

## HUBUNGAN INTENSITAS PENGGUNAAN GADGET TERHADAP PERKEMBANGAN MORAL DAN AGAMA ANAK USIA 5-6 TAHUN

Ulfa Tri Putri Widianingtyas<sup>1\*</sup>, Jimi Harianto<sup>1</sup>, Tri Dewantari<sup>1</sup>

1STKIP Al Islam Tunas Bangsa

Email: ulfatriputriwidianingtyas@stkipalitb.ac.id

### Abstract:

*In the current era, technology is progressing very rapidly with the increasing use of gadgets. The increasing use of gadgets in children can cause changes in their development, especially their moral and religious development, make children lazy, and can affect children's behavior. This is certainly a warning for parents to limit and supervise children when playing gadgets. The purpose of the study was to determine the relationship between the intensity of gadget use and the moral and religious development of children aged 5-6 years in Kindergarten, Tanjung Karang Pusat District, Bandar Lampung. The method used was quantitative correlation. The results of the study showed that there was an adequate relationship between the intensity of gadget use and the moral and religious development of children aged 5-6 years in Kindergarten, Tanjung Karang Pusat District, Bandar Lampung. Based on the calculation,  $r_{count} = -0.463$  was obtained while  $r_{table} = 0.325$  with an adequate level of relationship with a sig value (2-tailed) of  $0.004 \leq 0.05$ . Based on the results of the study, it is recommended for parents to be selective in supervising and limiting children playing gadgets. Parents can provide educational games to children to improve children's moral and religious development optimally.*

**Keywords:** Early childhood, use of gadgets, moral and religious development

### Abstrak:

Pada era sekarang teknologi mengalami kemajuan yang sangat pesat dengan meningkatnya penggunaan gadget. Meningkatnya penggunaan gadget pada anak dapat menyebabkan perubahan pada perkembangannya terutama perkembangan moral dan agamanya, membuat anak menjadi malas, dan dapat mempengaruhi perilaku anak. Hal ini tentunya menjadi sebuah peringatan bagi orang tua untuk membatasi dan mengawasi anak ketika bermain gadget. Tujuan penelitian untuk mengetahui hubungan intensitas penggunaan gadget dengan perkembangan moral dan agama anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung. Metode yang digunakan yaitu kuantitatif korelasional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang memadai antara intensitas penggunaan *gadget* terhadap perkembangan moral dan agama anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung. Berdasarkan perhitungan diperoleh  $r_{hitung} = -0,463$  sedangkan  $r_{tabel} = 0,325$  dengan tingkat hubungan yang memadai dengan nilai sig (2-tailed) sebesar  $0,004 \leq 0,05$ . Berdasarkan hasil penelitian, disarankan bagi orang tua agar dapat selektif dalam mengawasi dan membatasi anak bermain gadget. Orang tua dapat memberikan permainan edukatif kepada anak untuk meningkatkan perkembangan moral dan agama anak secara optimal.

**Kata kunci:** Anak usia dini, Penggunaan *Gadget*, Perkembangan Moral dan Agama

## PENDAHULUAN

NAEYC (*National Association for The Education of Young Children*), mengatakan bahwa anak usia dini adalah anak yang berada pada rentang usia 0-8 tahun, yang tercakup dalam program pendidikan di taman penitipan anak, penitipan anak pada keluarga (*family child care home*), pendidikan prasekolah baik swasta

maupun negeri, TK, dan SD (Aisyah, 2008). Sedangkan menurut Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 butir 14 menyatakan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 (enam) tahun yang dilakukan

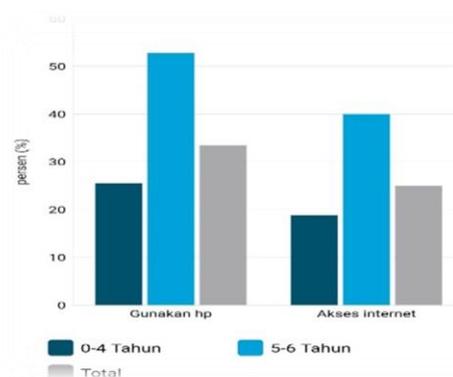
melalui rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan belajar dalam memasuki pendidikan lebih lanjut (Pemerintah Republik Indonesia, 2015)

