

---

## **Efektivitas Token Economy pada Anak ADHD di Pondok Pesantren Nuurudzholaam, Purwakarta**

---

**Rama Adhi Putra<sup>a</sup> dan Cempaka Putrie**

Fakultas Psikologi Universitas Buana Perjuangan Karawang

<sup>a</sup>ps16.ramaputra@mhs.ubpkarawang.ac.id

---

### **Abstrak**

Token economy merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya sebagai upaya dalam pembentukan perilaku anak. Terdapat dua subjek di Yayasan Raudhah Syarifah dengan rentang usia 6-8 tahun, yang diidentifikasi adanya kecenderungan mengalami ADHD. Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan konsentrasi anak dalam hal pembelajaran didalam kelas, dan mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas hingga selesai. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi, dengan teknik pengambilan data observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa token economy cukup efektif di terapkan pada anak-anak dan membantu anak-anak dalam kegiatan pembelajarannya. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan token economy dinilai efektif pada anak ADHD, karena dapat meningkatkan konsentrasi anak dan mampu mengurangi efek dari perilaku anak ADHD.

### **Abstract**

A token economy is a way that can be used to achieve learning objectives, especially in order to made children behavior. There are two subjects in Yayasan Raudhah Syarifah with age 6-8 years identified to have ADHD. Aim of this research is to promote the concentration of children in the learning process in the class dan to follow learning activities until the class is finished. This research using a qualitative methodology of phenomenology and technique to get the data were observation and interview. Results show that a token economy is effective to be applied to children and to help children in the learning process. Findings conclude token economy effective to help ADHD to increase the concentration of the children and reducing the effect of ADHD.

**Kata Kunci: Efektivitas, Token Economy, ADHD, Anak**

---

### **Latar Belakang**

Pendidikan merupakan suatu hal penting bagi seseorang mulai dari anak-anak hingga dewasa, selain untuk meningkatkan pengetahuan, untuk pembentukan karakter seseorang, dan memiliki moral yang baik. Selain itu pendidikan tidak hanya di lakukan sekolah saja, tetapi saat di rumah pendidikan moral terhadap anak sangat mempengaruhi perilaku anak. Yayasan Raudhah Syarifah yaitu Yayasan yang menerima pendidikan formal maupun non-formal mulai

dari Paud, SD, TK, Pengajian hingga Pondok Pesantren terdapat di yayasan tersebut. Namun di Yayasan Raudhah Syarifah ini belum ada guru bimbingan konseling. Padahal di setiap sekolah harus memiliki guru bimbingan konseling untuk menyelesaikan masalah-masalah yang ada pada siswa/santri dan mendapatkan pendidikan psikologi yang baik untuk siswa/santri tersebut.

Fenomena yang terjadi di Pondok Pesantren Nuurudzholaam, terdapat dua anak yang berbeda dengan yang lainnya, pada

dasarnya pada masa anak-anak adalah masa yang identik untuk bermain, namun kedua subjek menunjukkan perilaku yang cenderung pada gangguan pemusatan perhatian dan aktifitas berlebihan atau yang lebih di kenal sebagai Attention Deficits and Hyper-activity Disorder.

Attention Deficits and Hyper-activity Disorder yang selanjutnya di singkat ADHD merupakan gangguan yang berupa kurangnya perhatian dan hiper-aktivitas (aktivitas yang berlebihan). Gangguan ini juga di kenal sebagai Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiper-aktifitas. Manifestasi gangguan ini dapat kita temui dalam banyak bentuk dan perilaku yang tampak. Sampai saat ini ADHD masih merupakan persoalan yang kontroversial dan banyak di persoalkan di dunia pendidikan.

ADHD sendiri sebenarnya adalah kondisi neurologis (terkait dengan syaraf) yang menimbulkan masalah dalam pemusatan perhatian dan hyperaktivitas-impulsivitas, yang tidak sejalan dengan perkembangan usia anak. Jadi ADHD lebih ke kegagalan perkembangan fungsi sirkuit atau jaringan otak yang bekerja menghambat monitoring dan kontrol diri, bukan semata-mata gangguan perhatian seperti asumsi selama ini. Hilangnya regulasi diri ini mengganggu fungsi otak yang lain dalam memelihara perhatian, termasuk kemampuan membedakan antara imbalan yang segera di terima dengan keuntungan yang akan diperoleh di waktu yang akan datang.

