

PEMANFAATAN MEDIA SOSIAL DALAM OPTIMALISASI PEMBELAJARAN DARING DI DESA GUNUNGPRING

Falakhunnisa*¹ Qurotul Aini² dan Milna Wafirah³

^{1,2,3}Sekolah Tinggi Agama Islam Al Husain Syubbanul Wathon Magelang

*e-mail: saanisaa11@gmail.com

Abstract

Social media as a brave learning media is something that is still rarely done by the people of Gunungpring Village. Therefore, this time the assistance was carried out in an effort to optimize online learning by using social media. This empowerment assistance uses the ABCD (Asset-Based Community Development) approach using several stages: discovery, dream, define, design, and destiny. Because in this new normal era, parents are minimizing expenses, then the author provides a solution by using social media which is free but has many advantages, namely telegram. With the assistance program in the form of a telegram for learning media, it is expected that children use their original cellphones to play games, but now children are taught to use mobile phones to learn so that this potential can make children more effective in carrying out learning at home.

Keywords: *Social media, ABCD, Learning*

Abstrak

Memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran daring merupakan suatu hal yang masih jarang dilakukan oleh masyarakat Desa Gunungpring. Oleh karena itu pendampingan kali ini dilakukan dalam upaya mengoptimalkan pembelajaran daring dengan menggunakan media sosial. Pendampingan pemberdayaan ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Base Community Development*) dengan menggunakan beberapa tahap yaitu *discovery, dream, define, design dan destiny*. Karena pada era *new normal* ini para orang tua sedang meminimalisir pengeluaran, maka penulis memberikan solusi dengan menggunakan media sosial yang gratis akan tetapi mempunyai banyak keunggulan, yaitu telegram. Dengan adanya program pendampingan yang berupa telegram untuk media pembelajaran, diharapkan anak menggunakan *handphone* yang semula untuk bermain game, namun sekarang anak diajarkan untuk menggunakan *handphone* untuk belajar sehingga potensi tersebut bisa menjadikan anak lebih efektif dalam melaksanakan belajar dirumah.

Kata kunci: *Media Sosial, ABCD, Pembelajaran*

1. PENDAHULUAN

Adanya pandemi Covid-19 melanda seluruh negeri di belahan dunia termasuk Indonesia. Sesuai data terbaru dari World Health Organization (WHO) tanggal 24 April 2020, sebanyak 213 negara telah terjangkit Covid-19, 2.631.839 di antaranya

terkonfirmasi positif dan 182.100 meninggal dunia. Covid-19 merupakan penyakit menular, yang berarti dapat menyebar, baik secara langsung maupun tidak langsung, dari satu orang ke orang lain. Kondisi ini menyerang sistem pernapasan seperti hidung, tenggorokan, dan paru-paru. Rumitnya penanganan wabah, belum ditemukannya obat untuk penyembuhan pasien Covid-19 serta terbatasnya alat pelindung diri (APD) untuk tenaga kesehatan membuat pemerintah menerapkan kebijakan ketat untuk memutus rantai penyebaran Covid-19. Salah satu cara untuk memutus mata rantai penyebaran Covid-19 adalah dengan melakukan pembatasan interaksi masyarakat yang diterapkan dengan istilah *physical distancing*. Namun, kebijakan *physical distancing* tersebut dapat menghambat laju pertumbuhan dalam berbagai bidang kehidupan, baik bidang ekonomi, sosial, dan tentu saja pendidikan. Keputusan pemerintah untuk meliburkan para peserta didik, memindahkan proses belajar mengajar di sekolah menjadi di rumah dengan menerapkan kebijakan *Work From Home (WFH)* membuat resah banyak pihak (Mustakim, 2020).

Proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung dengan bapak/ibu guru dan teman-teman tidak dapat dilakukan pada masa pandemi ini. Para siswa diharuskan belajar dari rumah, untuk itu guru juga diharuskan menyiapkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Kondisi ini membuat guru harus mengubah strategi belajar mengajarnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama program belajar dari rumah. Semua ini dilakukan untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19 (Sari et al., 2021).

