

Meningkatkan Konsentrasi Anak *Attention Deficit Hyperactivity Disorder* (ADHD) dengan Pendekatan *Reinforcement* melalui Metode Bermain “Bunchems”

Priskila Indah Putri^{1✉}, Ajeng Ayu Widiastuti
Prodi PG-PAUD Universitas Kristen Satya Wacana

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah *reinforcement* yang digunakan didalam permainan bunchems dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*). Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen dengan desain Eksperimen Subjek Tunggal. Dalam penelitian ini dilakukan dengan 12 sesi dengan pembagian 4 baseline dan 8 intervensi. Permainan yang digunakan dalam penelitian ini adalah bunchems dengan menggunakan teknik *reinforcement*. Didalam penelitian ini menggunakan 2 indikator yaitu; mengambil bunchems sesuai warna di instruksikan dan menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Dalam indicator tersebut diberikan teknik *reinforcement*, didalam indicator yang pertama *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan tepuk tangan, sedangkan pada indicator kedua memberikan *reinforcement positive* dan *negative*. Data yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan analisis visual yang dibagi menjadi 2 yaitu dalam kondisi dan antar kondisi. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui perubahan konsentrasi anak sebelum dan sesudah dilakukannya treatment *reinforcement*. Berdasarkan data analisis yang dilakukan dapat diambil kesimpulan bahwa teknik *reinforcement* dalam bermain bunchems memiliki pengaruh positif terhadap indicator mengambil bunchems sesuai warna di instruksikan dan menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Diharapkan penelitian dilakukan lebih lama dan peneliti lebih tegas terhadap subjek.

Kata kunci: *ADHD, Konsentrasi, Reinforcement, Bunchems*

Abstract

This study discusses the reinforcement used in bunchems games that can increase the attention of children with ADHD (*Attention Deficit Hyperactivity Disorder*) disorders. This research was conducted using an experimental method with the design of a Single Subject Experiment. In this study conducted with 12 sessions with the distribution of 4 baselines and 8 interventions. The game used in this study is bunchems using reinforcement techniques. This study uses 2 indicators, taking bunchems in accordance with the color is instructed and completing the game with the time specified. In this indicator a reinforcement technique is given. In the first indicator the reinforcement is given praise and applause, while the second indicator gives positive and negative reinforcement. The data obtained were analyzed using visual analysis collected into 2, analyzed in conditions and analyzed between conditions. This analysis was conducted to determine changes in concentration before and after improvement in treatment strengthening. Based on the data analysis carried out, conclusions can be drawn about strengthening techniques in playing bunchem having a positive influence on indicators taking a lot according to instructing and completing the game with the specified time. It would be better if the research take longer than before and the researcher more assertive to the subject.

Keyword : *ADHD, Konsentrasi, Reinforcement, Bunchems*

✉ Corresponding author :

Address: Jl. Diponegoro 52-60, Jawa Tengah, Indonesia
Email : 272015005@student.uksw.edu

ISSN [2356-1327](https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.177) (Media Cetak)
ISSN [2549-8959](https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i1.177) (MediaOnline)

PENDAHULUAN

Konsentrasi merupakan usaha untuk dapat memusatkan perhatian terhadap suatu objek (Nuryana & Purwanto, 2010). Dalam setiap kegiatan membutuhkan konsentrasi, dengan adanya konsentrasi hasil yang ditunjukkan pada saat mengerjakan aktivitas lebih cepat selesai dan lebih baik (Hidayati, 2017). Maka anak ADHD harus bisa meningkatkan konsentrasinya, karna pada saat masuk ketingkat pendidikan yang lebih tinggi, menuntut anak untuk mengerjakan tugas.

ADHD yaitu anak yang mengalami ketidakmampuan untuk menjaga perhatiannya sehingga tidak dapat berkonsentrasi dalam menerima pelajaran (Amalia, 2018). Gangguan pemusatan perhatian yang sering muncul pada anak ADHD ini juga antara lain memiliki kesulitan mempertahankan fokus, tidak selesai dalam mengerjakan tugas, mudah terganggu oleh stimulus asing (Hatiningsih, 2013).