Anak usia dini sering disebut sebagai masa “golden age” atau masa emas Dimana masa ini adalah masa yang penting untuk perkembangan anak. Pada masa ini anak sedang aktif dalam mengembangkan berbagai keterampilan yang dimilikinya. Keterampilan tersebut dinyatakan dalam 6 (enam) aspek perkembangan anak usia dini telah diatur dalam Peraturan Menteri Nomor 137 Tahun 2014 pada Bab I Pasal 1 Ayat (2) yang berbunyi “Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak Usia Dini selanjutnya disebut STPPA adalah kriteria tentang kemampuan yang dicapai anak pada seluruh aspek pertumbuhan dan perkembangan yang mencakup aspek nilai moral dan agama, fisik motorik, kognitif, bahasa, sosio-emosional, serta seni. (Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan RI, 2014).

Salah satu hal yang penting dalam menstimulasi anak untuk mengembangkan karakter baik pada kehidupan sehari-hari adalah perkembangan nilai moral dan agama. Aspek perkembangan tersebut menjadi dasar dalam penerapan nilai moral dan agama anak usia dini. Salah satu hal yang penting dalam menstimulasi anak untuk mengembangkan karakter baik pada kehidupan sehari-hari adalah perkembangan nilai moral dan agama. Perkembangan moral dan agama harus diterapkan pada anak terutama anak usia 5-6 tahun, dimana pada usia tersebut anak akan memasuki pendidikan selanjutnya dan harus

memiliki perkembangan moral dan agama yang baik. Perkembangan ini penting karena dengan perkembangan ini anak dapat membedakan perbuatan yang benar dan salah, bersikap ramah terhadap orang lain, meminta tolong dengan baik bertanggung jawab, saling menghormati dan memiliki *akhlakul karimah* sesuai ajaran agama.

Mengintegrasikan aspek perkembangan moral dan agama pada anak memberikan manfaat jangka panjang bagi kehidupan di masa sekarang ataupun masa depan. Jika anak gagal dalam hal perkembangan moral dan agama, maka akan mengalami banyak hambatan pada kehidupan sosialnya. Pada zaman ini, salah satu hal yang dapat menjadi hambatan dalam perkembangan anak adalah perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan pesat, dengan meningkatnya penggunaan *gadget* seperti *ponsel*, *tablet* dan *computer*. *Gadget* sudah tidak bisa lagi dipisahkan oleh kehidupan manusia, mulai dari orang dewasa hingga anak-anak. *Gadget* yang sering digunakan yaitu *smartphone*.



Gambar 1. Diagram Penggunaan *Gadget* dan Pemakaian Internet

Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2022 menunjukkan bahwa anak usia dini di Indonesia sudah bisa menggunakan

*gadget* (HP) juga bisa mengakses internet. Ditemukan ada 33,44% anak usia dini di Indonesia yang menggunakan *smartphone* dan 24,96% anak usia dini dapat mengakses internet. Penggunaan *smartphone* pada anak usia 5-6 tahun mencapai 52,76% dan 39,97% yang dapat mengakses internet (<https://databoks.katadata.co.id>).