ADHD adalah suatu ganggun neurobiologi, dan bukan penyakit yang

mempunyai penyebab spesifik. Banyak macam faktor yang di sebut sebagai penyebab ADHD (Millichap, 2013:1). Peters dan Douglas (dalam Rusmawati & Dewi, 2011:75) yang menjelaskan atau ADHD, sebagai gangguan yang menyebabkan individu memiliki kecenderungan untuk mengalami masalah pemusatan perhatian, kontrol diri dan kebutuhan untuk selalu mencari stimulasi. Sedangkan menurut Barkley (dalam Rusmawati & Dewi, 2011:75) ADHD adalah hambatan untuk mengatur dan mempertahankan perilaku sesuai dengan peraturan dan akibat dari perilaku itu sendiri. Gangguan tersebut berdampak pada munculnya masalah untuk menghambat, mengawali, dan mempertahankan respon pada suatu situasi.

Pada dasarnya terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptive, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang di inginkan (Correy, 2013 : 216). Token economy bertujuan mengubah motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik. Dengan pelaksanaan token economy diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendirinya akan menjadi cukup mengganjar untuk memelihara tingkah laku yang baru. Martin dan Pear (2009:136) menyatakan bahwa penguatan positif bertujuan untuk meningkatkan frekuensi tingkah laku ketika mendapatkan peristiwa yang menyenangkan atau stimulus. Reward (hadiah) dan positive reinforce (penguatan positif) sering digunakan sebagai pengubah atau peningkat frekuensi perilaku, Token economy

menggunakan hadiah sebagai penguat positif yang dapat meningkatkan frekuensi perilaku.

Token economy merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran khususnya sebagai upaya dalam pembentukan perilaku anak. Pelaksanaan token economy yaitu dengan menggunakan reward sebagai penguat perilaku anak. Menurut Correy (2013:219), pembentukan suatu pola tingkah laku dengan memberikan ganjaran atau penguatan segera setelah tingkah laku yang diharapkan muncul adalah suatu cara yang ampuh untuk mengubah tingkah laku. Hadiah atau pemerkuat dimaksudkan agar seseorang termotivasi untuk melakukan sesuatu atau berperilaku sesuai yang telah ditentukan dan berlaku di lingkungan tempat token economy tersebut diterapkan.

Penyebab pasti dari ADHD belum dapat di temukan, Namun, beberapa hal di duga sebagai penyebabnya (Stolzer, 2009). Beberapa anak mewarisi kecenderungan mengembangkan ADHD dari orang tuanya (Penington dkk, 2009). Anak yang lain mungkin mengembangkan ADHD karena kerusakan otak sebelumnya atau setelah kelahiran. Di antara hal-hal yang mungkin berkontribusi terhadap ADHD secara dini adalah pemaparan rokok dan alkohol selama perkembangan prenatal serta berat lahir yang rendah (Knopik, 2009). Keterlambatan yang paling menonjol terjadi pada area prefrontal otak yang sangat penting untuk perhatian dan perencanaan. Para peneliti juga mengeksplorasi peranan-peranan dari berbagai neurotransmitter seperti serotonin yang

mungkin berperan pada ADHD (Levy, 2009; Roessener dkk, 2009)

