

Penggunaan Kaedah Circle Time Dalam Meningkatkan Kemahiran Membaca Bacaan Mad Asli Dan Mengenal Mad Asli

Siti Aisyah Ibrahim¹ & *Hafizhah Zulkiffi²
^{1,2}Universiti Kebangsaan Malaysia

Article Info

Received:
1 February 2020

Accepted:
16 March 2020

Publish
6 April 2020

E-mail adress:

*corresponding Author :
hafizhah_zulkiffi@ukm.edu.my

e-ISSN 2682-759X

Abstrak

Tajwid merupakan salah satu elemen paling penting dalam pembelajaran al-Quran untuk membezakan bacaan panjang, pendek serta dengung sesuatu bacaan. Dalam pembelajaran al-Quran, teknik pembelajaran tradisional masih lagi menjadi pilihan utama. Tujuan kajian ini adalah untuk mengkaji Pembelajaran Abad ke-21 (PAK21) iaitu penggunaan kaedah circle time dan kepentingannya ke atas kemahiran membaca dan mengenal huruf mad asli. Kajian ini menggunakan kaedah kajian kepustakaan dan analisis dokumen. Kaedah permainan circle time ini melibatkan semua murid di kawasan yang lapang atau di dalam bilik khas yang lapang. Kaedah permainan circle time ini dapat meningkatkan kemahiran membaca bacaan mad asli dan mengenal mad asli terhadap murid tahun 2 untuk mengetahui dan mengaplikasi cara bacaan hukum mad asli. Selain itu, kaedah ini dapat menyediakan persekitaran pembelajaran yang seronok dan meningkatkan penglibatan aktif murid-murid di dalam kelas. Murid-murid juga akan berasa yakin dan cuba untuk menjawab sekiranya carta kad itu sampai kepada mereka. Diharapkan kaedah ini dapat meningkatkan bacaan al-Quran murid-murid dan dapat mengenal huruf-huruf dan hukum mad asli.

Kata Kunci: Pendidikan abad ke-21, pengajaran tajwid, circle time, kemahiran membaca, kemahiran mengenal

Pengenalan

Ilmu tajwid memainkan peranan yang sangat penting dalam pembacaan al-Quran. Hal ini kerana apabila seseorang membaca al-Quran tanpa mengetahui hukum-hukum tajwid ayat al-Quran, maka ia akan membawa kesan kepada perubahan maksud ayat al-Quran. Keadaan ini boleh dilihat sebagaimana Allah s.w.t telah mensyariatkan hambaNya supaya membaca al-Qur'an dengan sifat yang tertentu. Nabi Muhammad s.a.w turut menekankan perkara tersebut sepertimana firman Allah s.w.t dalam surah al-Muzammil ayat 4:

وَرَتَّلِ الْقُرْآنَ تَرْتِيلاً

Dan bacalah al-Qur'an itu dengan tartil.

Tartil menurut terjemahan al-Quran al-Karim, rasm Uthmani yang diterjemahkan oleh al-Hidayah House of Qur'an sdn bhd ialah bacaan yang jelas dan terang serta betul menurut ilmu tajwid. Keperluan kewajipan membaca al-Quran secara bertartil ialah membaca al-Quran dengan perlahan-lahan sehingga membantu di dalam memahami dan mentadabbur ayat-ayat al-Quran. (Lajnah al-Tilawah, 2010). Seterusnya, keperluan kewajipan membaca al-Quran secara tartil boleh dilihat daripada kenyataan tentang hukum murid mempelajari ilmu tajwid adalah wajib fardhu kifayah, manakala hukum mengamalkan ilmu tajwid pula wajib fardhu ain. (Lajnah al-Tilawah, 2010). Hal ini jelas menunjukkan pentingnya penguasaan ilmu tajwid dalam membaca al-Quran.

Kaedah talaqqi musyafah yang biasa digunakan merupakan suatu kaedah utama dalam pembelajaran al-Quran. Talaqqi pada istilah ialah pertemuan antara guru dan murid secara bersemuka atau berhadapan. Semasa menyampaikan pengajaran asuhan tilawah al-Quran bahagian bacaan dan hafazan mengikut kumpulan atau secara kelas manakala musyafahah pada bahasa ialah gerakan bibir atau sebutan daripada mulut ke mulut yang diambil dari pergerakan dua bibir dan dari segi istilah bermaksud guru menyebut huruf dan kalimah dalam ayat al-Quran dengan memberi penekanan kepada gerakan bibir. Pergerakan bibir guru yang diperhatikan oleh murid semasa mengajar bacaan al-Quran adalah bertujuan untuk memberi contoh cara menyebut dengan fasih dan betul di hadapan murid supaya murid dapat mencontohi sebutan guru berdasarkan pemerhatian mereka kepada gerakan bibir guru. Guru boleh mengulangi sebutan kalimah atau ayat al-Quran dengan meminta murid memerhatikan cara bacaan guru serta guru membetulkan sebutan murid tersebut. Oleh itu, guru dalam memantapkan lagi penguasaan bacaan al-Quran secara bertajwid, guru perlu mempelbagaikan teknik pengajaran yang berpusatkan murid dan menggalakkan mereka menggunakan bakat, kreativiti dan pengetahuan sedia ada murid dalam menjalankan aktiviti di dalam kelas. Mok Soon Sang (1995) juga menyatakan bahawa seseorang guru yang proaktif ialah guru yang sentiasa berusaha mempertingkatkan prestasi pelajarannya mempelajari sesuatu kemahiran bacaan dengan berkesan dengan menitikberatkan penggunaan bahan bantu mengajar sebagai landasan utama bagi mencapai hasrat itu.

Permainan di dalam pengajaran dan pembelajaran adalah salah satu teknik pembelajaran yang boleh menarik minat murid serta memberi kesan kepada murid. Hal ini kerana melalui teknik tersebut murid-murid terutama murid-murid tahap satu akan merasa seronok dalam pembelajaran dan dapat menguasai perkembangan dan kemahiran fizikal sekaligus mampu mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran yang disampaikan. Aktiviti bermain yang terancang dan sistematik merupakan medium yang membantu kanak-kanak melahirkan idea secara bebas terutamanya dalam pembelajaran awal murid Al-Quran. Menurut Caplan dan Caplan (1973), bermain adalah penting bagi perkembangan dan kekuatan sahsiah, daya cipta, kestabilan emosi, perkembangan sosial dan intelek di samping dapat memperkembangkan kekuatan fizikal, koordinasi dan ketangkasan seseorang murid. Selain itu bermain merupakan satu bentuk kesenian kanak-kanak. Ia merupakan saluran untuk melahirkan perasaan dan punca untuk mendapatkan kegembiraan dan keseronokan. Melalui permainan, kanak-kanak mampu melibatkan diri secara aktif. Kanak-kanak juga belajar melalui permainan kerana permainan merupakan cara semula jadi kanak-kanak mengenal dunia dan persekitarannya. Terdapat pelbagai teori tentang tujuan dan fungsi permainan antaranya mereka dapat memmuridi peranan-peranan individu dan dapat mengetahui cara menghilangkan rasa