Saat ini anak lebih mementingkan bermain *gadget* daripada belajar. Anak lebih banyak menggunakan *gadget* untuk bermain *game*, menonton *YouTube* dan bermain *tiktok*. Terlalu lama menggunakan *gadget* dapat membuat perkembangan anak menjadi terganggu. Sebagaimana yang telah dijelaskan oleh (WHO) dalam jurnal (Simanjuntak, 2023) bahwa ada batasan *screen time* atau durasi untuk melihat layar digital yaitu hanya 1-2 jam perhari. Bagi anak, *gadget* memiliki dampak positif dan negatif tergantung bagaimana menggunakannya. Menurut Handrianto dalam (Marpaung, 2018) banyak sekali dampak positif dari penggunaan *gadget* bagi anak yaitu Berkembangnya imajinasi, Melatih kecerdasan, Meningkatkan rasa percaya diri, Mengembangkan kemampuan dalam belajar, namun *gadget* juga memiliki dampak negatif yaitu malas belajar, penurunan konsentrasi, minimnya kemampuan bersosialisasi, kecanduan, Dapat menimbulkan gangguan Kesehatan, Perkembangan kognitif anak terhambat, Menghambat kemampuan berbahasa bahkan dapat mempengaruhi perilaku anak. Maka peran orang tua sangat penting sebagai *figure* untuk menemani, mengawasi, dan mengarahkan pemakaian *gadget*

agar bermanfaat bagi tumbuh kembangnya anak (Putri Miranti, 2021)

Menurut penelitian (Prajnidita Zaeny, 2019) yang berjudul Penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini membuat simpulan terhadap penelitian yang telah dilakukannya, bahwa ada pengaruh penggunaan *gadget* terhadap pembentukan karakter anak usia dini. Berdasarkan data observasi pra-penelitian yang dilakukan di TK YWKA B.Lampung dengan jumlah anak 65 anak usia 5-6 tahun, dari survey yang telah dilakukan diketahui bahwa masih ditemukan beberapa kondisi anak yang belum bisa menerapkan nilai moral dan agama dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa kondisi permasalahan yang ada diatas, *gadget* adalah salah satu penyebab dari permasalahan yang ada, karena rata-rata seluruh anak di TK YWKA tersebut merupakan pengguna *gadget* dan dari *gadget* anak meniru apa saja yang dilihatnya.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan metode korelasional. Tempat penelitian dilakukan di 2 TK yaitu TK YWKA dan TK Nurul Iman. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner (angket), observasi, dan dokumentasi yang disajikan dalam bentuk instrumen. Teknik analisis yang dilakukan yaitu dengan uji normalitas, uji linearitas dan uji hipotesis.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Instrumen yang telah disusun dengan jumlah pernyataan Intensitas Penggunaan gadget dengan jumlah 20 item sedangkan instrumen untuk perkembangan moral dan agama dengan jumlah 15 item kemudian dilakukan pengujian. Pengujian yang dilakukan peneliti yakni uji validitas dan reliabilitas dengan menggunakan program SPSS versi 25.0. Setelah dilakukan uji validitas dan reliabilitas maka dapat disimpulkan bahwa instrument tersebut memiliki validitas dan realibilitas yang baik. Kemudian peneliti melakukan data distribusi pada kedua variabel.

**Tabel 1. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget (Variabel X)**

Kategori	Ketentuan	Frekuensi	%
Tinggi	$\geq 59$	3	8%
Sedang	$41 \leq d \leq 59$	27	73%
Rendah	$\leq 41$	7	19%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat dijelaskan bahwa intensitas penggunaan *gadget* siswa berada pada kategori “sedang” dengan presentase 73% dan frekuensi terbanyak yaitu 27 siswa.

**Tabel 2. Distribusi Frekuensi Intensitas Penggunaan Gadget (Variabel X)**

Kategori	Ketentuan	Frekuensi	presentase
Tinggi	$\geq 51$	9	24%
Sedang	$41 \leq s \leq d \leq 51$	18	39%
Rendah	$\leq 41$	10	27%
Jumlah		37	100%

Berdasarkan tabel distribusi frekuensi di atas, dapat dijelaskan bahwa perkembangan moral dan agama siswa berada pada kategori “sedang” dengan presentase 39% dan frekuensi terbanyak yaitu 18 siswa.