Dalam pembelajaran daring, pada saat ini diperlukan media pembelajaran yang menjadi solusi pembantu anak-anak ketika belajar dirumah. Istilah media mula-mula dikenal dengan alat peraga, kemudian dikenal dengan *audio visual aids* (alat bantu pandang/ dengar). Dalam perkembangannya, sekarang muncul istilah *e-learning*. Huruf "e" merupakan singkatan elektronik. Artinya media pembelajaran berupa alat elektronik, meliputi CD multimedia interaktif sebagai bahan ajar offline dan website sebagai bahan ajar online (Rudy, 2017)

Dihat perkembangan zaman yang sedang maraknya *e-learning* berupa media sosial yang seringkali disalahgunakan oleh anak-anak, maka kita perlu memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran pada era *new normal*. Media Sosial dapat membantu kita dalam belajar. Kita dapat berkumpul dengan sebuah komunitas tanpa harus keluar dari rumah. Kita dapat bertanya kepada orang lain tanpa kita harus tahu siapa orang tersebut. Melalui media sosial, kita bisa mendapatkan ilmu baru. Lebih banyak lagi informasi yang kita dapatkan secara terbaru dari waktu ke waktu (Aspari, 2016).

Pemanfaatan media sosial pada anak-anak di Desa Gunungpring sangat penting untuk diterapkan, bahkan pada pengelolaan media sosial juga memerlukan perhatian khusus. Berdasarkan survey awal, anak-anak Desa Gunungpring lebih sering menggunakan *handphone* untuk bermain dan tidak bermanfaat. Sehingga pada pengabdian masyarakat kali ini, berfokus pada upaya pengoptimalan belajar dirumah dengan media pembelajaran berupa media sosial yang sering dipergunakan

dalam sehari-hari. Oleh karena itu, pengabdian ini berfokus pada Pemanfaatan Media Sosial Sebagai Upaya Pengoptimalan Media Pembelajaran Daring Di Desa Gunungpring.

2. METODE

Pelaksanaan pengabdian masyarakat ini menggunakan pendekatan ABCD (*Asset Base Community Development*). Sebagai sebuah pendekatan, metode ABCD adalah jenis pendekatan kritis yang masuk dalam lingkup pengembangan masyarakat berbasis pada kekuatan dan aset yang dimiliki masyarakat. Sebuah pendekatan yang sangat menekankan pada kemandirian masyarakat dan terbangunnya sebuah tatanan di mana warga aktif menjadi pelaku dan penentu pembangunan (Muslih et al., 2021).

ABCD dibangun berdasarkan prinsip-prinsip yang dikemukakan oleh John McKnight dan Jody Kretzmann yang juga pendiri dari *The Asset-Based Community Development* (ABCD) Institute. Metode ABCD berorientasi pada bagaimana individu dan seluruh komunitas memiliki kontribusi signifikan pada pengembangan mereka sendiri. Secara prinsip, ABCD merupakan pendekatan yang ingin melakukan pemberdayaan komunitas dengan bertolak dari aset dan kekuatan dari komunitas. Bertolak belakang dari pendekatan tradisional yang ada selama ini yang lebih menfokuskan pada masalah dan kebutuhan komunitas. Di samping itu mereka menjadi kurang percaya diri, merasa berbeda dan merasa tidak mampu untuk membiayai atau menanggung hidupnya sendiri. Oleh karenanya ABCD merupakan pendekatan yang dimulai dari segala sesuatu yang berada dalam komunitas sebagai aset atau aset yang positif (Nuryananda & Prabowo, 2020). Dalam pendekatan ABCD seorang pemberdayaan masyarakat lokal harus bisa menemukan sisi positif dari semua tantangan-tantangan pemberdayaan. Termasuk jika ditemukan adanya kekurangan dalam hal kapasitas dan kapabilitas sumber daya manusia yang ada dalam masyarakat tersebut. Pada tahapan hilir pendekatan ABCD, para pemberdaya masyarakat lokal akan berfokus pada pengelolaan aset ketimbang pencarian potensi (Suksmawati et al., 2021).