kekecewaan dan emosi serta mengurangkan ketegangan. Menurut Vygotsky (1967), “permainan membantu perkembangan bahasa dan pemikiran. Struktur otak akan membentuk melalui penggunaan simbol dan alat. Ia juga memberi kebebasan kepada kanak-kanak untuk meluahkan tekanan dalam menghadapi dunia sebenar. Menurut Piaget pula, permainan memainkan peranan asimilasi iaitu kanak-kanak boleh menerima maklumat yang membantu perkembangan melalui permainan. Oleh yang demikian, pelaksanaan pendekatan belajar melalui bermain hendaklah dijalankan dengan mengambil kira hasil pembelajaran yang ingin dicapai dan ditentukan. Bahan juga perlu sesuai dan berfaedah kepada perkembangan kanak-kanak. Melalui pendekatan ini juga akan dapat mengukuhkan penguasaan konsep pembelajaran dari umum kepada yang lebih spesifik. Ia juga dapat meningkatkan keupayaan kognitif. Selain itu bersosialisasi dengan rakan sebaya dan orang dewasa dapat meningkatkan penguasaan kemahiran emosi, mengukuhkan perkembangan fizikal, menguasai kemahiran manipulasi, menguasai daya reka cipta secara konstruktif dan diharap kanak-kanak dapat melahir dan menyatakan perasaan sendiri. Vygotsky telah menyokong Teori perkembangan kognitif Jean Piaget ini yang menyatakan bahawa anak-anak yang aktif akan menyusun pengetahuan mereka.

Permainan juga merupakan suatu elemen dalam pembelajaran abad ke-21 (PAK21) yang diperkenalkan kerajaan pada tahun 2014. Dalam usaha menghasilkan modal insan yang cemerlang, objektif Pendidikan Islam bukan sahaja tertumpu pada penguasaan ilmu dan konsep, malah penguasaan terhadap kemahiran abad ke-21 dimana PAK21 merupakan suatu proses pembelajaran yang berpusatkan kepada murid. Terdapat beberapa elemen yang diterapkan iaitu komunikasi, kolaboratif, pemikiran kritis, kreativiti serta aplikasi nilai murni dan etika. Elemen-elemen ini juga disebut sebagai standard asas dalam PAK21 dimana memberi kesan positif kepada murid. Kaedah PAK21 yang melibatkan permainan digunakan meningkatkan perkembangan dan kemampuan kecerdasan murid. Dengan bermain, murid dapat bereksperimen dengan selesa sehingga mereka mampu membangun kemampuan diri yang kompleks. Murid juga mampu untuk mengekspirasikan hasil pemikiran, perasaan, serta cara mereka melalui permainan. Keadaan ini bersesuaian dengan konsep bermain sambil belajar. Selain itu, melalui permainan juga boleh membantu murid dalam menjalin hubungan sosial. Parten, dalam Dockett dan Fleeer, menyatakan kegiatan bermain sebagai salah satu cara bersosial. Malahan, melalui permainan, murid diberi peluang kepada dalam mengeksplorasi, membina idea dan belajar dengan seronok. Hal ini boleh disokong melalui penerangan (Rubin, 1993 dalam Rofi'uddin, 2003). Penggunaan bentuk-bentuk permainan dalam pembelajaran akan memberi seronok yang menyenangkan dalam proses belajar, sehingga murid akan belajar tanpa ada rasa keterpaksaan, tetapi belajar dalam keadaan yang harmoni. Suasana menyenangkan tersebut dapat membantu sel-sel otak murid berkembang dan pada akhirnya murid dapat menyerap maklumat, dan memperoleh kesan yang mendalam terhadap ingatan murid. Ingatan murid dapat disimpan dalam jangka masa panjang. Oleh itu, permainan adalah suatu aktiviti yang boleh merangsang minat murid untuk belajar (Akmariah & Sofiah, 2010).

Kaedah Circle Time

Kaedah permainan yang dikaji dalam kajian ini ialah kaedah permainan ‘Circle Time’. Kaedah ini ialah suatu kaedah yang telah lama digunakan dalam perbincangan sejak dari tamadun terdahulu sehingga kini. Keadaan ini boleh dibuktikan selepas 1995, kaedah ‘Circle Time’ sebagai kaedah untuk memupuk nilai-nilai demokrasi telah difokuskan di Sweden. Kemudian, apabila Arnold Gesell mendapati kesan ‘Circle Time’ pada pendidikan pra-sekolah Sweden adalah penting, cadangan dan rasional untuk ‘Circle Time’ telah berubah dari semasa ke semasa dengan pengubahsuaian dalam ekonomi, sosial dan budaya struktur masyarakat.

Pernyataan Masalah

Penerapan ilmu tajwid di sekolah sangat penting bagi melahirkan individu yang celik al-Quran seterusnya menjadi insan yang berkualiti di masa hadapan. Menurut Sabri (2009) bahawa generasi celik al-Quran berupaya memahami dan menguasai al-Quran dengan sebaik mungkin untuk dijadikan sumber rujukan dan pedoman utama dalam segenap kehidupan. Oleh itu, kajian ini perlu dijalankan terhadap murid tahun dua Sekolah Kebangsaan Tengku Zainun, Negeri Sembilan dalam meningkatkan lagi kemahiran membaca bacaan mad asli dan mengenal mad asli. Hal ini dilakukan dengan menggunakan suatu pendekatan tambahan selain dari kaedah talaqqi musyafahah bagi menarik minat mereka dalam menguasai ilmu tajwid. Menurut Mohd. Hafiz (2010) yang menyatakan bahawa kepelbagaian pendekatan dan pedagogi pengajaran yang digunakan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mampu meningkatkan minat dan semangat kanak-kanak untuk terus belajar.

Selain daripada usaha untuk menarik minat murid, kaedah yang digunakan penting dalam membantu murid memahami dan menguasai silibus dalam pengajaran guru. Keadaan ini juga disokong oleh hasil kajian Rashidah Md Hassan et.al (2015) bahawa dalam kelancaran bacaan al-Quran dan penggunaan ilmu tajwid dalam kalangan majoriti para murid sekolah rendah juga berada di tahap yang sederhana. Hal ini boleh diterangkan lagi melalui kajian lepas yang menunjukkan didapati sebahagian besar murid di peringkat sekolah menengah kurang menguasai ilmu tajwid. Menurut Lily Zuraini Mohd Mustaza (2011) menerangkan bahawa terdapat beberapa masalah yang dikenalpasti yang dihadapi oleh para murid tingkatan dua sekolah menengah kebangsaan dan sekolah agama di daerah Kuala Kangsar yang boleh mengganggu mereka untuk menguasai ilmu tajwid. Antaranya, pelajar mempunyai persepsi dan minat yang mendalam terhadap ilmu tajwid, tetapi kaedah pengajaran dan pembelajaran memberi memberi kesan kepada mereka untuk menguasai ilmu tersebut dengan lebih baik. Menurut Wan Bakar (1988), masalah yang berlaku dalam pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam timbul kerana kurangnya perkembangan ilmu dalam diri guru Pendidikan Islam dan mutu pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam masih berada di tahap yang rendah. Nik Mohd Rahimi & Kamarulzaman (2006) menyatakan juga terdapat perbezaan yang signifikan antara kumpulan murid yang didedahkan dengan alat bantu mengajar dengan kumpulan murid yang tidak didedahkan dengan alat bantu mengajar semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan. Oleh itu, pendekatan ilmu tajwid sememangnya perlu diterapkan dengan baik sejak dari sekolah rendah untuk memastikan murid mencapai tahap penguasaan bacaan al-Quran dari peringkat rendah.