### Uji Normalitas

Pada penelitian ini dilakukan uji normalitas menggunakan rumus Shapiro wilk, data dikatakan berdistribusi normal apabila memiliki signifikansi asimtotik (asyp.sign) > 0,05. Data dikatakan tidak berdistribusi normal apabila memiliki signifikansi asimtotik (asyp.sign) < 0,05.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statisti	df	Sig.	Statisti	df	Sig.
Penggunaan Gadget	.181	37	.004	.891	37	.002
Perkem. moral dan agama	.135	37	.086	.928	37	.020

Dari hasil uji asumsi statistic dengan menggunakan metode Shapiro Wilk, dapat dilihat pada tabel diatas bahwa nilai dari (asyp.sign) dari dua variabel adalah 0,002 dan 0,020. Berdasarkan kriteria syarat hasil Keputusan apabila (asyp.sign) > 0,05 dikatakan normal dan apabila (asyp.sign) < 0,05 dikatakan tidak normal normal. Pada table uji normalitas diatas (asyp.sign) > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

### Uji Linearitas

Pada penelitian ini dilakukan uji linearitas menggunakan test of linearity dengan dasar pengambilan Keputusan apabila nilai sig. deviation from linearity > 0,05.

**Tabel 4. Uji Linearitas**

ANOVA Table					
	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Perkem. moral dan agama *	444.299	19	23.384	.688	.786
Penggunaan Gadget	41.248	1	41.248	1.213	.286
			3		
	403.051	18	22.392	.658	.806
	578.133	17	34.008		
	1022.43	36			

Berdasarkan hasil uji linearitas diketahui nilai sig. deviation from linearity sebesar 0,806 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa **terdapat hubungan yang linear** antara variabel intensitas penggunaan *gadget* dengan variabel perkembangan moral dan agama.

### Uji Hipotesis

Untuk mengetahui hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral dan agama, pada penelitian ini peneliti menggunakan uji korelasi person product moment melalui *Analyze - Correlate - bivariate* dengan bantuan SPSS 25.0 (Abdullah, 2015)

Ketentuan:

Jika sig (2-tailed) > 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima

Jika sig (2-tailed) < 0,05 maka H<sub>0</sub> ditolak

**Tabel 5. Uji Hipotesis**

Correlations	
Penggunaan Gadget	Perkem. moral dan agama

Penggunaan Gadget	Pearson Correlation	1	-.463**
	Sig. (2-tailed)		.004
	Sum of Squares and Cross-products	3021.676	-813.459
	Covariance	83.935	-22.596
	N	37	37
Perkembangan moral dan agama	Pearson Correlation	-.463**	1
	Sig. (2-tailed)	.004	
	Sum of Squares and Cross-products	-813.459	1022.432
	Covariance	-22.596	28.401
	N	37	37

Berdasarkan hasil uji korelasi product moment diatas, diketahui bahwa pearson correlation antara variabel Intensitas Penggunaan gadget (X) dengan Perkembangan moral dan agama (Y) r-hitung= 0,463 > r-tabel 0,325 pada signifikan 0,004 < 0,05 yang berarti ada hubungan antara Intensitas Penggunaan gadget dengan Perkembangan moral dan agama. Koefisien korelasi sebesar -0,463 dapat disimpulkan bahwa nilai korelasi sedang/hubungan memadai karena berada pada rentang 0,41 - 0,70.

### Pembahasan

Dari hasil penelitian yang dilakukan dan dianalisa menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung. Hubungan tersebut pula dibuktikan dari hasil nilai sig (2-tailed = 0,004) < 0,05 yang menunjukkan

adanya hubungan antara kedua variabel.

Uji normalitas pada penelitian ini didapatkan nilai sig sebesar 0,002 pada variabel intensitas penggunaan gadget dan 0,20 pada variabel perkembangan moral dan agama. Berdasarkan ketentuan persyaratan maka kedua variabel tersebut dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan hasil uji linearitas pada penelitian ini didapatkan 0,802 yang dapat dikatakan memiliki hubungan yang linear atau keterkaitan. Sedangkan dari hasil uji korelasi (uji hipotesis) diketahui bahwa nilai rhitung > rtabel atau  $-0,463 > 0,325$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti terdapat hubungan antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral dan agama pada anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung.