Dalam Metode ABCD memiliki lima langkah kunci untuk melakukan proses riset pendampingan diantaranya: a) *Discovery* (Menemukan), proses menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses percakapan atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha, b) *Dream* (Impian), dengan cara kreatif dan secara kolektif melihat masa depan yang mungkin terwujud, apa yang sangat dihargai dikaitkan dengan apa yang paling diinginkan, c) *Design* (Merancang), proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri, d) *Define* (Menentukan), kelompok pemimpin sebaiknya menentukan 'pilihan topik positif': tujuan dari proses pencarian atau deskripsi mengenai perubahan yang diinginkan, e) *Destiny* (Lakukan) Serangkaian tindakan inspiratif yang mendukung proses belajar terus menerus dan inovasi tentang "apa yang akan terjadi" (Dureau, 2013).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Desa Gunungpring Kecamatan Muntilan Kabupaten Magelang, merupakan salah satu desa di kawasan wisata religi. Wilayah Kecamatan Muntilan terletak di sebelah timur wilayah Kabupaten Magelang. Desa Gunungpring adalah Desa yang cukup luas dengan penduduk padat dan berada di daerah perkotaan. Jumlah penduduk berdasarkan pendidikan menunjukkan bahwa tingkat pendidikan masyarakat Desa Gunungpring sudah menengah ke atas. Sehingga pola pikir masyarakatnya juga maju. Kondisi yang demikian sangat mendukung keberadaan kemajuan pendidikan, termasuk dalam penanganan dalam sekolah daring.

Kegiatan program pemberdayaan yang dilakukan tim penagbdi dengan anak-anak yang masih belajar di bangku SD Desa Gunungpring Muntilan Magelang pada tanggal 01 Agustus 2021 - 30 Agustus 2021 dimulai dengan pengenalan lingkungan objek kegiatan, yang dimana ditemukan banyak pelajar terutama anak SD yang bermain *handphone* dengan tidak mementingkan pendidikannya. Sedangkan yang kita ketahui pada era *new normal* ini anak - anak sudah mulai lelah dengan keberadaan belajar yang tidak kunjung membaik. Hal ini menjadi daya tarik penulis untuk memanfaatkan *handphone* dengan menggunakan media sosial yang mereka punya dan menjadikan media pembelajaran yang cocok untuk mengoptimalkan belajar dirumah.

Dengan adanya media pembelajaran yang menggunakan *handphone* masing - masing anak berupa media sosial menjadikan sebuah kemajuan bagi masyarakat untuk mengembangkan desanya agar bisa meningkatkan pendudujan dan menjadikan anak mampu mandiri dalam mengelola sistem pembelajaran daring yang sedang dilakukan. Sehingga perlahan diharapkan mampu mengurangi angka anak yang merasa tidak nyaman belajar daring. Keterlibatan orang tua dalam pemantauan ini yaitu supaya anak desa juga bisa mengikuti pembelajaran dengan tambahan media pembelajaran ada didesa mereka. Masyarakat desa juga ikut serta sebagai aktor berjalannya pengembangan pendidikan dengan dampingan pihak-pihak yang terkait.

Dalam implementasi pendampingan dengan metode ABCD memiliki lima langkah yaitu :

a. *Discovery* (menemukan)

Proses pertama untuk menemukan kembali kesuksesan dilakukan lewat proses FGG (*Focus Group Discussion*) atau wawancara dan harus menjadi penemuan personal tentang apa yang menjadi kontribusi individu yang memberi hidup pada sebuah kegiatan atau usaha. Pada tahap *discovery*, kita mulai memindahkan tanggung jawab untuk perubahan kepada para individu yang berkepentingan dengan perubahan tersebut yaitu entitas lokal. Pendamping melakukan wawancara kepada masyarakat terutama tentang sistem pembelajaran daring yang sampai saat ini masih belum ada solusi. Kemudian penulis juga melakukan wawancara mendalam dengan beberapa anak yang sedang duduk dibangku SD pada desa Gunungpring Muntilan Magelang. Wawancara tersebut dapat digiring untuk mengetahui aset dan potensi yang ada. Wawancara ini bersifat cerita antara

masyarakat dengan pendamping sehingga yang banyak berbicara nantinya adalah masyarakat itu sendiri.