Penguasaan ilmu tajwid di peringkat rendah juga penting kerana berdasarkan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia (PPPM) 2013-2025 yang mendasari transformasi sistem pendidikan negara menekankan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) terhadap pembelajaran murid. Hal ini boleh dibuktikan melalui silibus bidang tajwid dalam pelajaran al-Quran bagi tahun satu telah diperbaharui Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) iaitu melalui semakan 2016 yang mana boleh dirumuskan semakin sukar untuk dipelajari oleh murid. Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) Pendidikan Islam tahun satu mengandungi kandungan bidang tajwid iaitu bacaan tanwin, bacaan izhar, bacaan lin, bacaan huruf bertasydid, bacaan ikhfa' dan iqlab, bacaan idgham, bacaan bertanda (î) dan (°), bacaan mad, bacaan huruf Fawatihul As Suwari, kenali tanda wakaf, bacaan ketika wakaf, dan cara memulakan bacaan dengan hamzah wasal. Oleh yang demikian, untuk pelajaran al-Quran bidang tajwid tahun dua, guru perlu mempelbagaikan lagi kaedah pengajaran dalam penguasaan tajwid murid semasa sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah supaya murid mampu mengingati semula pelajaran tajwid yang telah dipelajari

semasa tahun satu dan mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran murid bagi tahun dua. Hal ini bersesuaian dengan pandangan Oxford (1993) menyatakan strategi pembelajaran membantu individu memperoleh, menyimpan, mengeluarkan semula dan mengguna maklumat. Berdasarkan Dokumen Standard Kurikulum dan Pentaksiran (DSKP) dalam Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) bagi tahun dua melalui semakan 2017 bahagian tajwid, terdiri daripada topik kenali mad asli dan bacaan \bar{u} dan \bar{a} . Oleh itu, penekanan tajwid bagi tahun dua dengan kaedah yang menarik dapat meningkatkan strategi pembelajaran murid dalam memahami pelajaran bahagian tajwid dengan lebih baik. Menurut Chamot (1987) yang menyatakan strategi pembelajaran merupakan teknik dan pendekatan terhadap murid bagi membantu pembelajaran serta mengingat aspek linguistik dan isi kandungan sesuatu bahasa. Seterusnya, O'Malley dan Chamot (1990) menyatakan bahawa strategi pembelajaran dapat membantu mereka memahami, mempelajari atau mengekalkan maklumat baharu.

Oleh yang demikian, sangat penting bagi guru yang mengajar bidang tajwid mempelbagaikan kaedah pengajaran agar murid dapat memahami pengajaran guru seterusnya, guru dapat menghabiskan silibus pengajaran tajwid dengan baik manakala murid juga dapat mengikuti pengajian dengan baik dan berkesan. Menurut Mohd Alwi Yusoff, Adel M Abdulaziz dan Ahmad Kamel Mohamed (2003) dan Ab. Halim Ab. Halim Tamuri, Khatijah Abdul Razak, Shahrin Awaluddin, Kamarulzaman Abdul Ghani & Mohd Aderi Che Noh (2006) juga berpendapat bahawa kelemahan dalam pengajaran Pendidikan Islam menyebabkan timbulnya masalah penguasaan murid dalam kemahiran membaca al-Quran. Penggunaan bahan bantu mengajar (BBM) dalam kalangan guru di sekolah memberi kesan yang positif terhadap kecemerlangan akademik murid dan kaedah pengajaran guru itu sendiri. Kajian-kajian lalu telah membuktikan bahawa wujudnya kesan positif tersebut antaranya melalui kajian oleh Jasmi et.al (2011) dan Ilias et.al (2013). Kedua-dua dapatan kajian Jasmi et.al (2011) dan Ilias et.al (2013) menunjukkan bahawa penggunaan bahan bantu mengajar oleh guru mampu membuatkan murid fokus kepada pengajaran sewaktu proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, proses pengajaran dan pembelajaran yang menggunakan bahan bantu mengajar mampu meningkatkan ingatan murid terhadap apa yang disampaikan. Secara tidak langsung, murid dapat mengingat secara visual berdasarkan bahan bantu mengajar yang digunakan oleh guru. Hal ini dijelaskan oleh Abdullah et.al (2015b) bahawa kaedah ingatan melalui imej dan visual adalah kaedah yang terbaik kepada murid untuk mengingat semula hafalan. Kaedah permainan ini harus berubah mengikut keadaan masa, tempat dan murid. An-Nashmy (1980) mencadangkan supaya guru memilih kaedah yang boleh memberi kesan yang mendalam bukan sahaja kepada kefahaman murid yang diajar, malah yang memberi kesan kepada jiwa dan menyentuh perasaan murid. Melalui cara ini murid akan memberi tumpuan yang padu dan dapat mempengaruhi ingatan murid dengan lebih cepat dan bertahan lebih lama. Thomas (1972). Thomas juga menjelaskan bahawa jumlah maklumat yang disimpan oleh murid menurun dengan ketara selepas sepuluh minit. Namun dengan pembelajaran aktif, maklumat yang ingin disimpan akan berterusan sehingga sesuatu aktiviti itu selesai bahkan berpanjangan ingatan tersebut sehingga tersimpan baik dalam otak kekal. Pembelajaran aktif ini pada hakikatnya menumpukan kepada aktiviti pembelajaran berbanding objek pembelajaran itu sendiri. Hal ini bermaksud walaupun fokus pembelajaran aktif ini adalah kepada aktiviti murid namun kesan aktiviti itu sendiri memberikan ingatan yang mendalam kepada objek pembelajaran itu sendiri (Knight et.al, 2005). Oleh itu, kaedah pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan murid penting untuk meningkatkan kefahaman dan kemahiran murid .

Pendekatan Kaedah Circle Time

Kaedah 'Circle Time' dalam aktiviti PAK21 ialah strategi pengajaran yang membolehkan guru meneroka isu-isu yang menjadi perhatian kepada murid yang membolehkan murid mampu

meneroka dan menangani isu-isu yang melibatkan diri mereka. Kaedah ini juga merupakan aktiviti yang boleh dijalankan dengan sekumpulan murid berjumlah lima hingga semua murid di dalam kelas dan duduk di dalam satu bulatan. Kaedah ini membolehkan semua murid mampu melihat dan mendengar antara satu sama lain dengan mudah. Kaedah ini juga menyediakan mekanisme berstruktur untuk menyelesaikan masalah, di mana semua murid mempunyai kedudukan yang sama malah memberi mereka maklum balas yang positif. Keadaan ini meningkatkan perasaan mereka dalam keupayaan untuk memanipulasi persekitaran permainan sehingga membina nilai diri mereka (Bessell, 1972). Menurut Ballard (1982), perbincangan kumpulan adalah pertemuan di mana kumpulan itu membincangkan dan membuat keputusan mengenai operasi bilik darjah, membincangkan tindakan dan perasaan anggota kumpulan, meneroka alternatif untuk membantu menukar tingkah laku kanak-kanak atau meringankan perasaan kanak-kanak, dan memberi semangat kepada ahli kumpulan yang sedang dalam proses membuat perubahan. Seterusnya, matlamat utama kaedah 'Circle Time' ini adalah untuk memupuk kemahiran berfikir murid kanak-kanak, dan membina kemahiran membaca mad asli dan mengenal mad asli dengan berkesan. Pencapaian nilai kemahiran melalui kaedah ini bersesuaian dengan pendapat yang menyatakan keupayaan individu untuk menguasai dunia sosial dengan cara yang berkesan, mencapai matlamatnya seperti yang diperlukan. (Mayer dan Ciarrochi, 2006)