Belum adanya data resmi mengenai jumlah anak dengan gangguan ADHD di Indonesia, namun peneliti memperoleh data melalui infodatin yang dikeluarkan oleh Kementerian Kesehatan RI berdasarkan hasil Susesnas pada tahun 2012 menunjukkan bahwa terdapat penduduk yang menyandang disabilitas 2,45% (Kementerian Kesehatan, 2014) Data lain yang didapatkan oleh peneliti menunjukkan bahwa di Amerika serikat ada sekitar 2-10% populasi anak sekolah menderita ADHD, sementara di Indonesia pada usia anak sekolah ada 2-4% anak yang menderita ADHD (Makmum, 2011).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Nuligar Hatiningsih (2013), Play Therapy dapat meningkatkan konsentrasi pada anak Attention Deficit Hyperactive Disorder (ADHD). Chandra, dkk (2016), konsentrasi belajar anak dapat

meningkat melalui bermain papan. Reinschluessel, A. V., & Mandryk, R. L. (2016), menggunakan *positive or negative reinforcement* dalam *neurofeedback games* untuk *training self-regulation*

Reinforcement merupakan proses dimana suatu perilaku diperkuat, dengan meningkatkan kecenderungan perilaku tersebut akan diulang dengan tujuan untuk menghilangkan perilaku yang tidak diinginkan atau untuk mengajari perilaku positif secara bertahap (Papalia, 2008).

Dalam penelitian ini, peneliti menyajikan meningkatkan konsentrasi anak Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) dengan pendekatan *Reinforcement* melalui metode bermain *bunchem*.

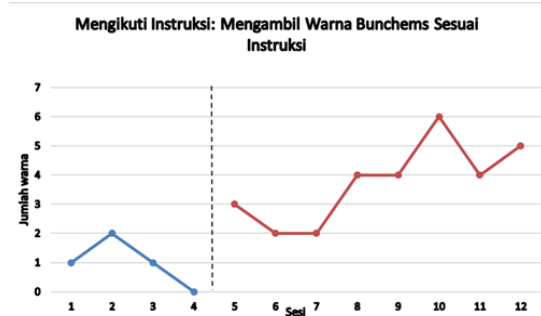
METODOLOGI

Dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen subjek tunggal, dengan desain *multiple baseline cross variables* dengan dua kondisi A-B Penelitian subjek tunggal ini bertujuan untuk memodifikasi perilaku.. Kondisi *baseline* dilakukan selama 4 hari dengan indikator mengambil warna *bunchem* sesuai instruksi, menyelesaikan permainan sesuai waktu yang ditentukan, menyusun pola. Kondisi *intervensi* dilakukan selama 8 hari didalam mengambil warna *bunchem* sesuai instruksi *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan tepuk tangan, sedangkan pada indicator menyelesaikan permainan sesuai waktu yang ditentukan memberikan *reinforcement positive* dan negative.

Subjek penelitian dalam penelitian ini ialah seorang anak berusia 9 tahun dengan ADHD. Adapun teknik analisis data yang penulis gunakan adalah metode analisis visual.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data hasil pelaksanaan penelitian selama 12 hari dibagi menjadi 2 fase yaitu 4 hari fase *baseline* dan 8 hari fase *intervensi*.



Gambar : Kondisi Baseline Dan Intervensi Dalam Mengikuti Instruksi Mengambil Warna Bunchems

Gambar di atas menjelaskan tentang perolehan data pada saat mengikuti instruksi mengambil warna *bunchems*. Kondisi *baseline* terdapat 4 sesi, yang dimulai dari sesi 1-4. Pada kondisi *baseline* peneliti hanya meminta kepada subjek untuk mengambil *bunchems* sesuai warna yang diucapkan, tanpa memberikan perlakuan. Pengukuran pada *baseline* 0-2. Pada fase *intervensi* terdapat 8 sesi, yang dimulai dari sesi 5-12. Pada fase ini peneliti memberikan *reinforcement* berupa pujian dan juga tepuk tangan ketika anak berhasil mengambil warna yang benar dengan yang peneliti instruksikan.