Gambar 1. *Discovery* dengan wawancara

Dalam pertemuan ini wawancara antara penulis dan peserta pembelajaran sehingga bisa menemukan permasalahan apa yang ditemui dalam pembelajaran daring tersebut. Menurut Dea " belajar dirumah kurang efektif, membutuhkan media pembelajaran tambahan yang lebih bisa menjelaskan lebih dalam lagi mengenai materi yang diberikan guru disekolah". Dengan wawancara dan membangun komunikasi awal dengan anak anak terutama pada pelaksanaan pembelajaran daring. Mungkin selama ini yang kita ketahui anak-anak merasa kurang nyaman dengan adanya pembelajaran daring, maka anak membutuhkan tips belajar daring yang nyaman dan media belajar tambahan yang menunjang berjalannya sekolah dirumah.

b. *Dream* (impian)

Selama pembelajaran daring, anak selalu mengeluh dan tidak semangat sekolah. Banyak keluhan dari anak mengenai pembelajaran daring ini, tidak memungkinkan orang tua untuk selalu mendampingi putra dan putrinya untuk belajar dirumah. Dengan cara kreatif dan secara kolektif melihat masa sekarang yang mungkin terwujud, orang tua dan anak sangat menghargai keputusan belajar dirumah, namun anak juga menginginkan media pembelajaran tambahan agar bisa membantu kelancaran belajar dirumah.

Setelah melakukan wawancara kepada masyarakat terutama orang tua dan anak, ide media sosial sebagai media pembelajaran juga sangat menjadi harapan bagi anak. Banyak sekali manfaat media sosial, hampir segala sesuatu selalu berhubungan dengan Sosial media. Belajar, bekerja, rekreasi, bisnis, istirahat, marketing, semua selalu berhubungan dengan media sosial. Namun ada satu hal yang akan kita bahas lebih dalam lagi. Yaitu pentingnya media sosial bagi sebagai media belajar untuk para siswa yang sedang belajar dirumah. Sosial media adalah salah satu penentu kesuksesan sebuah website atau blog. Media sosial dapat menghubungkan antara informasi dengan pembaca. Media sosial memegang peranan penting bagi upaya pembelajar para pelajar saat ini khususnya siswa yang sedang belajar secara daring.

Setelah mengetahui keinginan atau impian maka langkah selanjutnya yaitu merancang sebuah kegiatan untuk memenuhi impian masyarakat.

c. *Design* (merancang)

Proses di mana seluruh komunitas (atau kelompok) terlibat dalam proses belajar tentang kekuatan atau aset yang dimiliki agar bisa mulai memanfaatkannya dalam cara yang konstruktif, inklusif, dan kolaboratif untuk mencapai aspirasi dan tujuan seperti yang sudah ditetapkan sendiri. Proses merencanakan ini merupakan proses cara mengetahui bagaimana bisa menemukan media pembelajaran dengan aset yang sudah dimiliki oleh masyarakat Gunungpring. Aset yang terlihat di masyarakat wilayah Desa Gunungpring adalah *handphone*.



Gambar 2. Sosialisasi pembelajaran daring dan *design* program media pembelajaran

Dari tanggapan masyarakat di atas maka penulis membuat media yang anak sudah pasti punya yaitu *handphone*. Dalam *handphone* kita bisa mengakses banyak situs terutama situs untuk belajar online, termasuk zenius, ruang guru, kelas pintar, rumah belajar, brainly, edX dan masih banyak situs belajar online lainnya. Namun menurut hasil survey situs online tersebut rata - rata memerlukan registrasi pembayaran. Untuk itu penulis tertarik untuk memberikan solusi situs belajar online menggunakan media sosial yang gratis dan hanya membutuhkan kuota saja.

d. *Define* (menentukan)

Dalam proses kali ini penulis membutuhkan beberapa aspek masyarakat Gunungpring dan tim untuk menentukan program apa saja yang cocok untuk menangani permasalahan pembelajaran pada saat daring. Pada masa pandemi dengan pembelajaran moda dalam jaringan (daring), maka guru dan siswa dituntut untuk memanfaatkan segenap sumber daya yang tersedia untuk pembelajaran. Termasuk sumber daya yang dimaksud adalah pemanfaatan media sosial dalam pembelajaran.

