

# **PENDIDIKAN SAHSIAH BERASASKAN PERMAINAN SERIUS BAGI KANAK-KANAK PRA SEKOLAH**

Wan Nur Iffah Binti Wan Nazri  
Hairulliza Mohamad Judi

*Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, Universiti Kebangsaan Malaysia*

## **ABSTRAK**

Pendidikan 4.0 melaksanakan pembelajaran fleksibel yang tidak terikat dengan masa, tempat dan langkah pembelajaran dengan mengintegrasikan manusia dan teknologi bagi mengupayakan kemungkinan baharu bertujuan untuk pembelajaran berkesan. Antara matlamat pembelajaran dalam Pendidikan 4.0 adalah untuk mempersiapkan pelajar dengan kemahiran penyelesaian masalah yang diperlukan oleh industri. Pelajar berhadapan dengan masalah hilang tumpuan pembelajaran yang mana mereka tiadakawalan berhadapan dengan tugas pembelajaran dan tidak memberi komitmen yang diperlukan. Masalah pembelajaran ini jika tidak dikesan dari awal dan ditangani secara sistematik bakal menjejaskan peranan IPT menyediakan tenaga mahir yang diperlukan. Analitik pembelajaran berupaya memantau perkembangan dan masalah pembelajaran bagi individu pelajar tetapi jika tidak dilaksanakan, ketersediaan data bagi tujuan ini dibazirkan sepenuhnya. Terdapat beberapa kajian lepas menumpu kepada kerangka analitik pembelajaran, tetapi perhatian terhadap pembelajaran bermakna dan pembangunan kemahiran penyelesaian masalah masih belum mencukupi. Objektif kertas ini adalah memperinci strategi pembelajaran bermakna teradun yang mempromosi kemahiran penyelesaian masalah bagi membangunkan kerangka pembelajaran bermakna teradun dan analitik pembelajaran untuk mempromosi kemahiran penyelesaian masalah dan mengesahkan kerangka berkenaan. Strategi pembelajaran bermakna teradun diperhalusi dalam pembinaan kerangka supaya boleh menjadi panduan kepada pengajar dan pentadbir dalam Pendidikan 4.0. Tugas ini penting dalam melaksanakan pembelajaran bermakna teradun disokong oleh analitik pembelajaran bagi membantu pelajar melalui pembelajaran dengan berkesan bagi mempersiapkan mereka dengan kemahiran diperlukan sepadan dengan keperluannya secara individu.

## **1. PENGENALAN**

Pendidikan adalah merupakan akar umbi dalam mencorakkan tingkah laku seseorang. Pendidikan dalam Islam tidak terbatas kepada ilmu duniawi semata-mata bahkan turut melibatkan aspek emosi dan akal. Aspek-aspek tersebut adalah saling berkait rapat antara satu sama lain dalam mewujudkan keseimbangan dalam pembentukan keperibadian seseorang (Raihan & Pabiyah 2017). Tingkahlaku seseorang boleh mencerminkan sama ada mereka menerima didikan sahsiah yang baik ataupun sebaliknya. Islam adalah agama yang menitikberatkan sahsiah dan jati diri dalam diri seseorang. Didikan sahsiah perlu dimulakan dari awal sebaiknya ketika kanak-kanak berada di fasa prasekolah

(Siti Atiyah et al. 2019). Pada peringkat bayi dan awal kanak-kanak iaitu sejak lahir sehingga berumur enam 6 tahun, kanak-kanak mula berkembang untuk memiliki tahap kognitif dan afektif yang diperlukan dan boleh dikembangkan secara perlahan-lahan sesuai dengan potensi yang mereka ada (Lasiun 2016).