Gambar : Kondisi Baseline dan Intervensi Waktu Menyelesaikan Permainan

Gambar di atas menjelaskan tentang perolehan data pada saat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan.. Pada kondisi *baseline* peneliti

tidak memberikan *reinforcement* kepada anak. Pengukuran pada fase *baseline* perilaku pada rentang 2-8 menit. Pada fase *intervensi* dalam menyelesaikan permainan peneliti memberikan *reinforcement* kepada subjek. *Reinforcement* positif yang diberikan yaitu memberikan tambahan *bunchems*. Sedangkan *reinforcement* negative yang diberikan yaitu subjek mengembalikan *bunchems*. *Reinforcement* diberikan pada saat subjek berhasil bermain selama 5 menit dan kelipatannya. *Reinforcement negative* diberikan pada saat subjek tidak berhasil atau terganggu oleh lingkungan luar

Analisis Dalam Kondisi

Tabel 1. Analisis Dalam Kondisi

Kondisi	Mengambil Bunchems sesuai warna yang diminta		Menyelesaikan permainan	
	A	B	A	B
Panjang Kondisi	4	8	4	8
Estimasi kecenderungan Arah	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
Kecenderungan Stabilitas	Variabel	Variabel	Variabel	Variabel
	50%	38%	50%	38%
Kecenderungan Jejak	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
Level Stabilitas	2-8	6-15	2-8	6-15
	Variabel	Variabel	Variabel	Variabel
Level Perubahan	0-1	5-3	2-3	15-6
	(-1)	(+2)	(-1)	(+11)

Kondisi yang dianalisis yaitu kondisi *Baseline (A)* dan kondisi *Intervensi (B)*. Komponen analisis pada kemampuan Menyelesaikan Permainan Panjang kondisi pada *baseline (A)* 4 dan pada *intervensi (B)* 8. Kecenderungan arah yang ditunjukkan pada kondisi *baseline negative (-)* sedangkan pada kondisi *intervensi* mengatakan bahwa kecenderungan arah yang ditunjukkan positive (+). Kecenderungan

stabilitas yang ditunjukkan pada kondisi *baseline* (50%) tidak stabil atau bisa disebut juga *variable* dan pada kondisi *intervensi* (38%) tidak stabil atau *variable*. Kecenderungan jejak yang ditunjukkan pada kondisi *baseline* (A) menurun (-) dan pada kondisi *intervensi* (B) meningkat (+). Level perubahan Jejak data pada kondisi *baseline* (A) $2-3 = -1$ dan pada kondisi *intervensi* (B) $15-6 = +11$.

Analisis Antar kondisi

Tabel 2 Analisis antar kondisi

Perbandingan Kondisi	Mengambil Bunchems sesuai warna yang diminta		Menyelesaikan Permainan	
	B/A	B/A	B/A	B/A
Jumlah Variabel yang diubah	1		1	
Perubahan Kecenderungan Arah dan Efeknya	\	/	\	/
	(-)	(+)	(-)	(+)
Perubahan Kecenderungan Stabilitas	Positif		Positif	
	Variabel ke Variabel		Variabel ke Variabel	
Perubahan Level	0-3		2-6	
	(+3)		(+4)	
Presentase Overlap	0%		0%	

Analisis antar kondisi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intervensi terhadap *variable*. Analisis antar kondisi dalam kemampuan mengikuti instruksi saat mengambil *bunchems* sesuai warna yang diminta memiliki sub *variable* yang akan diubah 1. Perubahan kecenderungan yang ditunjukkan yaitu meningkat (+). Kecenderungan stabilitasnya yaitu *variable* ke *variable*. Perubahan level dalam kemampuan ini meningkat +3. Dalam kondisi ini *intervensi* yang diberikan menunjukkan bahwa berpengaruh namun tidak *signifikan*. Hal ini dapat dilihat pada overlap 0% yang menunjukkan bahwa berpengaruh, namun kecenderungannya dari *variable* ke *variable*.