Beberapa media sosial yang sering digunakan dan sudah ramah dengan masyarakat termasuk guru dan siswa antara lain Youtube, WhatsApp, Facebook, instagram dan Telegram. Aplikasi Whats App dan Telegram lebih banyak dikenal sebagai aplikasi pengiriman pesan. Melihat kondisi ekonomi pada saat pandemi, banyak orang tua yang sedang meminimalisir pengeluaran, begitupun dengan media pembelajaran ini sebisa mungkin yang gratis. Banyak media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat terumata Youtube. Dalam Youtube anak hanya bisa menyimak saja tanpa ada *room chatt* jika anak mempunyai pertanyaan, namun penulis menemukan media sosial berupa Telegram.

Seperti yang kita ketahui telegram pada umumnya dipergunakan hanya untuk nonton film atau *chatting* saja. Namun masih banyak keunggulan dari telegram yang bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yaitu : memiliki layanan penyimpanan Cloud, dapat memilih mengirim file asli atau dikompres, dapat menampung anggota grup sampai 5.000 orang, memiliki fitur *Secret Chat*, memiliki fitur *polls*.

e. *Destiny* (lakukan)

Langkah yang terakhir adalah melaksanakan kegiatan yang sudah disepakati untuk memenuhi impian masyarakat dari pemanfaatan aset. Teori pada dasarnya adalah petunjuk (*guide*) dalam melihat realitas di masyarakat. teori dijadikan pola pikir dalam memecahan suatu masalah yang ada masyarakat. Dalam hal ini pertemuan dilaksanakan selama 4 kali pertemuan dengan 3 jam disetiap pertemuannya.



Gambar 3. Pelaksanaan program telegram untuk media pembelajaran

Seperti yang telah dibahas diatas bahwa media sosial berupa telegram sangat diperlukan untuk membantu pembelajaran daring pada saat ini, maka berikut ini adalah cara memanfaatkan media sosial berupa telegram sebagai media belajar pada saat pandemi :

- a. Pastikan semua peserta sudah menginstal aplikasi telegram.
- b. Log in akun menggunakan nomor telepon yang kita punya
- c. Dalam tampilan ada tombol pencarian, dan klik tombol pencarian yang ada di pojok kanan atas.
- d. Ketikan materi apa dan kelas berapa yang kita inginkan, contoh “ Tema 1 kelas 2 SD”.
- e. Akan muncul grup chatt dan klik yang sesuai dengan yang kita inginkan, lalu join ke grup tersebut. f. Setelah join bisa langsung tonton video yang sudah di share di dalam group tersebut. Dalam group tidak cuma bisa melihat video saja, melainkan banyak materi yang bisa kita dapatkan.

Selain room chatt ada Fitur polls yang digunakan untuk jajak pendapat (*polling*) biasanya digunakan untuk penilaian pada pembelajaran. Dalam bidang pendidikan fitur ini dapat dimanfaatkan untuk kuis pembelajaran. Berikut ini langkah-langkahnya: 1) Pilih grup chat atau channel yang telah dibuat sebelumnya, misalnya grup kelas yang terdiri dari guru dan siswa. Setelah itu, tekan ikon lampiran lalu pilih Polls, 2). Setelahnya akan ditampilkan isian beberapa data yang harus dilengkapi, yaitu judul jajak pendapat, pilihan untuk peserta dan 3) pengaturan, yaitu : *Visible votes*, mode yakni anggota grup (siswa) yang memberikan suara pada fitur Polls akan terdaftar secara anonim (tidak diketahui namanya), *Multiple answers*, yaitu mode jajak pendapat yang memberikan kesempatan kepada anggota grup (siswa) untuk memilih lebih dari sebuah pilihan, *Quiz mode*, yaitu mode untuk memilih jawaban yang paling tepat.