Perkembangan dunia Teknologi Maklumat dan Komunikasi (ICT) pada hari ini sedikit sebanyak telah mempengaruhi cara pengajaran dan pembelajaran. Kini, bahan-bahan pembelajaran boleh diakses dalam bentuk multimedia dan terdapat banyak perisian yang dibangunkan untuk tujuan pendidikan. Teori Kognitif menyatakan pembelajaran lebih mudah berlaku melalui pengamatan dan pengecaman objek (visual, bunyi dan lain-lain) yang merujuk kepada elemen multimedia berbanding cara pembelajaran yang lama yang hanya memfokuskan kepada bahan bertulis semata-mata (Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif, 2002). Multimedia dimaksudkan sebagai satu pakej bahan yang mengandungi kombinasi teks, grafik, animasi, audio dan video (Norhayati Abd Mukti dan Siew Pei Hwa, 2004). Namun begitu, kebanyakan aplikasi atau perisian multimedia berasaskan pendidikan yang dibangunkan hanyalah memfokuskan kepada ilmu fizikal sahaja dan kurangnya aplikasi yang memfokuskan untuk memberi pendidikan rohani atau sahsiah.

Kajian dalam bidang ini dilakukan adalah dalam usaha untuk menerapkan pendidikan sahsiah mengikut ajaran Islam berasaskan teknologi dan pendidikan berteraskan multimedia. Oleh sebab itu, Aplikasi Permainan Pembentukan Sahsiah Kanak-kanak Prasekolah yang akan dibangunkan ini bertujuan untuk mendidik kanak-kanak tentang sahsiah dan jati diri yang baik mengikut ajaran Islam seperti cara penggunaan bahasa yang baik apabila bertutur serta adab yang perlu dijaga apabila berhadapan dengan orang dewasa dan rakan sebaya.

## **2. MASALAH PERMAINAN SERIUS SAHSIAH KANAK-KANAK PRA SEKOLAH**

Berdasarkan kajian yang dijalankan, terdapat beberapa permasalahan yang dikenalpasti yang menjadi tujuan kajian ini.

### **i. Kekurangan aplikasi permainan islamik yang berkonsepkan 2D terutamanya dalam Bahasa Melayu.**

Kanak-kanak prasekolah pada masa kini kebanyakannya sudah tahu menggunakan gajet dan aplikasi permainan. Kebanyakan aplikasi permainan yang sedia ada hanya berkonsepkan ilmu asas seperti Matematik dan Sains dan tidak mengkhususkan kepada didikan sahsiah mengikut ajaran Islam yang sebenar.

## **ii. Sumber pembelajaran interaktif yang terhad.**

Aplikasi Islamik yang mengandungi kandungan interaktif adalah terhad dan kebanyakan kandungan adalah tidak percuma dan perlu dibayar untuk diakses dan pakej bayaran adalah agak tinggi. Ini menyebabkan ibubapa agak terbeban untuk mendidik anak-anak melalui aplikasi interaktif sedia ada.

## **iii. Kurang mendapat sambutan**

Aplikasi permainan tidak mendapat sambutan menggalakkan berpunca daripada elemen permainan yang tidak bertepatan dengan keperluan kanak-kanak. Kanak-kanak terutamanya yang berada di bangku prasekolah lebih cenderung untuk menggunakan aplikasi permainan semata-mata dan tidak tertarik untuk bermain aplikasi yang menunjukkan nilai-nilai Islam dalam kehidupan seharian.

Masalah yang ada ini telah memberikan inspirasi untuk menghasilkan satu aplikasi permainan yang menggabungkan elemen multimedia sedia ada untuk kegunaan generasi masa kini dan akan datang. Aplikasi Permainan Pembentukan Sahsiah Kanak-kanak Prasekolah ini dibina bagi memenuhi kekurangan aplikasi yang sedia ada sekarang. Aplikasi permainan ini akan mendidik khususnya kanak-kanak prasekolah tentang mempunyai sahsiah dan perilaku yang baik. Aplikasi ini juga dilengkapi dengan permainan menarik disamping menunjukkan contoh dan nilai yang baik dalam kehidupan seharian mengikut acuan Islam yang sebenar. Dengan adanya permainan ini, kanak-kanak dapat mempelajari nilai-nilai yang baik dengan cara yang lebih menyeronokkan.