Meta-analisis terbaru menyimpulkan bahwa treatment manajemen perilaku efektif untuk mengurangi efek ADHD (Fabiano, 2009). Demi efektifitas program, sebaiknya orang tua bekerja sama dengan pihak sekolah untuk melakukan proses yang sama bagi anaknya ketika dia di sekolah. Orang tua harus selalu melakukan monitoring dan evaluasi secara berkelanjutan dan konsisten atas program yang di jalankan. Begitu juga ketika program ini dilaksanakan bersama-sama dengan pihak sekolah maka orang tua sangat memerlukan keterlibatan guru dan petugas sekolah untuk melakukan monitoring dan evaluasi. Selain itu penanganan yang paling menjanjikan bagi anak ADHD mencakup pelatihan bagi orang tua dan perubahan manajemen kelas berdasarkan prinsip-prinsip pengondisian operant. Program-program tersebut minimal menunjukkan keberhasilan jangka pendek dalam memperbaiki perilaku sosial dan akademik. Dalam berbagai penanganan tersebut, perilaku anak-anak di pantau di rumah dan di sekolah, dan mereka di beri penguat untuk berperilaku sesuai harapan, contohnya, tetap duduk di kursi dan mengerjakan tugas-tugas mereka. Sistem poin dan papan bintang merupakan hadiah karena telah menyelesaikan tugas-tugasnya. Fokus program operant ini adalah meningkatkan karya akademik, menyelesaikan tugas-tugas rumah keterampilan sosial spesifik, dan bukan untuk mengurangi tanda-tanda hiperaktivitas, seperti

berlari ke sana ke mari, dan menggoyang-goyangkan kaki.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif fenomenologi yaitu, suatu pendekatan yang lebih memfokuskan diri pada konsep suatu fenomena tertentu dan bentuk dari studinya adalah untuk melihat dan memahami arti dari suatu pengalaman yang berkaitan dengan suatu fenomena tertentu (Denzin & Lincoln, 2009), sehingga pengambilan data dilakukan secara intensif, mendalam dan komprehensif, pengambilan data dilakukan dengan menggunakan teknik observasi dan wawancara. Data mentah yang sudah didapatkan melalui wawancara dibuat dengan transkrip, selanjutnya peneliti melakukan coding data mentah dengan menghubungkan tema atau deskripsi, serta melakukan interpretasi atau memaknai data. Subjek dalam penelitian ini merupakan dua responden laki-laki berusia 6 dan 8 tahun di Pondok Pesantren Nuurudzholam. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah manusia yaitu peneliti sendiri. Analisis data dilakukan dengan menggunakan triangulasi, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

## **HASIL**

Adanya kecenderungan gangguan pemusatan perhatian subjek pertama karena memiliki ciri-ciri sesuai dengan gangguan pemusatan perhatian yaitu, (1) Ketika sedang menulis atau membaca subjek cenderung mudah bosan dan

mengeluh untuk tidak menyelesaikannya, (2) Subjek selalu mengalihkan pandangannya ke benda-benda yang ada di sekitarnya, atau melihat teman yang sedang bermain di luar kelas, ketika subjek masih adanya pelajaran di kelas. Sehingga dalam hal ini subjek kesulitan dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dan tidak memperdulikannya.

Sedangkan subjek kedua memiliki kecenderungan aktifitas yang berlebihan yaitu, (1) Subjek selalu tidak bisa diam dikelas, (2) Ketika guru sedang menjelaskan materi, subjek sering kali duduk dimeja, (3) Ketika guru sedang menjelaskan keterampilan dalam membuat perahu dengan kertas origami, subjek selalu memulai duluan, sehingga hasilnya tidak sesuai dengan apa yang guru jelaskan, (4) Subjek selalu keluar kelas pada jam pelajaran dan membeli makanan di luar, setelah itu subjek makan di dalam kelas. (5) Ketika istirahat subjek terlihat sendirian dan menaik ayunan, tetapi bukan di tempat duduk, tapi bergelantungan di tiang atas ayunan tersebut.

Subjek pertama merupakan anak pertama dari dua bersaudara, subjek lahir di Purwakarta pada tanggal 11 Mei 2011. Pada usia 1 tahun subjek sudah bisa memegang suatu benda dan memainkannya, di usia 3 tahun subjek sudah mampu menggunakan simbol-simbol tetapi masih belum bisa untuk mengartikan simbol tersebut, sehingga usia 3 tahun subjek sudah kecanduan dalam bermain Handphone, suatu ketika tanpa sepengetahuan dari orang tuanya, subjek di ajak temannya 3 tahun lebih tua dari subjek untuk menonton video porno, karena

