



Keberkesanan Permainan e-Value dalam Membentuk Penghayatan Nilai Pelajar di Negeri Perak

MOHD SYAUBARI BIN OTHMAN* & MOHD RIDHUAN BIN MOHD JAMIL

Fakulti Pembangunan Manusia, Universiti Pendidikan Sultan Idris, Malaysia

*email: syaubari@fpm.upsi.edu.my

Received: December 05, 2021

Accepted: December 13, 2021

Online Published: December 18, 2021

Abstract

Rentetan daripada isu-isu nilai yang melingkar dalam kalangan pelajar, satu usaha perlu dilaksanakan dengan menyumbang kepada sebahagian penyelesaian dan sebagai sokongan kepada usaha yang telah dilakukan. Usaha ini juga perlu dilaksanakan diperingkat permulaan dengan meletakkan fokus kepada golongan muda dan pendekatan permainan adalah yang berkesan. Untuk itu, permainan inovasi E-VALUE adalah inisiatif ke arah keseimbangan di antara pencapaian akademik dan pembangunan sahsiah. Ini sebagai satu nilai tambah kepada usaha memantapkan nilai di kalangan masyarakat khususnya pelajar. Permainan secara inovasi di adaptasi dengan meletakkan elemen NILAI dijadikan kerangka utama. Kajian ini menggunakan analisis deskriptif menerusi instrumen pengujian keberkesanan. Instrumen yang digunakan ini dibina oleh pengkaji dengan pengubahsuaian daripada DSKP Sekolah Rendah Kementerian Pendidikan Malaysia dan pakar yang terlibat serta kandungannya disahkan oleh panel rujukan pakar. Tahap nilai kebolehppercayaan alfa Cronbach yang diperolehi adalah tinggi iaitu antara (0.82173). Seramai 402 orang pelajar dipilih secara rawak mudah untuk menjawab instrumen soal selidik. Data kajian di analisis secara deskriptif menggunakan frekuensi dan peratusan min. Secara keseluruhannya, hasil kajian mendapati keberkesanan permainan E-Value adalah berada pada tahap tinggi menerusi min bagi keseluruhan (4.44). Bagi dapatan mengikut komponen yang terdiri daripada perancangan pembangunan mencatatkan min (4.46), pengenalanpastian kandungan mencatatkan min (4.41) dan proses penilaian mencatatkan min (4.41). Matlamat permainan ini adalah untuk membangunkan karekter seorang pelajar dalam memastikan keseimbangan akademik dan sahsiah dapat dikombinasikan. Kemantapan nilai sahsiah adalah keperluan penting dalam era generasi pelajar abad ke 21. Tanpa kekukuhan nilai, generasi yang lahir akan tenggelam dengan pelbagai ledakan sistem pendidikan. Untuk itu, permainan ini adalah salah satu nilai tambah kepada usaha pembentukan generasi muda yang sentiasa mendahulukan nilai dalam setiap tindakan

Keywords: permainan e-value, penghayatan nilai

1. Pengenalan

Permainan e-value adalah inisiatif ke arah keseimbangan di antara pencapaian akademik dan pembangunan sahsiah. Ini sebagai satu nilai tambah kepada usaha memantapkan nilai di kalangan masyarakat khususnya pelajar. Permainan di adaptasi daripada permainan JUTARIA dengan elemen NILAI dijadikan kerangka utama. Peserta perlu menamatkan pertandingan dengan memastikan jumlah pusingan dan wang tunai berada seperti yang telah ditetapkan. Permainan ini sesuai di mainkan dengan kanak-kanak dan remaja dengan perincian ada dinyatakan di dalam kertas konsep ini. Permainan ini dijalankan secara santai dan mudah dimainkan Permainan ini mempunyai beberapa objektif seperti berikut

- i) Membentuk bahan sokongan tambahan kepada pengetahuan nilai yang diterapkan dalam sistem pendidikan negara
- ii) Menghubungjalinkan di antara nilai dan pengamalan serta penghayatan dalam kehidupan seharian
- iii) Meningkatkan kefahaman pelajar berkaitan nilai menerusi pendekatan permainan merupakan salah satu elemen didik hibur dalam PdP
- iv) Membentuk budaya pengamalan nilai yang baik dalam kehidupan dan mengadaptasikan dalam diri setiap pelajar
- v) Alternatif kepada permainan-permainan yang berupaya memberi manfaat yang berkualiti dalam memastikan kestabilan nilai setiap pelajar



Matlamat permainan ini adalah untuk membangunkan karakter seorang pelajar dalam memastikan keseimbangan akademik dan sahsiah dapat dikombinasikan. Kemantapan nilai sahsiah adalah keperluan penting dalam era generasi pelajar abad ke 21. Tanpa kekukuhan nilai, generasi yang lahir akan tenggelam dengan pelbagai ledakan sistem pendidikan. Untuk itu, permainan ini adalah salah satu nilai tambah kepada usaha pembentukan generasi muda yang sentiasa mendahulukan nilai dalam setiap tindakan.