Hubungan tersebut bersifat negatif yang menunjukkan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *gadget* maka semakin rendah perkembangan moral dan agama.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang negatif antara intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral dan agama anak usia 5-6 tahun di TK Kecamatan Tanjung Karang pusat B.Lampung. hubungan tersebut dibuktikan dari hasil nilai sig  $0,004 < 0,05$  yang menunjukkan adanya hubungan antara kedua variabel, serta dibuktikan dari hasil r hitung korelasi

sebesar  $-0,463$  sehingga hipotesis diterima. Hubungan negatif intensitas penggunaan *gadget* dengan perkembangan moral dan agama dipengaruhi adanya intensitas penggunaan *gadget* yang berlebihan, sehingga menurunnya perkembangan moral dan agama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2008). *Perkembangan dan Konsep Dasar Pengembangan Anak Usia Dini* (Edisi Pert). Universitas Terbuka.
- Anggraini, S. A., Mashari, A., Tohir, A., & Agung, P. (2023). Analisis Kesulitan Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Tematik Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 2 Banjar Negeri Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*,1(1), 9-12.
- Arfan, A., Qomario., Tohir, A. & Soraya, R. (2023). Analisis Peran Kepala Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Manajemen Sekolah Di SD Negeri Sukamenak 08 Kabupaten Bandung. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(2),41-46. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/234>.
- Atika, F., Tohir, A., & Soraya, R. (2023). Pengaruh Penerapan Media Pohon Literasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas V SDN 2 Way Lima Kabupaten Pesawaran. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(02), 145-

148. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i02.4330>
- Audine, N., Sulistianah, S., Dewantari, T., & Tohir, A. (2023). Peran Guru Dalam Menanamkan Perilaku Sopan Santun Pada Anak Usia Dini di TK Amarta Tani Bandar Lampung. *Jurnal Multidisiplin Dehasen (MUDE)*, 2(4), 689-692.
- Febriani, F., Tohir, A., Qomario, Q., & Mukhlis, H. (2023). Pengaruh penggunaan metode jigsaw terhadap hasil belajar IPA pada siswa kelas III SD negeri 1 Tanjung Agung Kecamatan Kedamaian Kota Bandar Lampung. *Nusantara Journal of Behavioral and Social Sciences*, 2(2), 31-34.
- Hanjani, A., Mashari, A., Nureva, N., & Tohir, A. (2023). Analisis Strategi Belajar Siswa Dalam Menghadapi Asesmen Nasional Berbasis Komputer (ANBK) di Kelas V SD Negeri 3 Rajabasa Kota Bandar Lampung. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(1), 5-8.
- Herpratiwi, H., & Tohir, A. (2022). Learning Interest and Discipline on Learning Motivation. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 424435.
- Herpratiwi, H., Maftuh, M., Firdaus, W., Tohir, A., Daulay, M. I., & Rahim, R. (2022). Implementation and Analysis of Fuzzy Mamdani Logic Algorithm from Digital Platform and Electronic Resource. *TEM Journal*, 11(3), 1028-1033.
- <https://databoks.katadata.co.id>
- Juliyanti, J., Tohir, A., Anggraini, H., & Qomario, Q. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Egrang Batok Kelapa Terhadap Perkembangan Motorik Kasar Anak Usia Dini Di Kelompok B TK Padma Mandiri Bandar Lampung Tahun Ajaran 2022/2023. *Journal Of Dehasen Educational Review*, 4(3), 187-192. <https://doi.org/10.33258/joder.v4i3.4073>
- Lestari, P. D., Tohir, A., Pamungkas, A., & Sulistianah, S. (2024). KOMPETENSI GURU PAUD DALAM MENGELOLA KELAS YANG MENYENANGKAN DI TK AL RIZKIKI NATAR. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 6(1), 12-18. <https://doi.org/10.52647/jep.v6i1.129>
- Maharany, T.A., Qomario, Q., Soraya, R., & Tohir, A. (2023). Pengaruh Penggunaan Media Tangram Pada Mata Pelajaran Matematika Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III SD Negeri 3 Serdang Kecamatan Tanjung Bintang Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA*, 1(2), 25-30. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/205>
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan (The Effect of Use Of Gadget In Life). *Jurnal Kopasta*, 5(2), 55-64.
- Pemerintah Republik Indonesia. (2015). Undang-Undang Nomor 146 Tahun 2014 Tentang Kurikulum 2013 Pendidikan Anak Usia Dini. *Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan*.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. (2014). Undang-Undang Nomor No 137 Tahun 2014 Tentang Standar Nasional Pendidikan Anak Usia Dini.