Tabel 1. Token Economy pada Subjek 1

Tanggal	Kegiatan Pembelajaran	Penerapan <i>token economy</i>	Perilaku yang di tunjukkan
14-01	Membaca Pancasila (Pelajaran PKN)	Pemberian nilai C dan pemberian pujian untuk meningkatkan pembelajarannya	Kurangnya konsentrasi, melihat lingkungan di sekitar saat pembelajaran
16-01	Menulis	Pemberian nilai C dan pemberian pujian untuk meningkatkan pembelajarannya	Mengeluh, melihat temannya sudah selesai, dan ingin melanjutkan pekerjaannya di rumah
18-01	Menulis & Membaca	Pemberian nilai B dan pemberian pujian untuk meningkatkan pembelajarannya	Konsentrasi meningkat, fokus terhadap tugasnya, dan ingin segera menyelesaikannya
21-01	Melukis	Pemberian nilai B dan pemberian pujian untuk meningkatkan pembelajarannya	Perilaku yang di tunjukkan sama, saat di berikan nilai B
23-01	Menggambar	Pemberian nilai B dan pemberian pujian untuk meningkatkan pembelajarannya	Perilaku yang di tunjukkan sama, saat di berikan nilai B
25-01	Membaca	Pemberian nilai A dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Semangat dalam mengerjakan tugas, dan ingin segera menyelesaikan dan fokus terhadap tugasnya
28-01	Melukis	Pemberian nilai A dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Pada saat foto bersama, subjek lebih memilih mengerjakan tugasnya sampai pekerjaannya selesai
30-01	Menulis	Pemberian nilai A dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Subjek lebih rajin dalam sekolahnya, dan selalu menyelesaikan tugasnya dengan tepat pada waktunya.
3-02	Membaca	Pemberian nilai A dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Subjek sudah tidak mengeluh dan rajin dalam mengerjakan tugasnya
9-02	Outbound	Pemberian hadiah berupa ATK	Subjek merasa senang, semangat dalam menjalani kegiatannya, dan mempertahankan perilakunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

subjek belum mampu untuk mengartikan apa yang di tonton tersebut, kemudian subjek di ajak oleh temannya tersebut untuk meniru perilaku yang ada pada video tersebut, dengan posisi subjek di bawah, sedangkan temannya berada di atas subjek. Dalam perkembangannya subjek tidak mengalami kekerasan fisik menurut ibunya, sejak dari kecil subjek selalu melihat orang tuanya bertengkar, setiap kali ibu dan ayahnya bertengkar subjek selalu melihatnya. sehingga subjek seringkali terlihat mudah marah oleh teman-temannya, seringkali subjek terlibat bertengkar dengan temannya, namun itu hanya pada usia 1 sampai dengan 3 tahun, dan di usianya yang sekarang 8 tahun, subjek masih kesulitan untuk membaca dan menulis, tetapi ketika di temani dan di berikan perhatian subjek

bersemangat mengerjakannya dan menyelesaikan tugasnya hingga selesai. subjek cenderung terlihat kurang konsentrasi dalam hal belajar, dan tidak fokus dalam pemusatan perhatiannya, selalu melihat benda-benda yang ada di sekitarnya ketika sedang belajar di kelas. Subjek kedua merupakan anak tunggal, subjek lahir di Purwakarta, pada tanggal 26 Juni 2009, saat ini subjek berusia 6 tahun, subjek tinggal bersama orang tua asuhnya sejak lahir yaitu dengan neneknya, sedangkan kedua orang tua subjek sudah lama berpisah dari subjek sejak lahir. Di usia 1 tahun subjek sudah bisa memegang benda tetapi tidak mengetahui untuk apa benda dipegangnya tersebut, sehingga suatu ketika subjek menggenggam gelas kaca, ketika itu gelas yang digenggamnya