2. Pernyataan masalah

Kepentingan nilai sebagai suatu gagasan bagi menjamin pembangunan negara yang mampan dan seimbang dinyatakan dengan jelas sebagai salah satu di antara cabaran Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 iaitu

“mewujudkan masyarakat bermoral dan beretika sepenuhnya, yang rakyatnya kuat beragama dan nilai kerohanian serta disemai dengan nilai etika paling tinggi” (KPM, 2015).

Berasaskan konteks pembangunan ekonomi dan politik di dalam sesebuah negara, pembinaan nilai dalam bentuk pembangunan manusia yang seimbang dan bersepadu akan menjamin pembangunan ekonomi yang mampan (A'adawiyah, 2010; Habib Mat Som & Syed Kamaruzzaman, 2016) serta kekuatan politik yang akan menjamin kelangsungan dan kecemerlangan bangsa dan negara secara berterusan

Menurut konteks sosial, nilai merupakan sendi yang mengikat kukuh perhubungan dalam sesebuah masyarakat sehingga dapat menjamin kewujudan, kestabilan, keamanan dan kesejahteraan di dalam masyarakat tersebut. Keruntuhan nilai di dalam sesebuah masyarakat bukan saja menjadi ancaman kepada kesejahteraan mental individu dalam masyarakat malah turut menjadi punca sebenar kepada kemusnahan kerana keruntuhan nilai akhlak yang melemahkan setiap sendi sesebuah masyarakat (Ismail Bakar, 2010).

Para penyelidik kemasyarakatan Barat menyedari tentang sendi-sendi kelemahan ini dan membuat kesimpulan terhadap keperluan kepada kembali kepada unsur-unsur pemurnian nilai terutamanya menerusi agama (Nooraini, Salasiah, 2013). Sungguhpun demikian, realiti semasa menunjukkan petanda mengenai jurang yang semakin melebar di antara idealisme kepentingan nilai dalam konteks pembangunan negara dengan kemelut sosial yang sedang dihadapi di dalam sesebuah masyarakat. Selain dari angka-angka penglibatan rakyat Malaysia secara umum di dalam aktiviti jenayah yang semakin bertambah setiap tahun, kegerunan terhadap gejala sosial ini semakin membimbangkan melalui kadar penglibatan golongan belia beragama Islam di dalam kancas tersebut (Wan Liz Osman, 2000), ini memberi suatu gambaran tentang gejala kemerosotan nilai yang sedang dialami oleh umat Islam di negara ini. Kesedaran dan kepekaan pihak-pihak yang berwajib terhadap punca-punca kemerosotan nilai dan pentingnya peranan pendidikan didalam membentuk generasi yang berakhlak selari dengan rentak pembangunan negara tidak dapat dipertikaikan lagi.

Dapatan ini seiring dengan pemantauan laporan kebangsaan bagi subjek Pendidikan Islam (Jemaah Nazir dan Jaminan Kualiti, 2011) melibatkan 103 sekolah rendah dengan 228 pencerapan PdP mendapati 41.92% pelajar tidak dilibatkan di dalam aktiviti berkumpulan yang berorientasikan nilai, 43.73% pelajar tidak menguasai objektif seperti yang ditetapkan dan 49.47% pelajar gagal mematuhi prosedur di dalam standard melaksanakan latihan. Bagi kualiti pengajaran guru, perancangan PdP ditulis secara umum dan kurang menjurus kepada pernyataan bentuk perlakuan yang boleh diukur, 34.01% gagal menyampaikan isi kandungan pengajaran dengan baik, 47.58% menggunakan sumber pendidikan namun hanya bersifat tradisional seperti manila kad dan lembaran kerja, kurang menggunakan peralatan berorientasikan teknologi maklumat dan 55.82% soalan yang dikemukakan oleh guru dapat meningkatkan pengetahuan baru, namun hasil penilaian penyoalan kurang dimanfaatkan untuk tindakan susulan sama ada dalam bentuk pemulihan dan pengayaan. Keseluruhannya menerusi laporan di paparkan kelemahan pengajaran yang menghasilkan kualiti pengajaran guru masih berada di tahap sederhana dan ini akan menjejaskan asas nilai pelajar kerana subjek pendidikan Islam merupakan teras kepada penerapan nilai utama kepada pelajar