Analisis antar kondisi untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh intervensi terhadap *variable*. Analisis antar kondisi dalam menyelesaikan permainan memiliki sub *variable* yang akan diubah 1. Perubahan kecenderungan yang ditunjukkan yaitu meningkat (+). Kecenderungan stabilitasnya yaitu *variable* ke *variable*. Perubahan level dalam kemampuan ini meningkat +4. Dalam kondisi ini *intervensi* yang diberikan menunjukkan bahwa berpengaruh namun tidak *signifikan*. Hal ini dapat dilihat pada overlap 0% yang menunjukkan bahwa berpengaruh, namun kecenderungannya dari *variable* ke *variable*.

Data yang dihasilkan dari sub *variable* diatas menunjukkan bahwa data tersebut tidak stabil. Data yang tidak stabil tersebut disebabkan karena jumlah *baseline* dan *intervensi* yang sedikit. Pada grafik 1 dan 2 menunjukkan bahwa data tersebut mendapatkan hasil bahwa data tersebut tidak overlap. Data tersebut tidak overlap disebabkan oleh data yang terdapat pada fase *intervensi* tidak ada yang masuk dalam batas atas maupun batas bawah pada fase *baseline*.

Menurut B.F Skinner (Papalia, 2008) *Reinforcement* dinilai dapat memperkuat tingkah laku yang diinginkan dalam penelitian ini tingkah laku yang diinginkan yaitu mengambil warna *bunchems* sesuai dengan instruksi yang diberikan dan menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti *reinforcement* berpengaruh terhadap 2 perilaku yang diinginkan. Pada saat mengambil *bunchems* warna sesuai dengan instruksi *reinforcement* yang diberikan berupa pujian dan juga tepuk tangan. Pada saat menyelesaikan permainan, *reinforcement* yang diberikan berupa *reinforcement* positif (memberikan

tambahan *bunchems*) dan juga *reinforcement negative* (mengembalikan *bunchems*).

Reinforcement yang dilakukan pada indikator menyelesaikan permainan yang dilakukan dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan ADHD. Namun, dalam indikator yang kedua ini ada satu sesi yang dimana anak tidak mau melakukan kegiatan menyelesaikan permainan ini dikarenakan bertengkar dengan saudaranya. Factor eksternal ini dapat menyebabkan subjek tidak mau melakukan kegiatan sehingga *reinforcement* yang dilakukan tidak berpengaruh apapun dalam sesi tersebut.

Berdasarkan penelitian sebelumnya menerangkan bahwa *play therapy* yang dilakukan dengan menggunakan permainan, dimana rumahku dapat meningkatkan konsentrasi pada anak ADHD. Didalam penelitian Nuligar melibatkan 3 subjek anak ADHD. Permainan dimana rumahku yang digunakan dapat meningkatkan konsentrasi karna melibatkan ransangan suara. Setelah treatment tersebut dilakukan konsentrasinya meningkat namun durasi konsentrasi subjek belum mengalami perubahan secara menyeluruh dan konsisten (Hatiningsih, 2013). Sama halnya dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis untuk meningkatkan konsentrasi anak ADHD dengan menggunakan *reinforcement* dalam bermain *bunchems*. Dalam permainan *bunchems*, subjek mendapatkan *reinforcement positive* jika berhasil namun jika tidak mencapai target maka subjek mendapatkan *reinforcement negative*. Dalam penelitian yang dilakukan penulis mendapatkan hasil konsentrasi dapat meningkat dengan menggunakan *reinforcement* dalam permainan, akan tetapi durasi konsentrasi subjek tidak meningkat cukup besar.

Berdasarkan penelitian yang sebelumnya mengenai *play therapy* mengatakan bahwa *play therapy* yang

dilakukan mempunyai pengaruh yang positif terhadap pemusatan perhatian anak (El-Nagger, Abo-Elmagd, & Ahmed, 2017). Namun dalam penelitian yang penulis lakukan mendapatkan data bahwa bermain mempunyai pengaruh positif terhadap konsentrasi anak.