## **3. PENDIDIKAN SAHSIAH KANAK-KANAK MELALUI PERMAINAN SERIUS**

Pendidikan sahsiah patut dimulakan pada peringkat awal kehidupan, iaitu ketika usia pra sekolah. Menurut Dewan Bahasa dan Pustaka, sahsiah bermaksud keperibadian atau peribadi. Sahsiah juga membawa maksud menuntut ilmu dan melengkapkan proses pembinaan peribadi sebagai insan yang terpuji. Justeru, pendidikan sahsiah bertujuan mendorong pembentukan peribadi individu supaya boleh memainkan peranannya berada di atas muka bumi.

Kanak-kanak pra sekolah mengalami tempoh peralihan daripada peringkat bayi kepada peringkat kanak-kanak yang mempunyai potensi untuk belajar. Dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran terhadap kanak-kanak prasekolah, terdapat beberapa prinsip atau teori yang boleh digunapakai untuk menjadikan sesuatu aktiviti pengajaran dan pembelajaran berlaku dengan efektif. Hasil daripada kajian ini dapat meningkatkan kualiti pembelajaran dengan penggunaan teori semasa membangunkan aplikasi.

### **Teori Perkembangan Jean Piaget**

Terdapat empat peringkat dalam perkembangan kognitif menurut Piaget iaitu peringkat Sensori Motor, peringkat Pra Operasi, peringkat Operasi Konkrit, dan peringkat Operasi Formal. Namun begitu, untuk kajian ini, teori tersebut akan difokuskan kepada dua peringkat sahaja iaitu peringkat Sensori Motor dan Peringkat Pra Operasi.

### **i. Peringkat Sensori Motor (Lahir sehingga 2 tahun)**

Pada peringkat ini, kanak-kanak mengamati dunia dan mendapat pengetahuan dan mendapat pengetahuan melalui deria dan pergerakan motor. Peringkat ini dinamakan 'Sensori Motor' oleh Piaget kerana pembelajaran berlaku melalui pancaindera. Sebagai contoh, bayi atau kanak-kanak ini akan mengenalpasti sesuatu objek menggunakan mata mereka, dan mengkoordinasi tangan mereka untuk mendapatkan objek tersebut. Bayi dan kanak-kanak pada peringkat ini juga mula untuk berfikir secara logik.

### **ii. Peringkat Pra Operasi (2 tahun sehingga 7 tahun)**

Kanak-kanak dalam peringkat ini akan mula bercakap dan mula bermain dengan simbol dan mula belajar untuk memanipulasi simbol. Contohnya, kanak-kanak tersebut dapat melambangkan sesuatu objek dengan simbol mental seperti bahasa, isyarat, gambar dan lain-lain. Pada peringkat ini juga, kanak-kanak berumur 2 hingga 3 tahun sudah boleh menceritakan pengalamannya ataupun peristiwa yang telah berlaku.

Kanak-kanak ini juga cenderung egosentris dan cenderung untuk melihat perkara dari perspektif orang lain. Dalam hal ini, mereka menyangka bahawa orang lain mempunyai minat, pandangan, perasaan dan reaksi yang sama dengan mereka. Contohnya, jika seseorang kanak-kanak itu menyukai sebuah buku cerita, mereka akan beranggapan bahawa orang lain juga menyukai buku cerita tersebut.

Disamping itu, kanak-kanak peringkat ini juga berfikir tentang perkara-perkara yang jelas. Ini juga bermaksud mereka bersifat intuitif iaitu kanak-kanak ini memahami sesuatu objek bergantung kepada ciri-ciri yang bersifat nyata iaitu yang boleh dilihat. Ini menunjukkan mereka masih belum mampu berfikir secara logik dan rasional sepenuhnya. Sebagai contoh, sekeping tanah liat diambil dan dibahagikan kepada dua bahagian yang sama dan meminta kanak-kanak memilih salah satu darinya. Satu kepingan tanah liat dibentuk menjadi bola manakala satu lagi diratakan. Kanak-kanak itu mungkin memilih tanah liat yang telah diratakan kerana bentuknya yang lebih besar walhal ianya adalah saiz yang sama.