Adalah diharapkan dengan pengenalan pelbagai dasar, sistem, perancangan strategik dan program yang dilaksanakan dalam amalan pendidikan di negara ini memberikan gambaran yang jelas terhadap komitmen pihak kerajaan untuk melahirkan generasi rakyat Malaysia yang memiliki keperibadian yang mulia dan seimbang. Selaras dengan komitmen tersebut, Kementerian Pendidikan juga telah menggubal konsep pendidikan bersepadu yang dilaksanakan melalui Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) dan Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) bertujuan untuk mencapai hasrat pembentukan

“Insan yang seimbang dan harmoni dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan”.



3. Objektif kajian

- i) Melaksanakan perancangan pembangunan E-Value dari konteks penghayatan nilai di kalangan pelajar daerah Manjung
- ii) Mengenalpasti kandungan bahan E-Value dari konteks penghayatan nilai di kalangan pelajar daerah Manjung
- iii) Mengenalpasti proses penilaian bahan E-Value dari konteks penghayatan nilai di kalangan pelajar daerah Manjung

4. Metodologi kajian

4.1 Reka bentuk kajian

Reka bentuk kajian ini merupakan kaedah tinjauan yang bersifat kuantitatif. Hasil dapatan kajian ini dilihat melalui bentuk perkiraan yang merangkumi nombor dan formula tertentu. Menurut (Creswell, 2009) kaedah tinjauan merupakan satu cara yang spesifik bagi mengumpul maklumat berkenaan sekumpulan besar populasi. Kaedah tinjauan ini menggunakan kaedah soal selidik bertujuan untuk melakukan penilaian yang melibatkan 3 komponen utama

- a) Perancangan pembangunan
- b) Pengenalpastian kandungan bahan
- c) Proses penilaian

Kajian ini merupakan satu tinjauan awal yang hanya menggunakan soal selidik dan kaedah pengukuran berdasarkan ujian analisis deskriptif iaitu min bagi menentukan ciri-ciri pembolehubah tanpa melakukan generalisasi. Kajian ini menggunakan instrumen penggunaan e-value yang dibangunkan dan digunakan oleh pengkaji dengan pengubahsuaian daripada DSKP Sekolah Kementerian Pendidikan Malaysia dan pakar yang terlibat serta kandungannya disahkan oleh panel rujukan pakar.

4.2 Populasi dan sampel kajian

Kajian ini melibatkan pelajar-pelajar yang berjumlah 401 orang dengan pembahagian taburan kajian menggunakan 3 zon iaitu melibatkan Zon Perak Utara, Zon Perak Tengah dan Zon Perak Selatan. Jumlah keseluruhan pelajar daerah Manjung adalah 13,502 orang berdasarkan maklumat daripada Jabatan Pendidikan Negeri Perak namun berdasarkan jadual (Krajie & Morgan, 1970, Mohd Majid, 2005; Cohen, 2007) menerusi penentuan sampel daripada populasi jumlah yang bersesuaian ditetapkan 382 orang, namun di dalam kajian ini menggunakan 402 orang guru sebagai syarat ujian untuk dilaksanakan ujian ANOVA (Cohen, 2011). Pelajar-pelajar yang terpilih adalah di antara pelajar yang mengajar berdasarkan jantina, umur dan latar belakang keluarga.

4.3 Pengumpulan dan analisis data

Dapatan data yang diperolehi ini dilaksanakan menerusi instrumen yang dibentuk bersumberkan instrumen seperti berikut Dokumen Sahsiah Murid Unggul (SUMUR) yang dibangunkan oleh Bahagian Pendidikan Islam, Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia 2013-2025 (elemen nilai merentasi kurikulum) dan DSKP sekolah rendah dan menengah. Kesemua item ini akan dianalisis dan diubahsuai oleh penyelidik bagi menjawab objektif dan persoalan kajian. Daripada data yang diperolehi adalah diharapkan agar penyelidik dapat mengenalpasti tahap pengamalan nilai di kalangan pelajar daerah Manjung.