Penelitian sebelumnya menerangkan bahwa Alderian *Play Therapy* dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan berbagai kemampuan anak ADHD (Amalia, 2018). Dalam penelitian yang penulis lakukan mengatakan bahwa dengan bermain *bunchems* yang diiringi dengan *reinforcement* dapat meningkatkan konsentrasi anak. Terdapat 2 indikator yang disertai dengan *reinforcement* yaitu mengambil warna *bunchems* sesuai dengan instruksi dala, indikator ini diberikan *reinforcement* verbal, menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan yang diiringi oleh *reinforcement*.

Penelitian yang dilakukan oleh Chandra (2016) mengatakan bahwa melalui permainan papan titian konsentrasi anak dapat meningkat. Penelitian yang dilakukan oleh Candra melibatkan subjek anak-anak TK A di TK Indria dengan jumlah subjek 11 anak. Dengan menggunakan bermain permainan papan titian yang dilakukan dengan cara meniti diatas papan dapat meningkatkan konsentrasi anak karena dalam permainan ini meniti beratkan pada keterampilan anak dalam mengkoordinasikan gerak motoric, dan juga melibatkan kognitif yang dimana anak berfikir bagaimana caranya agar tidak terjatuh (Anam, ., & D.S., 2018). Hasil yang diterima dalam penelitian yang dilakukan oleh Candra adanya peningkatan jumlah anak yang dapat meningkatkan konsentrasi belajar pada 2 siklus yang dilakukan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis bahwa konsentrasi anak dapat meningkat melalui permainan dapat

mempengaruhi konsentrasi anak menjadi lebih baik. Konsentrasi anak dapat meningkatkan karena didalam permainan yang dilakukan dengan cara anak bermain menyusun *bunchem* sesuai pola yang melibatkan konsentrasi anak untuk mengikuti pola, anak juga membuat sesuatu dari *bunchems* dan ketika berhasil diberikannya *reinforcement*.

Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa *reinforcement* yang dilakukan didalam penelitiannya dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga berpengaruh kepada hasil belajar siswa (Wulandari & Masruri, 2016). Hal ini sama dengan penelitian yang penulis lakukan, bahwa dengan adanya *reinforcement* yang penulis berikan dapat membuat konsentrasi anak ADHD dapat meningkat.

Penelitian sebelumnya mengenai *positive reinforcement* menunjukkan bahwa dengan diberikannya *positive reinforcement* yang diberikan kepada subjek cukup efektif dalam meningkatkan kepercayaan subjek. *Reinforcement positive* yang diberikan oleh Riyati berupa pemberian pulsa 10.000 kepada subjek, ketika perilaku yang diharapkan muncul (Riyati, 2018). Didalam penelitian yang penulis lakukan juga terdapat *reinforcement positive* yang diberikan kepada subjek. *Reinforcement positive* yang diberikan kepada subjek dalam penelitian yang penulis lakukan yaitu memberikan tambahan *bunchems* ketika subjek dapat menyelesaikan permainan sesuai dengan waktu yang ditentukan. Dalam hal ini *reinforcement* bukan hanya dapat meningkatkan kepercayaan diri namun juga dapat meningkatkan konsentrasi anak.

Penelitian sebelumnya mengenai *reinforcement positive* dan *reinforcement negative* menunjukkan bahwa pengaruh yang dihasilkan dari *reinforcement positive* lebih efektif dibandingkan dengan

reinforcement negative (Reinschluessel & Mandryk, 2016). Didalam penelitian yang peneliti lakukan juga menggunakan *reinforcement positive* dan juga *reinforcement negative*. *Reinforcement positive* dilakukan pada indicator yang pertama berupa non verbal dan verbal, dan pada indicator kedua *reinforcement positive* yang dilakukan yaitu memberikan penambahan *bunchems*. *Reinforcement negative* diberikan hanya pada indicator 2, yaitu mengembalikan *bunchem* ketika subjek tidak dapat menyelesaikan permainan dengan waktu yang ditentukan. Dalam penelitian yang peneliti lakukan *reinforcement* cukup efektif dalam meningkatkan konsentrasi anak dengan ADHD.