## **PEMBELAJARAN MELALUI PERMAINAN SERIUS**

Generasi masa kini memproses maklumat dan berfikir adalah jauh lebih ke hadapan (Prensky, 2008). Hal ini menyebabkan pendekatan pembelajaran konvensional adalah kurang sesuai untuk dipraktikkan. Pendekatan yang digunakan perlulah seiring dengan perkembangan teknologi yang pesat membangun. Menurut Kurnia (2013), gamifikasi merupakan kaedah pelaksanaan elemen rekabentuk permainan dalam konteks bukan permainan. Ianya merupakan penggunaan elemen yang mempunyai ciri-ciri permainan yang diterapkan dalam aktiviti yang tidak berkaitan dengan permainan (Pramana, 2015). Ini merujuk kepada aktiviti pembelajaran yang mana tidak berkaitan dengan permainan tetapi

menggunakan pendekatan gamifikasi.

Terdapat beberapa kajian lampau yang telah membuktikan bahawa penggunaan aplikasi permainan dapat memberi impak positif dalam pendidikan. Antaranya adalah aplikasi permainan digital digemari oleh kanak-kanak kerana mereka dapat melahirkan perasaan dan memainkan peranan seperti orang lain ketika bermain (Jonson, Christie, & Wardle, 2005), menawarkan pelbagai bentuk penyampaian dan aplikasi pengetahuan (Han & Zhang, 2008), jalan cerita yang dapat membantu pemain memahami objektif pembelajaran dan objektif permainan (Alessi & Trollip, 2001), pembelajaran yang berorientasikan permainan lebih mudah digunakan dan senang difahami (Freitas & Jarvis, 2009) dan pelajar yang bermain akan mempelajari sesuatu konsep tanpa mereka sedari (Ahmad, 2004).

Kickmeier-rust, Schwarz, Albert, Verpoorten, Castaigne dan Bopp telah mencadangkan empat cara yang relevan untuk menggunakan aplikasi permainan atau gamifikasi dalam pendidikan. Metod-metod yang dicadangkan ialah proses pembelajaran wujud daripada sebahagian masa dalam permainan, proses pembelajaran menjadi lebih mudah jika ianya berorientasikan masalah dengan cabaran yang didorong oleh permainan yang mempunyai jalan cerita dan interaksi antara pemain, wujudnya proses pembelajaran secara semula jadi sama ada dari jalan cerita yang digunakan secara tradisional atau interaktif dan aplikasi permainan yang kaya dengan elemen multimedia juga dapat menjadikan proses pembelajaran lebih bermakna kerana ianya dapat melahirkan perspektif baru dalam kalangan pelajar.

Dewasa ini, penggunaan teknologi telah digunakan secara meluas dalam pelbagai bidang termasuklah pendidikan. Teknologi multimedia digunakan secara meluas kerana ianya mampu menjadikan sesebuah penyampaian maklumat itu lebih menarik dan mampu memberi kesan yang mendalam kepada pengguna. Sebagai contoh, pelajar dapat mengingati sesuatu fakta dengan baik apabila menonton video pembelajaran yang berkaitan.

Multimedia interaktif membenarkan pengguna berinteraksi secara dua hala dengan aplikasi tersebut. Pengguna boleh menentukan jalan cerita dan mengawal apa yang dilihat menggunakan tetikus, skrin sentuh, papan kekunci dan arahan suara.

#### **i. Interaktiviti Linear**

Multimedia interaktiviti linear merupakan interaktiviti yang pasif kerana interaksi berlaku dalam satu hala sahaja. Pengguna tidak dapat mengawal kandungan yang dilihat dan didengari dan multimedia tersebut telah disusun dalam bentuk jujukan.