Kebolehpercayaan untuk soal selidik ini berada pada tahap tinggi iaitu nilai Alpha Cronbach mencatatkan (0.82173). SPSS 20.0 digunakan untuk mencari nilai kekerapan, peratus dan min. (Mohd Majid, 2005; Pallant, 2010). Jadual 1 menunjukkan bagi nilai kebolehpercayaan melibatkan komponen perancangan pembangunan yang mencatatkan (0.8927), komponen pengenalpastian kandungan (0.8075) dan komponen proses penilaian yang mencatatkan (0.8027).

Jadual 1: Nilai pekali kebolehpercayaan instrumen soal selidik

Pembolehubah	Nilai <i>Alpha Cronbach</i>
Perancangan pembangunan	0.8927
Pengenalpastian kandungan	0.8075
Proses penilaian	0.8027



Skala Likert lima mata digunakan dalam kajian ini. Kaedah skor yang digunakan ialah Sangat Tidak Setuju (STS) dengan skor 1 mata, Tidak Setuju (TS) dengan skor 2 mata, Kurang Pasti (KP) dengan skor 3 mata, Setuju (S) dengan skor 4 mata dan Sangat Setuju (SS) dengan skor 5 mata. Data yang diperolehi ini di analisis menggunakan statistik deskriptif yang melibatkan kekerapan, peratusan dan min.

4.4 Analisis kajian

Data telah di ringkaskan dan di analisis berdasarkan Jadual 2 berdasarkan analisis frekuensi dan peratus untuk jantina, umur dan latar belakang keluarga.

Jadual 2: Analisis frekuensi dan peratus untuk jantina, umur dan latar belakang keluarga

Pemboleh Ubah	Frekuensi	Peratus
Jantina		
1) Lelaki	146	36.31
2) Perempuan	256	63.69
Umur		
2) 10-12 Tahun	155	38.55
3) 13-14 Tahun	193	48.00
4) 15-16 Tahun	54	13.45
Latar belakang keluarga		
1) Bawah RM 2500	113	28.10
2) RM2500 – RM5000	142	35.32
3) RM5000 ke atas	147	36.58

Berdasarkan jadual ini, taburan jantina bagi pelajar yang terlibat dalam kajian ini adalah terdiri daripada 146 lelaki dan 256 perempuan. Ini menunjukkan kebanyakan pelajar yang terlibat adalah pelajar perempuan yang sememangnya mendominasi di dalam bilangan di sekolah ini. Pelajar-pelajar ini adalah berkemampuan dan bersifat produktif di dalam menyumbang kepada perancangan pembangunan negara dengan meletakkan nilai sebagai fokus utama. Bagi kategori umur yang berada pada tahun 10-12 tahun dan sedang berada di tahun 4 sehingga 6, ini membuktikan pelajar mempunyai komitmen meningkatkan pengetahuan berkaitan nilai yang berkesan dan terdiri daripada pelbagai tahap kategori pelajar yang dipilih oleh guru di sekolah. Untuk kategori 13-14 yang menunjukkan bilangan yang ramai dan berkemungkinan golongan ini adalah sasaran utama untuk pembangunan nilai yang baik di kalangan pelajar. Bagi kategori 15-16 hanya 54 responden yang terlibat.

Untuk kategori latar belakang keluarga di dapati pelajar yang terlibat dalam kajian ini adalah terdiri daripada 113 pelajar yang mempunyai yang mempunyai pendapatan keluarga antara bawah RM2500 sebulan, 142 pelajar yang mempunyai yang mempunyai pendapatan keluarga antara RM2500-RM5000 sebulan dan 147 pelajar yang mempunyai yang mempunyai pendapatan keluarga antara RM 5000 sebulan ke atas.

5.0 Dapatan kajian

Huraian berdasarkan analisis deskriptif iaitu min serta gambaran setiap item kajian.

Jadual 3: Dapatan keseluruhan kajian

Pernyataan	Purata Min	Tahap
1. Perancangan pembangunan	4.46	Tinggi
2. Pengenalpastian kandungan penilaian	4.41	Tinggi
3. Proses Penilaian	4.41	Tinggi
Purata	4.44	Tinggi



6.0 Perbincangan

Perbincangan berkaitan hasil dapatan kajian adalah berdasarkan komponen perancangan pembangunan, pengenalpastian kandungan dan proses penilaian.