KESIMPULAN

Konsentrasi diperlukan di setiap kegiatan manusia, maka anak dengan ADHD harus bisa meningkatkan konsentrasinya. Oleh karena itu tujuan dari penelitian yang peneliti lakukan apakah dengan *reinforcement* melalui bermain *bunchems* dapat meningkatkan konsentrasi anak dengan gangguan ADHD. Menggunakan *reinforcement* dalam bermain *bunchems* dapat meningkatkan konsentrasi pada anak dengan gangguan ADHD. Hal ini ditunjukkan melalui grafik 1 sampai dengan grafik 2 menunjukkan data yang diperoleh variable ke variable. Pada grafik 1 dan 2 menunjukkan adanya perubahan konsentrasi pada subjek walaupun perubahan yang terjadi tidak signifikan.. Dengan demikian peneliti mengharapkan orangtua agar dapat tetap berusaha meningkatkan perhatian anak dalam mengerjakan kegiatan yang dilakukannya sampai selesai. Karena bagaimanapun konsentrasi sangat penting, dan di dalam kehidupan kita selalu menggunakan konsentrasi Pada penelitian

selanjutnya hasil penelitian akan lebih efektif, jika penelitian yang dilakukan lebih dalam waktu yang lebih lama dan peneliti bersikap lebih tegas terhadap subjek.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada keluarga subjek yang memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R. (2018). Intervensi terhadap Anak Usia Dini yang Mengalami Gangguan ADHD Melalui Pendekatan Kognitif Perilaku dan Alderian Play Therapy. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 27. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v2i1.4>
- Anam, K., . P., & D.S., A. C. (2018). Upaya Meningkatkan Kosentrasi Belajar Anak Melalui Bermain Papan Titian Di Tk Indria Desa Kutosari Kecamatan Gringsing Kabupaten Batang. *Paudia : Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2). <https://doi.org/10.26877/paudia.v6i2.2106>
- El-Nagger, N. S., Abo-Elmagd, M. H., & Ahmed, H. I. (2017). Effect of applying play therapy on children with attention deficit hyperactivity disorder. *Journal of Nursing Education and Practice*, 7(5), 104. <https://doi.org/10.5430/jnep.v7n5p104>
- Hatiningsih, N. (2013). Play Therapy Untuk Meningkatkan Konsentrasi pada Anak Attention Deficit Hyperctive Disorder (ADHD). *Jurnal Ilmiah Psikologi Terapan*, 01(02), 324–342.
- Hidayati, R. (2017). Peran Konselor Sekolah Dalam Meningkatkan Konsentrasi Pada Siswa Hiperaktif (Adhd). *Refleksi Edukatika*, 5(1). <https://doi.org/10.24176/re.v5i1.431>
- Kementerian Kesehatan. (2014). Situasi Penyandang Disabilitas. *Situasi Penyandang Disabilitas*, 2(1), 1–5. <https://doi.org/10.1007/s13398-014-0173-7.2>
- Nuryana, A., & Purwanto, S. (2010). Efektivitas Brain Gym dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar pada Anak. *Indigenous, Jurnal Ilmiah Berkala Psikologi*, 12(1), 88–99. Retrieved from <http://210.212.91.105:8080/jspui/handle/123456789/895>
- Papalia, D. . & etc. a. (2008). Human Development (Psikologi Perkembangan). In *Cetakan ke-1, edisi ke-9*. <https://doi.org/10.1038/nature05019>
- Reinschluessel, A. V., & Mandryk, R. L. (2016). Using Positive or Negative Reinforcement in Neurofeedback Games for Training Self-Regulation (pp. 186–198). <https://doi.org/10.1145/2967934.2968085>
- Riyati. (2018). Self Instructional Dan Positive Reinforcement Dalam Meningkatkan Kepercayaan Diri “Us” Penyandang Disabilitas Tubuh Di Balai Rehabilitasi Sosial Penyandang Cacat Cimahi. *Pekerjaan Sosial*, 15(2). <https://doi.org/10.31595/peksos.v15i2.88>
- Wulandari, R., & Masruri, M. S. (2016). Peningkatan Hasil Belajar Ips Melalui Metode Simulasi Dengan Reinforcement Di Smpn 2 Jetis Bantul. *Harmoni Sosial: Jurnal Pendidikan IPS*, 3(1), 62. <https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i1.9696>