#### **ii. Interaktiviti Tidak Linear**

Interaktiviti tidak linear melibatkan komunikasi dua hala dan membenarkan pengguna berinteraksi dengan aplikasi secara aktif. Pengguna dapat menggunakan butang navigasi, hypertexts atau hypermedia yang disediakan untuk mengawal kandungan seperti bergerak ke halaman lain. Hypertexts adalah teks yang mengandungi pautan kepada teks yang lain dan digunakan untuk menyambung pekatan ke skrin

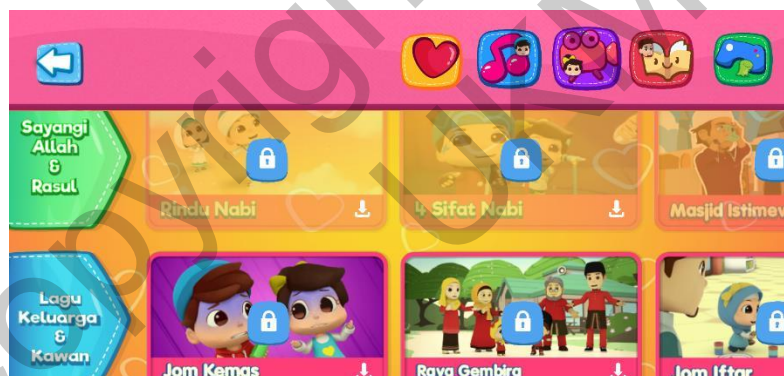
yang berlainan manakala hypermedia pula digunakan untuk menyambungkan unsur media seperti gambar dan video.

#### 4. KAJIAN PERBANDINGAN APLIKASI PERMAINAN DI PASARAN

Kajian aplikasi sedia ada bertujuan untuk mencari elemen multimedia yang bersesuaian dengan aplikasi permainan yang dibangunkan dan sebagai cadangan penambahbaikan dalam pembangunan Aplikasi Permainan Pembentukan Sahsiah Kanak-kanak Prasekolah. Tiga aplikasi yang dipilih meibatkan Omar & Hana, Lil Muslim dan Moral Vision Kids.

##### Omar & Hana

Aplikasi Omar & Hana merupakan aplikasi permainan yang mengandungi video pembelajaran dan buku cerita yang interaktif. Aplikasi ini menyediakan kandungan pembelajaran untuk lagu kanak-kanak, doa, huruf asas dalam al-Quran, bacaan asas dan panduan dalam solat serta nilai-nilai yang baik dalam Islam. Permainan ini juga menyediakan tetapan untuk ibubapa menetapkan had masa kanak-kanak menggunakan aplikasi tersebut. Namun, pengguna perlu membayarnya untuk mendapatkan akses penuh terhadap kandungan yang disediakan. Aplikasi ini juga mempunyai media dan warna yang menarik serta animasi 3d. Aplikasi ini boleh dimuat turun melalui aplikasi Play Store. Rajah 1 memaparkan antara muka aplikasi ini.



Rajah 1: Menu utama aplikasi Omar & Hana

##### Lil Muslim – Kids Dua

Aplikasi Lil Muslim – Kids Dua merupakan aplikasi untuk kanak-kanak yang mengajar tentang doa-doa harian ringkas. Aplikasi interaktif ini memerlukan pengguna menyelesaikan kuiz dan susun suai gambar untuk mendapatkan akses kepada doa-doa harian tersebut. Doa-doa yang disediakan turut disertakan dengan audio. Aplikasi ini boleh dimuat turun dia Play Store. Rajah 2 memaparkan antara muka bagi aplikasi ini.