Kaedah 'Circle Time' ini juga menjadikan murid lebih mendengar arahan guru kerana kaedah ini mempunyai peraturan-peraturan permainan untuk menjayakannya dan peraturan-peraturan tersebut juga mempunyai kelebihan tersendiri kepada murid. Antaranya, ketika kaedah permainan ini dijalankan, murid di dalam bulatan dikehendaki mengulangi setiap sesi di kedudukan permainan dimana setiap murid mendapat giliran untuk membaca carta bacaan serta mengenal bacaan. Peraturan ini menginginkan setiap murid yang akan mendapat giliran mendengar dan memberi tumpuan kepada proses komunikasi. Hal ini boleh dijelaskan lagi apabila murid-murid bergilir-gilir dan mengetahui waktu mereka perlu berhenti bercakap dan menunggu maklum balas murid lain dan mendengar dengan teliti dalam kumpulan. 'Circle Time' ini membolehkan murid-murid mengambil bahagian sebagai pendengar dan penceramah dan memudahkan keseluruhan proses komunikasi (Curry dan Bromfield, 1994). Kesan dari kaedah ini membuatkan aktiviti membina kemahiran dapat dilihat.

Peraturan kedua adalah guru perlu memberi tindak balas kepada penglibatan murid-murid yang mana dijelaskan dalam amalan iaitu 'semua orang yang berkongsi mendapat maklum balas seperti ayat apa yang anda katakan saya dengar' (Timmerman dan Ballard, 1975). Glasser (1969) juga menyatakan bahawa mesyuarat bilik darjah dilaksanakan dengan baik di dalam bulatan dengan penyataannya yang berbunyi " Saya telah mencuba mesyuarat menggunakan hampir setiap jenis susunan tempat duduk yang terdapat di dalam kelas. Susunan tunggal bulatan yang besar di dalam kelas, adalah yang paling berkesan". Hal ini boleh dilihat apabila terdapat kanak-kanak ditempatkan dengan mana-mana tempat duduk lain, mereka tidak dapat melihat atau mendengar satu sama lain. Ia kemudian hampir tidak boleh mewujudkan komunikasi dan menjadikan mesyuarat tidak berjaya. Menurut Ballard (1982) bahawa matlamat 'Circle Time' memupuk kesedaran murid dengan mengenal diri sendiri seterusnya membolehkan murid mampu menguasai sesuatu dengan mengetahui kebolehan dan keupayaan diri iaitu mengetahui apa yang boleh dilakukan murid serta mewujudkan interaksi sosial di kalangan murid dan bersama guru dengan mengetahui bagaimana murid berfungsi dalam suasana yang lain. Hal ini, boleh dilihat melalui penerangan 'Circle Time' yang melibatkan kemahiran utama yang diperlukan oleh mana-mana individu dalam kumpulan menurut Ballard iaitu:

1. Kesedaran – kenal siapa saya.
2. Penguasaan penuh – tahu apa yang boleh saya buat.
3. Interaksi sosial – tahu bagaimana saya berfungsi di dalam kumpulan.



Dari sudut psikologi manusia, proses pembelajaran yang terbaik boleh dilakukan dalam konteks hubungan interpersonal positif dan suasana pembelajaran dalam bilik darjah perlu memberi peluang untuk pembangunan sosial dan interpersonal serta kemahiran kognitif. Menurut Gordon (1974), salah satu teknik yang berkesan bagi memperbaiki hubungan interpersonal antara murid dan guru adalah melalui kaedah ini, seterusnya Gordon juga menyatakan pernah membaca satu kenyataan bahawa psikomotor latihan membantu murid dan guru menjadi lebih cergas serta meningkatkan perasaan dan emosi mereka. Selain itu, kaedah ini turut boleh dilakukan dalam kumpulan saiz kecil yang boleh membina nilai keupayaan dan kesedaran diri murid terhadap kemampuannya dalam meningkatkan kualiti diri kerana mendapat sokongan daripada penyertaan aktif mereka. Hal ini bersesuaian dengan kenyataan bahawa dalam memperkasakan kumpulan kecil sedia ada perlu menjaga masalah atau tujuan bersama bagi memihak kepada penubuhan kumpulan kecil baru (Francescato, 1998).

Selain itu, kekuatan yang terdapat dalam kaedah 'Circle Time' ini adalah memberi kesan terhadap tingkah laku murid. Nilainya dalam melatih hubungan sesama manusia dan ketinggian interpersonal adalah jelas. Murid-murid belajar mengenali bagaimana emosi dan tindakan mereka dipengaruhi oleh orang lain, dan bagaimana emosi dan tindakan orang lain memberi kesan kepada mereka. Seterusnya, mereka mula belajar cara dan bersedia untuk bereksperimen dengan tingkah laku baru. Akhirnya, mereka mempunyai peluang untuk mendapat pengalaman baru yang bermakna bagi mereka. Semua ini boleh berlaku dari umur yang sangat awal melalui pendekatan kaedah ini. Ia boleh membuat sumbangan besar kepada membangun dan mengekalkan tahap nilai diri yang tinggi (White, 1992)