Tabel 2. Token Economy pada Subjek 2

Tanggal	Kegiatan	Penerapan <i>token economy</i>	Perilaku yang di tunjukkan
15-01	Membaca	Pemberian bintang 1	Subjek tidak bisa diam, sering menaiki meja
17-01	Menulis	Pemberian bintang 1 dan sedikit di beri hadiah berupa duit	Subjek ingin menulis walaupun sedikit lambat mengerjakannya
22-01	Membuat kerajinan kapal dengan kertas origami	Tidak di berikan <i>token economy</i> , tetapi memberikan perhatian untuk mengerjakan tugasnya	Sebelum di jelaskan, subjek terlebih dahulu memulainya,
24-01	Membaca	Pemberian bintang 2	Sering keluar kelas dan membeli makanan dalam jam pembelajaran
29-01	Membaca dan menulis	Pemberian bintang 3 dan memberikan pujian untuk menyelesaikan tugasnya	Subjek sedikit bisa diam dan mau mengerjakan tugas-tugasnya
31-01	Membaca	Pemberian bintang 4 dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Subjek semangat mengerjakan tugasnya dan fokus terhadap tugasnya
4-02	Menulis	Pemberian bintang 4 dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Saat mengerjakan tugas, subjek menjadi lebih tenang dan tidak lagi aktivitas yang berlebihan
7-02	Membaca dan menulis	Pemberian bintang 5 dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Subjek menyelesaikan tugasnya dengan bersikap tenang, duduk dan tidak berlari-lari di kelas
8-02	Membaca dan menulis	Pemberian bintang 5 dan pemberian pujian atas pencapaiannya	Perilaku yang di tunjukkan sama, saat di berikan bintang 5
9-02	Outbound	Pemberian hadiah berupa ATK	Subjek merasa senang, semangat dalam menjalani kegiatannya, dan mempertahankan perilakunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya.

tersebut terjatuh, namun subjek mengikuti arah dari gelas yang jatuh tersebut, sehingga dahi subjek terluka karena terkena pecahan kaca dari gelas tersebut. Di usia 3 tahun subjek sudah bisa menggunakan simbol-simbol, seperti, bermain bola, tetapi subjek hanya bisa bermain bolanya saja, belum mengerti peraturan yang terdapat pada permainan sepak bola. Sejak dari usia 1 tahun Neneknya sering memarahi subjek jika subjek salah, dan sering membentakinya, sehingga subjek seringkali terlihat tidak menuruti apa yang di perintahkan oleh neneknya tersebut. Subjek seringkali mudah marah dan akan memukul temannya, ketika di ganggu oleh teman-temannya. Di sekolah subjek sering kali terlihat berlari-lari di ruang kelas, meniki meja, dan duduk di speaker musik yang ada di sekolahnya tersebut, ketika pelajaran di mulai subjek sering kali keluar dari kelasnya dan membeli makanan, lalu subjek makan di kelas

ketika sudah membeli makanannya tersebut. Di jam istirahat subjek terlihat memanjat di atas ayunan yang ada di sekolahannya tersebut.

Dalam dua kasus anak tersebut, yaitu subjek pertama memiliki permasalahan pada pemusatan perhatiannya, sedangkan subjek kedua memiliki permasalahan pada aktifitas yang berlebihannya, dalam hal ini melakukan penanganan psikologis yaitu dengan menerapkan token economy:

- 1) Tidak Memberikan informasi dengan nada keras terhadap anak, memberikan dukungan anak untuk mau belajar,
- 2) Menurunkan aktivitas bermain Handphone pada anak dan menjauhkan anak untuk melihat tindakan kekerasan baik fisik maupun psikis,
- 3) Memperhatikan anak agar anak selalu terlihat senang,
- 4) Memberikan pujian terhadap anak,

5) Di sekolah anak mendapatkan perhatian,

6) Memberikan penilaian seperti bintang atau nilai huruf A,B,C agar anak ingin terus belajar

#### Penerapan Token Economy Subjek 1

- Nama Lengkap : R
- Tempat, tanggal lahir : Mei 2011
- Usia : 8 Tahun
- Kelas : 2 SD
- Permasalahan : Gangguan pada pemusatan perhatian