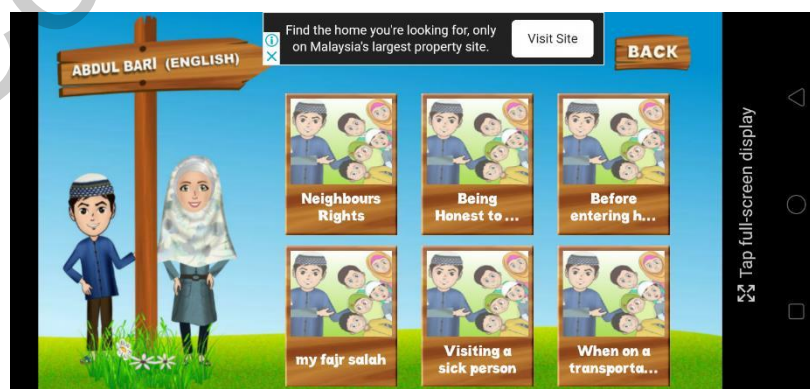
Rajah 2: Antara muka aplikasi Lil Muslim

### Moral Vision Kids

Aplikasi Moral Vision Kids ini menyediakan animasi siri kartun pendek berdasarkan adab-adab yang ditekankan mengikut ajaran Islam seperti adab berjiran, adab sebelum memasuki rumah dan lain-lain. Aplikasi ini menghubungkan elemen multimedia seperti video, audi, grafik dan teks. Aplikasi ini boleh dimuat turun di Play Store. Rajah 3 dan 4 memaparkan antara muka aplikasi ini.



Rajah 3 Menu Utama Moral Vision Kids



Rajah 4: Pilihan kategori

### PERBANDINGAN APLIKASI SEDIA ADA

Tiga aplikasi sedia ada mengenai skop adab dan sahsiah menurut Islam dipilih bagi membandingkan

fungsi dan kaedah pembangunan dengan aplikasi yang akan dibangunkan dan memberi cadangan penambahbaikan. Jadual 1 menyenaraikan perbandingan berdasarkan ciri yang dikaji.

Jadual 1: Perbandingan kajian dan cadangan pembangunan

<b>Aplikasi</b>	<b>Omar &amp; Hana</b>	<b>Lil Muslim</b>	<b>Moral Vision Kids</b>	<b>Aplikasi Permainan Pembentukan Sahsiah Kanak-kanak Prasekolah</b>
<b>Bahasa</b>	Melayu	Inggeris	Inggeris, Urdu	Melayu
<b>Reka bentuk Antara muka</b>	Menarik dan bersesuaian dengan aplikasi dan pengguna sasaran	Kurang menarik dan terlalu ringkas	Kurang menarik	Menarik dan berwarna warni, sesuai dengan pengguna sasaran
<b>Elemen Multimedia</b>	Grafik, teks, audio, animasi	Teks, grafik, audio	Teks, grafik, audio, animasi	Teks, grafik, animasi, audio
<b>Kelebihan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jalan cerita yang menarik</li> <li>Grafik yang kemas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ringkas dan mudah difahami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ringkas dan mudah difahami</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Permainan yang menarik</li> <li>Bunyi yang menarik dan audio yang jelas</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>dan cantik</li> <li>Audio yang jelas</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>Grafik yang menarik</li> </ul>
<b>Aktiviti</b>	Permainan	Permainan	Tonton video	<ul style="list-style-type: none"> <li>Kuiz</li> <li>Permainan</li> </ul>
<b>Interaksi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tetapan had masa skrin</li> <li>Pilihan kategori</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Butang seterusnya</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Butang kembali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Soal jawab kuiz</li> </ul>
<b>Skop Kajian</b>	Adab dan nilai-nilai Islam	Nilai-nilai Islam	Adab dan nilai-nilai Islam	Adab dan nilai-nilai Islam

## 5. KESIMPULAN

Kertas ini membincangkan tentang pendekatan dan dapatan yang diperoleh daripada kajian lepas sama ada sumbernya dari dalam atau luar negara yang berkaitan dengan pembangunan aplikasi dan pendekatan multimedia dan gamifikasi dalam pembelajaran. Melalui kajian susastera ini juga, kupasan mengenai Aplikasi Permainan Pembentukan Sahsiah Kanak-kanak Prasekolah diterangkan dengan lebih terperinci dari pelbagai aspek seperti latar belakang kajian, kajian lampau, serta perbandingan di antara aplikasi sedia ada. Kajian kesusasteraan ini dapat memberi gambaran dan membantu



menjelaskan elemen-elemen kajian yang berkaitan dengan tajuk kajian.