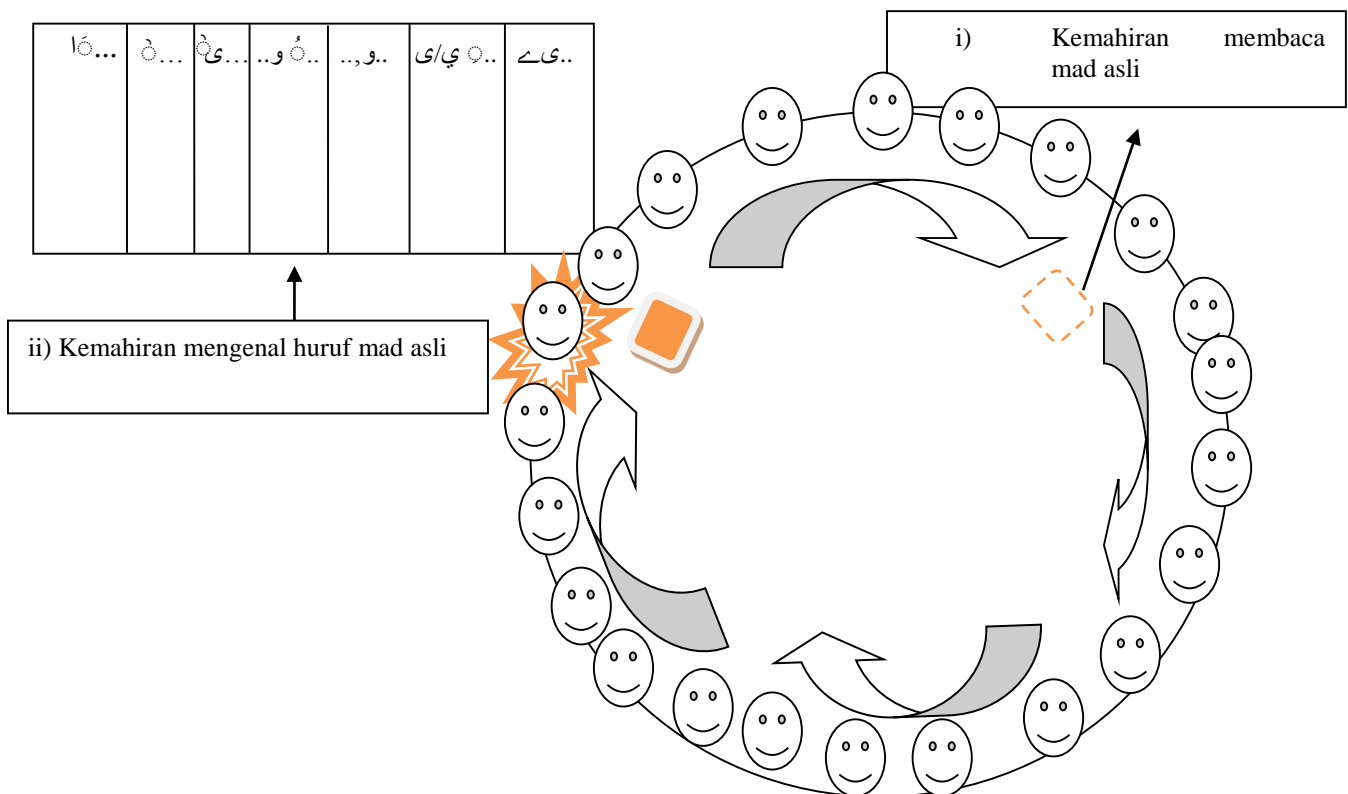
Aplikasi Kaedah Circle Time Dalam Bidang Al-Quran

Melalui aplikasi kaedah ini menurut kajian oleh Mohd Nawi (2011), guru-guru Pendidikan Islam mampu menghasilkan suatu pembaharuan dan kepelbagaian amalan kreativiti dalam proses pengajaran Pendidikan Islam di sekolah. Kajian oleh Jasmi (2010) juga menyatakan apabila pengetahuan Pendidikan Islam dapat disampaikan dengan berkesan semasa proses pengajaran dan pembelajaran dijalankan, keberkesanan pengajaran dengan kejayaan pembentukan modal insan dapat dihasilkan. Oleh itu amalan pengajaran yang kreatif dan pendekatan seperti kaedah serta strategi yang menarik dan berkesan seperti kaedah 'Circle Time' ini boleh diaplikasikan oleh guru Pendidikan Islam, sesuai dengan perkembangan semasa untuk mencapai objektif pengajaran dan pembelajaran.

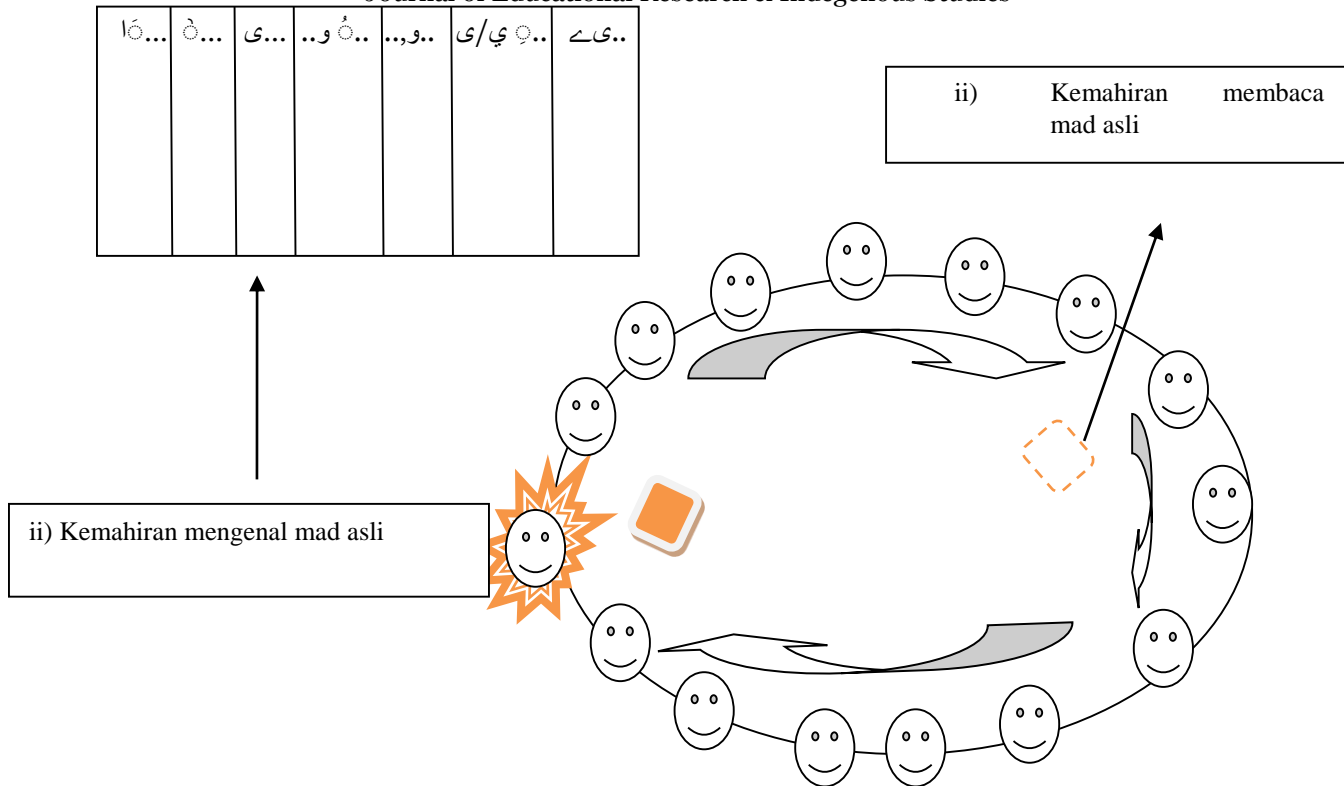
Kaedah 'CircleTime' merupakan suatu kaedah permainan dan juga adalah kaedah PAK21. Ia adalah kaedah yang menarik minat murid dalam permainan dan kaedah ini bersifat berpusatkan murid. Melalui kaedah ini, minat serta motivasi diri murid dapat dipupuk. Seterusnya keyakinan diri murid untuk terlibat dalam aktiviti pembelajaran dan pengajaran dapat ditingkatkan sekaligus dapat memupuk kemahiran berfikir, membaca bacaan mad asli dan mengenal mad asli. Kaedah 'Circle Time' dalam kajian ini dapat dinilai dengan persoalan

bagaimana ia dapat meningkatkan kemahiran membaca dan mengenal mad asli bagi murid tahun dua Kekwa dan dua Seroja, Sekolah Kebangsaan Tengku Zainun, Negeri Sembilan. Pertamanya, melalui kemahiran membaca mad asli yang dapat ditingkatkan daripada penggunaan kaedah 'Circle Time' ini, didapati murid yang sukar untuk bercakap semasa sesi pengajaran dan pembelajaran atau murid yang mempunyai keyakinan diri yang rendah akan menarik minat mereka untuk membaca carta bacaan mad asli kerana merasa gembira, seronok serta selesa untuk bercakap atau menunjukkan nilai diri mereka dalam permainan.