6.1 Dapatan kajian perancangan pembangunan

Pengkaji mendapati perancangan pembangunan dalam bahan inovasi di kalangan pelajar berada pada tahap tinggi dengan purata min (4.46). Berdasarkan dapatan kajian bagi item yang mencatatkan peratusan min yang tertinggi adalah guru menetapkan perancangan memasukkan nilai dalam tajuk yang telah di akan di ajar. Ini membuktikan guru sentiasa mengambil berat elemen perancangan nilai yang akan ditetapkan dan ini memastikan bahan inovasi yang digunakan ini adalah menepati kehendak guru dan pelajar. Walau bagaimana pun, item berkaitan konsisten amalan nilai dilaksanakan secara mingguan telah mencatatkan nilai min yang rendah. Ini disebabkan mungkin kekangan kefahaman di kalangan pelajar. Untuk itu, penambahbaikan yang perlu dijalankan adalah berkaitan bahan inovasi ini adalah dengan membangunkan dalam bentuk permainan yang memudahkan untuk pelajar berinteraksi dengan guru dan memastikan segala aktiviti yang perlu dilaksanakan adalah mampu dilaksanakan. Dari segi keseluruhannya, kajian ini mendapati wujud keperluan untuk pembangunan bahan inovasi yang bersesuaian dengan keperluan pelajar dan pada masa yang sama mempunyai asas pembangunan nilai.

6.2 Dapatan pengenalpastian kandungan

Pelaksanaan pengenalpastian kandungan dilaksanakan pada min yang tinggi (4.41). Berdasarkan dapatan kajian tersebut pengenalpastian kandungan untuk nilai mencatatkan peratusan min yang tertinggi adalah guru melaksanakan aktiviti berasaskan nilai menerusi tertakluk kepada sukatan yang telah ditetapkan. Ini membuktikan guru melaksanakan aktiviti nilai menerusi aktiviti seperti kerja kumpulan, kajian mata pelajaran dan kemahiran menganalisis sesuatu topik yang di ajar. Oleh itu penting untuk pembangunan bahan inovasi e-value ini menggunakan bahan yang berbentuk aktiviti bagi menarik minat pelajar.

Kajian ini menghasilkan dapatan yang mengesahkan kandungan aktiviti yang perlu dimasukkan dalam permainan e-value. Namun penambahbaikan yang perlu dijalankan adalah berkaitan guru memberi masa kepada pelajar untuk memahami kandungan disebalik aktiviti e-value yang ditetapkan, ini pendekatan yang sukar dilaksanakan kerana tahap kemampuan memahami konsep sesuatu aktiviti berada pada tahap rendah dan memerlukan bimbingan yang berterusan oleh guru di dalam memastikan pelajar memahami apa tujuan sesuatu e-value itu dilaksanakan.

6.3 Dapatan proses penilaian

Dapatan pada peringkat proses penilaian berada pada tahap min yang tinggi dengan purata min (4.41). Berdasarkan dapatan kajian bagi proses penilaian ini mencatatkan peratusan min yang tertinggi adalah guru melakukan pelaksanaan berkaitan apa yang telah dirancang menerusi kefahaman yang jelas perkaitan dengan permainan e-value yang akan di ajar. Ini membuktikan guru memberi kebebasan kepada pelajar untuk melakukan pengaplikasian dan pelaksanaan berdasarkan tahap kefahaman, keupayaan dan kemampuan pelajar. Namun sebahagian proses proses pelaksanaan e-value yang berpusatkan pelajar, sewajarnya didedahkan dengan gambaran keseluruhan bagaimana proses e-value dapat dilaksanakan. Untuk itu, kefahaman pelajar di dalam melaksanakan proses penilaian e-value perlu dijadikan sebagai suatu amalan yang konsisten.

Namun menerusi kajian ini mendapati, masih terdapat pelajar memahami apa yang terkandung dalam e-value hanya untuk peperiksaan sahaja bukannya untuk penguasaan ilmu. Selain itu perancangan pelaksanaan adalah berdasarkan keupayaan pelajar yang memerlukan pertimbangan yang menyeluruh dari aspek pengetahuan, matlamat dan kaedah melaksanakannya. Untuk keseluruhannya menerusi tinjauan awal ini mendapati proses penilaian permainan e-value dikalangan pelajar adalah konsisten dan memerlukan pemantauan yang berterusan oleh guru.