- Kementrian Pendidikan Dan Kebudayaan.*
- Prajnidita Zaeny, D. (2019). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Pembentukan Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Seminar Nasional Lppm Ump*, 0(0), 302-310.
- Prastyo, C., Tohir, A., & Mashari, A. (2024). THE INFLUENCE OF PRINCIPAL LEADERSHIP ON TEACHER MOTIVATION IN PUBLIC PRIMARY SCHOOL 11th TULANG BAWANG TENGAH. *Waniambey: Journal of Islamic Education*, 5(1), 103-114. <https://doi.org/10.53837/waniambey.v5i1.1102>
- Prayuda, I. C., Agung, P., Mashari, A., & Tohir, A. (2022). Pengaruh Teknik Ice Breaking Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Kelas II SD. *Jurnal Evaluasi Dan Pembelajaran*, 4(1), 1-5.
- Putri Miranti, L. D. (2021). Waspada Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak Usia Dini. *Jurnal Cendekiawan Ilmiah PLS*, 6(1), 58-66.
- Qomario, Q., Tohir, A., & Mashari, A. (2020). The effect of realistic mathematical approaches towards the students' math learning outcomes. *Jurnal Prima Edukasia*, 8(1), 78-85.
- Qomario, Q., Tohir, A., & Prastyo, C. (2022). Math poster with augment reality to increase learning outcome of students' high school. *International Journal of Trends in Mathematics Education Research*, 5(1), 69-73.
- Simanjuntak, S. R. (2023). Pengaruh Screen Time Terhadap Masalah Perilaku Anak. *Jurnal Keperawatan*, 11(1), 64-80.
- Sulistianah & Tohir, A. (2020). Pengaruh Metode show and tell terhadap keterampilan Berbicara Anak usia 5-6 tahun di TK Xaverius 3 Bandar Lampung. *SeBaSa: Jurnal Pendidikan Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 19-24. <https://e-journal.hamzanwadi.ac.id/index.php/sbs/article/view/2184>
- Sulistianah, S., & Tohir, A. (2020). Perkembangan Kemandirian pada Anak Usia Dini di TK Amarta Tani HKTI Bandar Lampung. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 5(4), 179-186. <https://doi.org/10.14421/jga.2020.54-05>
- Tohir, A. (2020). Efektivitas model pembelajaran inkuiri dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 27 Tegineneng. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(1), 48-53.
- Tohir, A., dkk. (2021). Decision Support System using WP Algorithm for Teacher Selection. *Journal of Physics: Conference Series*.
- Tohir, A., Muslim, S., & Safira, N. A. (2021). Philosophy as The Foundation of Science in The Development of Chemistry. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 10(3), 189-195.
- Tohir, A., Handayani, F., Sulistiana, R., Wiliyanti, V., Arifianto, T., & Husnita, L. (2024). ANALISIS PENERAPAN AUGMENTED REALITY DALAM PROSES PEMAHAMAN PEMBELAJARAN. *Jurnal Review Pendidikan Dan Pengajaran (JRPP)*, 7(3), 8096-8102. <https://doi.org/10.31004/jrpp.v7i3.30132>

Widyastuti, L., Qomario, Q., Ahmad Tohir, & Rayahu Soraya. (2023). Pengaruh Motivasi Orang Tua terhadap Hasil Belajar IPA siswa Kelas IV SD Negeri 1 Kaliasin Kecamatan Tanjung Bintang

Kabupaten Lampung Selatan. *JURNAL PENDIDIKAN TUNAS BANGSA* 1(2), 31-34. <https://journal.bengkuluinstitute.com/index.php/jptunasbangsa/article/view/206>