Manakala, melalui kemahiran mengenal mad asli yang dapat ditingkatkan dari kaedah 'Circle Time' dengan tingginya motivasi murid semasa melakukan aktiviti tersebut seterusnya dapat melakukan tugas pengenalanpastiaan mad asli dengan baik. Oleh yang demikian, kaedah ini akan membuatkan murid mudah mengingat serta dapat berfikir dengan cepat dan cekap. Beveridge (2005) dan Kaufman et.al, (2011) menyatakan bahawa kaedah pengajaran dan pembelajaran sambil bermain sangat membantu kanak-kanak untuk mengingat apa yang telah dipelajari. Menurut Meyers dan Jones (1993), pembelajaran aktif seperti kaedah 'Circle Time' ini terdiri daripada dua bentuk andaian iaitu pembelajaran pada hakikatnya adalah satu aktiviti yang aktif dan andaian bahawa murid yang berlainan sudah tentu mempunyai cara belajar yang berbeza antara satu sama lain. Beard dan Senioa (1980) dalam kajian Nur Hanis Mohd Hatta (2012), telah menyatakan bahawa kajian ahli psikologi menunjukkan bahawa kaedah mengajar yang berkemungkinan besar boleh menggerakkan murid untuk belajar atau mengekalkan motivasi yang baik ialah kaedah yang melibatkan mereka dengan aktif (Ahmad Mohd. Salleh, 1997).



i) Gambaran penggunaan kaedah 'Circle Time' semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam bahagian tajwid tahun 2 Kekwa



ii) Gambaran penggunaan kaedah 'Circle Time' semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam bahagian tajwid tahun 2 Seroja

Berdasarkan gambaran penggunaan kaedah 'Circle Time' semasa sesi pengajaran dan pembelajaran Pendidikan Islam menyatakan bahawa kajian ini dilakukan terhadap murid kelas tahun 2 Kekwa dan murid kelas 2 Seroja di Sekolah Kebangsaan Tengku Zainun, Negeri Sembilan. Seramai 22 orang murid 2 Kekwa terlibat dalam aktiviti pengajaran dan pembelajaran bagi pelajaran al-Quran bahagian tajwid manakala seramai 15 murid kelas tahun 2 Seroja turut dibuat kajian kaedah pengajaran dan pembelajaran menggunakan kaedah ini. Oleh yang demikian, berdasarkan bukti-bukti dan penerangan yang telah dinyatakan, kaedah bermain sangat sesuai dijalankan di sekolah rendah kerana ianya bersifat menarik dan praktis (Ahmad Mohd. Salleh 2003).

Contoh Penggunaan Kaedah Circle Time Dalam Pdpc Kelas Abad Ke-21

**RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN(RPH) PENDIDIKAN ISLAM TAHUN 2
 BIDANG AL-QURAN (TAJWID)
 TAJUK :BACAAN MAD ASLI**

Sekolah	:	SK TENGKU ZAINUN	Tarikh	:	5 Februari 2019
Subjek	:	Pendidikan Islam (al-Quran)	Bil Murid	:	22 Orang
Tajuk	:	Bacaan ayat al-Quran yang mengandungi bacaan mad asli.	Kelas	:	2 KEKWA

	APA	BAGAIMANA
Bahan Perangsang	Melihatkan kepada murid pembaris panjang dan pendek di hadapan kelas.	Murid mengaitkan dengan bacaan al-Quran iaitu bacaan panjang dan pendek
Jalur Inkuiri	Kemahiran membaca bacaan mad asli dan kemahiran mengenal mad asli.	
Hasil Pembelajaran	Murid dapat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca bacaan mad asli dengan betul. 2. Mengenal pasti mad asli. 3. Membaca bacaan mad asli dengan betul dan bertajwid. 	Guru menetapkan objektif yang ingin dicapai dan menyelaraskan dengan kaedah yang ingin digunakan.
Set Induksi	Permainan 'Circle Time' digunakan	Guru membentuk murid dalam bentuk bulatan untuk mewujudkan kaedah permainan 'Circle Time' dan murid diberi carta kad yang mengandungi bacaan mad asli.
Pelan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid diminta membentuk bulatan dan duduk di atas kerusi yang membentuk bulatan. 2. Murid diminta mendengar arahan dan peraturan permainan dari guru. 3. Muzik dimainkan guru dan carta kad diedarkan oleh setiap murid di dalam bulatan sambil membaca salah satu huruf mad asli apabila tiba giliran masing-masing. 4. Apabila muzik dihentikan guru, murid yang sedang memegang carta kad mad asli akan dikehendaki berdiri kemudian diminta untuk memilih salah satu kad, seterusnya murid tersebut perlu mengelaskan kad tersebut mengikut tanda mad asli di papan putih. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid berada dalam kedudukan bulatan dan duduk diatas kerusi. 2. Muzik dimainkan guru. 3. Murid diminta untuk membaca salah satu bacaan huruf mad asli yang terdapat di dalam carta kad apabila carta kad diedarkan mengikut giliran murid di dalam bulatan. 4. Akhirnya apabila muzik dihentikan, murid yang sedang memegang carta kad perlu berdiri dan memilih satu kad dari guru. 5. Murid tersebut diminta untuk mengelaskan kad tersebut di papan putih mengikut mad asli. 6. Guru membuat penilaian ketika kad dibaca semasa bulatan dan semasa pengelasan mad asli dengan menanda betul nama murid yang berjaya membaca bacaan mad asli semasa di dalam bulatan dan semasa mengelaskan mad asli dan menandakan salah terhadap murid yang tidak menguasai bacaan dan

	<p>5. Guru akan memberikan hadiah kepada murid yang berjaya mengelaskan bacaan mad asli dengan betul.</p> <p>6. Nama murid yang berjaya menguasai paling banyak permainan akan diumumkan sebagai pemenang.</p>	<p>tidak dapat mengelaskan huruf mad asli dengan betul.</p> <p>7. Markah diberikan guru kepada semua murid berdasarkan penguasaan bacaan dan pengenalan mereka terhadap huruf mad asli.</p>
Menyusun Permainan Murid	Guru fokus kepada Jalur Inkuiri yang ditetapkan di awal pengajaran.	<p>1. Guru melihat kemampuan murid dalam mencuba membaca bacaan mad asli ketika carta kad mad asli diedarkan. Murid yang berjaya membaca salah satu bacaan mad asli akan mengedarkan carta kad segera manakala murid yang tidak berjaya membaca bacaan mad asli akan di beri masa untuk mencuba membaca bacaan dan ketika ini, kerjasama rakan kumpulan akan disarankan guru.</p> <p>2. Setelah murid yang sedang memegang carta kad terpilih apabila muzik dihentikan. Guru meminta murid memilih salah satu kad mad asli dari guru dan menentukan kad mad asli mengikut tanda bacaan mad asli yang betul.</p> <p>3. Penilaian dibuat guru.</p>
Aktiviti Penutup & Penilaian	Guru meminta murid memberikan maklum balas terhadap permainan.	Beberapa orang murid membuat kesimpulan atau rumusan hasil dari kaedah permainan yang dijalankan.