6.4 Dapatan keseluruhan

Dapatan keseluruhan menunjukkan pembangunan permainan evalue adalah perlu namun beberapa penambahbaikan perlu dilakukan seperti keperluan menetapkan proses interaksi pelajar sesama pelajar bagi mendapatkan input apa perancangan yang diperlukan. Selain itu, keperluan mengadakan sesi perbincangan di kalangan pelajar dan guru dengan bersumberkan ketetapan objektif seperti yang dihasratkan oleh Kementerian Pendidikan Malaysia. Bagi analisis keseluruhan bagi hasil dapatan kajian menunjukkan beberapa penambahbaikan di peringkat perancangan pendokumentasian, aktiviti dan pelaksanaan hendaklah menekankan kepada aspek-aspek yang berikut iaitu asas penilaian perlu menitikberatkan penghasilan daripada proses penilaian bagi memastikan permainan inovasi memberi impak kepada pelajar



Kajian ini juga merumuskan kepelbagaian penilaian permainan ini dapat diterapkan secara sepenuhnya asas permulaan kepada kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) seiring dengan dapatan yang diperolehi. Untuk rumusan keseluruhan daripada permulaan dapatan kajian ini dapat mengukuhkan dan memantapkan isi kandungan permainan e-value dan menfokuskan kepada terma-terma penting di dalam elemen nilai untuk memantapkan kefahaman pelajar tentang kepentingan memahami, menganalisis dan menghayati amalan nilai di dalam kehidupan seharian.

Rujukan

- Amabile, Hennessey, B. A, and T. M. (2010). Creativity. *Annual Review of Psychology*; 61, 569-598.
- Ab. Halim Tamuri dan Zarin Ismail. (2002). Pendidikan Akhlak Dalam KBSM: Persepsi Pelajar Terhadap Konsep Akhlak. *Prosiding Wacana Pendidikan Islam* (Siri 1). Bangi: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, hal. 120-134.
- Ahmad Amin. (1974). *Kitab Al-Akhlaq*. Beirut, Lubnan: Dar al-Kitab al- 'Arabiy.
- Al-Attas, Syed Muhammad al-Naqib. (1978). *Islam and Secularism*. Kuala Lumpur: Muslim Youth Movement of Malaysia.
- Al-Ghazali, Abu Hamid Muhammad bin Muhammad. (Tanpa tarikh). *Ihya' Ulum al-Din*. Qahirah: Maktabah Zahran
- Al-Kaysi, Marwan Ibrahim. (2000). *Morals and Manners in Islam*. Kuala Lumpur: Islamic Book Trust.
- Brookhart, S. (2010). *How to Assess Higher Order Thinking Skills in Your Classroom*, ASCD
- Caroline@Lorena David dan Abdul Said Ambotang (2014). Profesionalisme guru novis dalam pengurusan pengetahuan, kesediaan mengajar dan kemahiran berfikir aras tinggi terhadap pelaksanaan pengajaran di sekolah. Kota Kinabalu: Universiti Malaysia Sabah
- Cohen, J. Lawrence Manion and Keith Marrison (2007). *Research Method in Educatio*. London; Routledge, Francais and Taylor Group
- Creswell, J. W. (2009). *Educational research: Planning, conducting, and evaluating quantitative and qualitative research*. Upper Saddle River, New Jersey: Pearson Education, Inc.
- Darraz, Muhammad Abdullah. (1973). *Dustur al-Akhlaq fi al-Qur'an*. Beirut: Muassasah al-Risalah.
- Gabrieli, F. (1960). *Encyclophaedia of Islam* (New Edition). London: Luzac & Co. Vol. I.
- Jalaluddin & Usman Said. (1994). *Filsafat Pendidikan Islam: Konsep dan Perkembangan Pemikirannya*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.8
- Khalid, T. (2010). *An Integrated Inquiry Activity in an Elementary Teaching Methods Classroom*. Science Activities: Classroom Projects and Curriculum Ideas.
- Krejcie, R.V & Morgan, D.W. (1970). *Determining sample saiz for research activities, education and psychological measurement*, 30 : 608-619.
- Rosnani Hashim. (2012). *Rethinking Islamic Education in Facing the Challenges of the Twenty-first Century*. American Journal of Islamic Social Sciences, 22(4): 133-147.
- Saavedra, A. & Opfer, V. (2012). *Learning 21st-century skills requires 21st-century teaching*. Phi Delta Kappan, 94(2), 8-13.
- Sidek Baba. (2010). *Kehidupan Sejahtera Terbina Atas Pendidikan Bersepadu*. Pendidik Bilangan 73.
- Zuraidah Binti Ramdzan@Ramban. (2013). *Kesediaan, amalan dan strategi pengajaran pendidikan Islam Kurikulum Standard Sekolah Rendah Tahun Satu (KSSR)*. Johor Bharu. Universiti Teknologi Malaysia.