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan telegram, sekarang anak sudah bisa menambah wawasan mengenai pelajaran yang ia dapatkan di sekolah. Dan kesuksesan program ini yaitu berlanjutnya anak – anak menggunakan aplikasi telegram sebagai media untuk mengoptimalkan pembelajaran daring. Adapun kegiatan ini bisa mengubah kebiasaan anak yang semula menggunakan *handphone* untuk *game* dan sekarang lebih condong untuk belajar, karena dalam *room chatt* juga banyak sekali video animasi yang mudah dimengerti oleh anak.

4. KESIMPULAN

Kegiatan program pengabdian yang dilakukan tim dengan anak-anak yang masih belajar di bangku SD Desa Gunungpring Muntilan Magelang pada tanggal 01 Agustus 2021 – 30 Agustus 2021. Dengan wawancara dan membangun komunikasi awal dengan anak-anak terutama pada pelaksanaan pembelajaran daring. Mungkin selama ini yang kita ketahui anak – anak merasa kurang nyaman dengan adanya pembelajaran daring, maka anak membutuhkan tips belajar daring yang nyaman dan media belajar tambahan yang menunjang berjalannya sekolah di rumah. Beberapa media sosial yang sering digunakan dan sudah ramah dengan masyarakat termasuk guru dan siswa antara lain Youtube, WhatsApp, Facebook, Instagram dan Telegram. Aplikasi WhatsApp dan Telegram lebih banyak dikenal sebagai aplikasi pengiriman pesan. Melihat kondisi ekonomi pada saat pandemi, banyak orang tua yang sedang meminimalisir pengeluaran, begitupun dengan media pembelajaran ini sebisa

mungkin yang gratis. Banyak media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat terumata Youtube. Dalam Youtube anak hanya bisa menyimak saja tanpa ada *room chatt* jika anak mempunyai pertanyaan, namun penulis menemukan media sosial berupa Telegram.

Dengan adanya media pembelajaran menggunakan telegram, sekarang anak sudah bisa menambah wawasan mengenai pelajaran yang ia dapatkan di sekolah. Dan kesuksesan program ini yaitu berlanjutnya anak – anak menggunakan aplikasi telegram sebagai media untuk mengoptimalisasikan pembelajaran daring. Adapun kegiatan ini bisa mengubah kebiasaan anak yang semula menggunakan *handphone* untuk *game* dan sekarang lebih condong untuk belajar, karena dalam *room chatt* juga banyak sekali video animasi yang mudah dimengerti oleh anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Mustakim, M. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma : Journal of Islamic Education*, 2(1), 1.
- Sari, R. P., Tussyantari, N. B., & Suswandari, M. (2021). Dampak Pembelajaran Daring Bagi Siswa Sekolah Dasar Selama Covid-19. *Prima Magistra: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 2(1), 9-15.
- Aspari. (2016). Media Sosial Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Pada Masyarakat Modern. *Simnasiptek*, 10-17
- Rudy, S. (2017). *Media Pembelajaran*. CV Pustaka Abadi.
- Muslih, Hadi, A., & Zaini, A. A. (2021). Peningkatan Ekonomi Masyarakat Di Tengah Pandemi Covid 19 Melalui Home Industri dengan Memanfaatkan Kain Perca Di Desa Kranji Paciran Lamongan. *Keris: Journal of Community Engagement*, 1(1), 18-26.
- Suksmawati, H., Alidyan, M., Febrianita, R., & Nuryananda, P. F. (2021). Besek Tegaren: ABCD, CBT, dan Glokalisasi dalam Satu Kemasan. *Sawala: Jurnal Pengabdian Masyarakat Pembangunan Sosial, Desa Dan Masyarakat*, 2(1), 9.
- Nuryananda, P. F., & Prabowo, B. (2020). *Brickonomic: Pembangunan Kapasitas Ekonomi Desa Tegaren Berdasar Aset Lokal*. 10-21.
- Dureau, C. (2013). *Pembaru dan kekuatan lokal untuk pembangunan, Australian Community Development and Civil Society Strengthening Scheme (ACCESS) Tahap II (II)*.