## RUJUKAN

- Ahmad Esa, Baharom Mohamad, Siti Nasrah Mukhtar. (2007). Peranan Multimedia Di Dalam Pembelajaran Kanak-Kanak. Fakulti Pendidikan Teknikal, Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Lasiun, M. 2016. Keberkesanan Kaedah Visualisasi: Meningkatkan Keupayaan Menyelesaikan Masalah Matematik Berayat. *International Seminar on Generating Knowledge Through Research*, hlm. 687–698.
- Masran, Md & M.I., Laili Farhana & Yatim, Maizatul. (2014). Pendekatan Pembelajaran Melalui Reka Bentuk Permainan Digital dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Kanak-kanak: Isu dan Cabaran. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Meerangani, Khairul. (2017). KAEDAH PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK-ANAK MENURUT ISLAM: ANALISIS SURAH LUQMAN. Akademi Pengajian Islam, Kolej Universiti Islam Melaka.
- Mohd Hakim, Muhammad Najmi, Muhammad Syaifulruddin. (2016). Teori jean piaget (perkembangan kanak-kanak). <https://www.slideshare.net/miemasjuri/teori-jean-piagetperkembangan-kanakkanak>. [11 November 2020]
- Muhamad Ridzuan Zakaria. (2017). Pembentukan Sahsiah Anak Soleh Berdasarkan Surah Luqman Di Sekolah Rendah Islam Hidayah. Fakulti Tamadun Islam, Universiti Teknologi Malaysia.
- Noor Azli Mohamed Masrop, Hairol Anuar Hj Mak Din, Ahmad Nazeer Zainal Ariffin, Nur Muizz Mohamed Salleh, Intan Fadzliana Ahmad. (2015). Kesan Permainan Digital Dalam Pendidikan.
- Raihan, M. & Pabiyah, H. T. 2017. Elemen Pembinaan Akhlak Al-Imam Al-Ghazali Menerusi Karya Klasik Kalilah Wa Dimnah. *Malaysia Journal for Islamic Studies* 9(5): 25–44. Retrieved from <https://doi.org/10.1016/j.tmaid.2020.101607><https://doi.org/10.1016/j.ijisu.2020.02.034><https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/cjag.12228><https://doi.org/10.1016/j.ssci.2020.104773><https://doi.org/10.1016/j.jinf.2020.04.011>
- Shariful Hafizi Md Hanafiah, Abd Hakim Abdul Majid, Kamarul Shukri Mat Teh. (2019). GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN: SATU KAJIAN LITERATUR. Universiti Sultan Zainal Abidin.
- Siti Atiyah, A., Samhani, I., Nurfaizatul, A. & Abdul Rahman, O. 2019. Psikologi Pembangunan Kanak-Kanak: Perkaitan Antara Psikologi Pendidikan Barat dan Psikologi Pendidikan Islam. *Journal of Islamic Educational Research (JIER)* 4(1): 14–23.
- Siti Fadzilah Mat Noor dan Shereena Mohd Arif , (2002). Pendekatan Multimedia Dalam Perisian Kursus Kisah Teladan Wanita Islam. Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, UKM.
- Yahaya, Azizi & Razak, Syazwani. (2010). Teori Berkaitan Gaya Pembelajaran Dan Kaedah Pengajaran. Universiti Malaysia Sabah (UMS)
- Yahaya, Azizi. (2010). Bab 2 : Teori-teori Perkembangan. Universiti Malaysia Sabah (UMS)