Penerapan token economy pada subjek pertama di nilai efektif ketika subjek diberikan penilaian B dan A, subjek mengalami perubahan pada tingkah lakunya seperti: (1) Konsentrasi meningkat, fokus terhadap tugasnya, dan ingin segera menyelesaikannya, (2) Semangat dalam mengerjakan tugas, dan ingin segera menyelesaikan dan fokus terhadap tugasnya, (3) Pada saat foto bersama, subjek lebih memilih mengerjakan tugasnya sampai pekerjaannya selesai, (4) Subjek lebih rajin dalam sekolahnya, dan selalu menyelesaikan tugasnya dengan tepat pada waktunya, (5) Subjek sudah tidak mengeluh dan rajin dalam mengerjakan tugasnya, (6) Subjek merasa senang, semangat dalam menjalani kegiatannya, dan mempertahankan perilakunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya

#### Penerapan Token Economy Subjek 2

- Nama Lengkap : R
- Tempat, tanggal lahir : Juni 2009

- Usia : 6 Tahun
- Permasalahan : Tingkah laku yang berlebihan

Penerapan token economy pada subjek kedua di nilai efektif ketika diberikan penilaian bintang 3,4 dan 5, subjek mengalami perubahan pada tingkah lakunya seperti: (1) Subjek sedikit bisa diam dan mau mengerjakan tugas-tugasnya, (2) Subjek semangat mengerjakan tugasnya dan fokus terhadap tugasnya, (3) Saat mengerjakan tugas, subjek menjadi lebih tenang dan tidak lagi aktivitas yang berlebihan, (4) Subjek menyelesaikan tugasnya dengan bersikap tenang, duduk dan tidak berlari-lari di kelas, (5) Subjek merasa senang, semangat dalam menjalani kegiatannya, dan mempertahankan perilakunya untuk menyelesaikan tugas-tugasnya

Pada dasarnya terapi tingkah laku diarahkan pada tujuan-tujuan memperoleh tingkah laku baru, penghapusan tingkah laku yang maladaptive, serta memperkuat dan mempertahankan tingkah laku yang di inginkan (Correy, 2013 : 216)., token economy bertujuan mengubah motivasi ekstrinsik menjadi motivasi intrinsik. Dengan pelaksanaan token economy diharapkan bahwa perolehan tingkah laku yang diinginkan akhirnya dengan sendirinya akan menjadi cukup mengganjar untuk memelihara tingkah laku yang baru. Martin dan Pear ( 2009:136) menyatakan bahwa penguatan positif bertujuan untuk meningkatkan frekuensi tingkah laku ketika mendapatkan peristiwa yang menyenangkan atau stimulus. Reward (hadiah)

dan positive reinforce (penguatan positif) sering digunakan sebagai pengubah atau peningkat frekuensi perilaku, token economy menggunakan hadiah sebagai penguat positif yang dapat meningkatkan frekuensi perilaku.

#### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa penerapan token economy dinilai efektif pada anak ADHD, karena dapat meningkatkan konsentrasi anak terhadap minat belajar, anak tersebut mampu menyelesaikan tugas hingga selesai, sehingga penerapan token economy ini mampu mengurangi efek dari perilaku anak ADHD.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amatullah, Faizzah. 2016, Attention Deficit Hyperactivity Disorder, Tersedia:

[http://repository.ump.ac.id/3139/Amatullah\\_BAB/](http://repository.ump.ac.id/3139/Amatullah_BAB/)

Naimah, M. 2012, Perkembangan Kognitif Anak, Tersedia:

[http://etheses.uin-malang.ac.id/2218/6/08410090\\_Bab\\_2/](http://etheses.uin-malang.ac.id/2218/6/08410090_Bab_2/)

Santrock, Jhon W. 2009. Masa Perkembangan Anak, Jakarta : Salemba Humanika.

Nuryanti, Lusi. 2008. Psikologi Anak, Klaten : PT Morana Jaya Cemerlang.

Mahpur, Mohammad.2017, Memantapkan Analisis Data Kualitatif Melalui Tahapan Koding, Tersedia: <http://repository.uin-malang.ac.id/800/2/koding>.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. [ Online ]. Tersedia di

[Kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religious](http://Kbbi.kemdikbud.go.id/entri/religious).  
Diakses 15 Maret 2019.

Yasri, HT. 2014, BAB II Kajian Pustaka, Tersedia:

<http://etheses.uin-malang.ac.id/797/6/10410001/>

Davison, Gerald C.2006, Psikologi Abnormal, Depok: PT Raja Grafindo Persada.