**RANCANGAN PENGAJARAN HARIAN(RPH) PENDIDIKAN ISLAM TAHUN 2
 BIDANG AL-QURAN (TAJWID)
 TAJUK :BACAAN MAD ASLI**

Sekolah	:	SK TENGGU ZAINUN	Tarikh	:	5 Februari 2019
---------	---	------------------	--------	---	--------------------

Subjek	:	Pendidikan Islam (Al-Quran)	Bil Murid	:	15 Orang
Tajuk	:	Bacaan ayat al-Quran yang mengandungi bacaan mad asli.	Kelas	:	2 SEROJA

	APA	BAGAIMANA
Bahan Perangsang	Melihatkan kepada murid pembaris panjang dan pendek di hadapan kelas.	Murid mengaitkan dengan bacaan al-Quran iaitu bacaan panjang dan pendek
Jalur Inkuiri	Kemahiran membaca bacaan mad asli dan kemahiran mengenal mad asli.	
Hasil Pembelajaran	Murid dapat : <ol style="list-style-type: none"> 1. Membaca bacaan mad asli dengan betul. 2. Mengenal pasti mad asli. 3. Membaca bacaan mad asli dengan betul dan bertajwid. 	Guru menetapkan objektif yang ingin dicapai dan menyelaraskan dengan kaedah yang ingin digunakan.
Set Induksi	Permainan 'Circle Time' digunakan	Guru membentuk murid dalam bentuk bulatan untuk mewujudkan kaedah permainan 'Circle Time' dan murid diberi carta kad yang mengandungi bacaan mad asli.
Pelan Permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Murid diminta membentuk bulatan dan duduk di atas kerusi yang membentuk bulatan. 2. Murid diminta mendengar arahan dan peraturan permainan dari guru. 3. Muzik dimainkan guru dan carta kad diedarkan oleh setiap murid di dalam bulatan sambil membaca salah satu huruf mad asli apabila tiba giliran masing-masing. 4. Apabila muzik dihentikan guru, murid yang sedang memegang carta kad mad asli akan dikehendaki berdiri kemudian diminta untuk memilih salah satu kad, seterusnya murid tersebut perlu mengelaskan kad tersebut mengikut tanda mad asli di papan putih. 5. Guru akan memberikan hadiah kepada murid yang berjaya 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta murid berada dalam kedudukan bulatan dan duduk di atas kerusi. 2. Muzik dimainkan guru. 3. Murid diminta untuk membaca salah satu bacaan huruf mad asli yang terdapat di dalam carta kad apabila carta kad diedarkan mengikut giliran murid di dalam bulatan. 4. Akhirnya apabila muzik dihentikan, murid yang sedang memegang carta kad perlu berdiri dan memilih satu kad dari guru. 5. Murid tersebut diminta untuk mengelaskan kad tersebut di papan putih mengikut mad asli. 6. Guru membuat penilaian ketika kad dibaca semasa bulatan dan semasa pengelasaan mad asli dengan menanda betul nama murid yang berjaya membaca bacaan mad asli semasa di dalam bulatan dan semasa mengelasaan mad asli dan menandakan salah terhadap murid yang tidak menguasai bacaan dan tidak dapat mengelaskan huruf mad asli dengan betul.

	<p>mengkelaskan bacaan mad asli dengan betul.</p> <p>6. Nama murid yang berjaya menguasai paling banyak permainan akan diumumkan sebagai pemenang.</p>	<p>7. Markah diberikan guru kepada semua murid berdasarkan penguasaan bacaan dan pengenalan mereka terhadap huruf mad asli.</p>
Menyusun Permainan Murid	Guru fokus kepada Jalur Inkuiri yang ditetapkan di awal pengajaran.	<p>1. Guru melihat kemampuan murid dalam mencuba membaca bacaan mad asli ketika carta kad mad asli diedarkan. Murid yang berjaya membaca salah satu bacaan mad asli akan mengedarkan carta kad segera manakala murid yang tidak berjaya membaca bacaan mad asli akan di beri masa untuk mencuba membaca bacaan dan ketika ini, kerjasama rakan kumpulan akan disarankan guru.</p> <p>2. Setelah murid yang sedang memegang carta kad terpilih apabila muzik dihentikan. Guru meminta murid memilih salah satu kad mad asli dari guru dan menentukan kad mad asli mengikut tanda bacaan mad asli yang betul.</p> <p>3. Penilaian dibuat guru.</p>
Aktiviti Penutup & Penilaian	Guru meminta murid memberikan maklum balas terhadap permainan.	Beberapa orang murid membuat kesimpulan atau rumusan hasil dari kaedah permainan yang dijalankan.

Kepentingan Kaedah 'Circle Time' Terhadap Kemahiran Membaca Mad Asli dan Mengenal Mad Asli

Kaedah 'Circle Time' semasa sesi pengajaran dan pembelajaran di dalam bilik darjah berkonsepkan permainan yang mampu menarik minat murid untuk belajar sambil bermain. Hal ini disokong dengan pernyataan bahawa permainan adalah suatu aktiviti yang boleh merangsang minat murid untuk belajar (Akmariah & Sofiah 2010). Kajian Akram Kamarudin (2010), menunjukkan teknik permainan bahasa dapat mengelakkan murid menjadi bosan semasa proses pengajaran dan pembelajaran serta dapat menarik minat murid untuk mengikuti pembelajaran apabila guru menjalankan aktiviti-aktiviti yang menarik.

Selain itu, bermain sambil belajar ini boleh mencungkil bakat dan kemahiran yang ada dalam diri murid. Hal ini bersesuaian dengan pandangan Mohd Yassin (2010) yang menyatakan bahawa aspek pengajaran guru yang berfokuskan kreativiti pengajaran di sekolah-sekolah khususnya dalam bilik darjah membangunkan potensi diri pelajar dan pembelajaran lebih dinamik, segar dan berkesan menjadi asas pencapaian akademik dan sahsiah pelajar. Oleh yang demikian, murid yang bermasalah seperti tidak fokus semasa sesi pembelajaran, sukar

memahami isi pengajaran guru dan murid yang mengalami masalah keyakinan diri yang rendah semasa sesi pembelajaran boleh dicungkil dan diasah potensi dan kemahiran diri mereka melalui kaedah permainan ini. Mohd Zuri dan Aznan (2013) menyatakan bahawa murid-murid bermasalah pembelajaran memerlukan metodologi pengajaran yang dapat menggalakkan proses interaksi dan ini bergantung kepada keupayaan serta kebolehan guru untuk mengenal pasti cara murid itu bertingkah laku. Proses pengajaran yang mengutamakan kreativiti pengajaran dapat mendidik dan mengembangkan penguasaan seluruh potensi murid sama ada potensi kognitif, afektif atau psikomotor (Sidek Baba, 2005).

Rentetan daripada kesan pembelajaran aktif di dalam bilik darjah yang menggunakan kaedah 'Circle Time' dalam kajian ini akan meningkatkan lagi nilai dan kemahiran diri murid. Kemahiran membaca yang dapat ditingkatkan dalam diri murid melalui kaedah ini adalah dipengaruhi oleh beberapa faktor. Kesedaran tentang faktor-faktor yang mempengaruhi kemahiran membaca ini akan dapat membantu guru merancang pengajaran yang meninggikan kemahiran membaca murid. Menurut Marohaini Yusoff (1999) faktor yang mempengaruhi bacaan terbahagi kepada dua kategori besar, iaitu faktor yang ada pada diri murid atau pembaca dan faktor yang ada pada bahan bacaan. Sehubungan itu, bidang kajian yang berkaitan kemahiran membaca terhadap pembaca sasaran dikenali sebagai kebolehbacaan. (Williams et al., 2002). Menurut Pettersson (1993), kebolehfahaman bacaan itu sebahagiannya diasaskan kepada pertalian antara tahap pemahaman dan tahap kesukaran sesebuah bacaan. Oleh itu dalam konteks kemahiran membaca yang dapat digilap melalui kaedah 'Circle Time' ini akan meyebabkan murid berusaha untuk berjaya dalam aktiviti yang menyenangkannya bagi mencapai tujuan kaedah permainan ini. Oleh itu, kaedah yang baik dan berkesan boleh membantu meningkatkan sikap positif murid terhadap kefahaman membaca (Zamri 2014).

Menurut Syed Abu Bakar (1994), terdapat dua peringkat aktiviti kesediaan membaca iaitu peringkat prabacaan dan bacaan. Peringkat bacaan meliputi kemahiran pengamatan pendengaran, kemahiran pengamatan penglihatan, aktiviti koordinasi psikomotor, latihan menajamkan daya ingatan dan latihan bahasa pertuturan manakala peringkat prabacaan ialah tahap penyediaan murid-murid untuk membaca di mana semasa proses bacaan, guru perlulah menyediakan pengalaman bahasa iaitu mengenal dan mengecam huruf. Menurut Ismail, Salmah dan Choong (1992), tahap prabacaan merupakan satu tempoh menyediakan murid-murid untuk membaca. Husin, Nazariyah, Mastura, Mastura dan Siti Hajar (2011) juga menerangkan konsep prabacaan merupakan kemampuan dan tahap kesediaan seseorang itu untuk menerima pengajaran dari segi mental, emosi dan fizikal. Oleh yang demikian, murid bermasalah pembelajaran bagi pelajaran mad asli perlu didedahkan dengan aktiviti yang boleh mendorong mereka meningkatkan ketajaman penglihatan dan pendengaran seterusnya mampu meningkatkan kemahiran membaca mad asli dan mengenal mad asli manakala murid yang sudah menguasai bacaan mad asli dapat mengukuhkan lagi ilmu tajwid.

Kaedah 'Circle Time' ini merupakan suatu alternatif bagi peningkatan kemahiran membaca dan mengenal bacaan mad asli. Usaha pendekatan kaedah ini bersesuaian dengan usaha Wilder dan Williams (2001) yang telah menjalankan satu kajian eksperimen di 10 buah bilik darjah Pendidikan Khas yang dipilih secara rawak selama dua bulan dengan mengubah suai satu program dengan menambah aktiviti-aktiviti baharu yang menunjukkan kumpulan rawatan yang mengikuti program yang telah diubah suai memperolehi skor yang lebih tinggi dalam memahami konsep. Hal ini dilihat apabila kumpulan rawatan tersebut berupaya mengenal pasti dan menggunakan tema yang dipelajari dalam situasi sebenar apabila penambahan aktiviti baru dijalankan. Kajian ini juga telah mendapati murid yang mengalami masalah pembelajaran boleh mendapat manfaat daripada pengajaran sekiranya dibentuk berdasarkan keperluan pengajaran khusus untuk mereka.

Kemahiran mengenal mad asli juga adalah dipengaruhi oleh kemahiran berfikir dan memahami. Mohd. Zaini (2002) berpandangan ketidakcekan dalam menguasai kemahiran kefahaman bacaan menyebabkan wujudnya soalan kefahaman yang tidak dapat dijawab oleh calon dengan baik. Oleh yang demikian, kaedah 'Circle Time' ini memerlukan keupayaan pembaca menggunakan mental secara optimum seterusnya menggalakkan pelajar menggunakan kemahiran berfikir bertujuan memahami teks yang dibaca (Yahya 2003). Kemahiran membaca dan memahami merupakan kemahiran seumur hidup yang sangat perlu dikuasai oleh setiap individu (Reid, 1981) dalam Yahya (2008).

Penutup

Kaedah 'Circle Time' dalam pengajaran dan pembelajaran tajwid diharap dapat membantu dalam meningkatkan kefahaman murid untuk menguasai bacaan al-Quran dengan baik dan betul. Kaedah ini juga membantu murid dalam pembentukan diri yang lebih positif dan menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran menjadi lebih seronok dan selesa untuk murid. Pengalaman dan peluang yang ditawarkan kepada murid semasa sesi pengajaran dan pembelajaran dengan menggunakan kaedah ini adalah untuk menyokong murid dalam membangun kemahiran sosial, komunikasi, emosi, penyelesaian masalah dan pembelajaran mereka. Selain itu, kemahiran yang dapat dibangunkan melalui kaedah ini juga menjadi matlamat utama untuk dikaji dalam kajian ini iaitu kemahiran membaca dan mengenal mad asli. Terdapat banyak bukti menunjukkan bahawa kaedah 'Circle Time' telah menyumbang kepada keberkesanan nilai-nilai diri murid yang menyertai kaedah permainan ini. Selain itu, kaedah ini didapati berguna dan bermanfaat oleh banyak pihak dalam mempromosikan kepelbagaian kaedah pengajaran dan pembelajaran bagi meningkatkan kemahiran membaca dan mengenal huruf. Kaedah 'Circle Time' juga boleh digunakan dengan berkesan oleh guru dalam pelbagai tujuan pendidikan. Hal ini menunjukkan kaedah 'Circle Time' banyak memberi sokongan dan membantu dalam perubahan perkembangan murid dari segi kemahiran, sosial, emosi dan lain-lain. Walaubagaimanapun, lebih banyak kajian diperlukan dalam peningkatan kemahiran membaca dan mengenal mad asli seterusnya menjadikan kajian untuk sesi pengajaran dan pembelajaran dalam pelajaran al-Quran bidang tajwid lebih menarik dan pelbagai. Selain itu, kajian yang lebih terperinci terhadap kaedah 'Circle Time' dalam bidang ini diharap dapat diteruskan lagi untuk menentukan cara pendekatan ini berfungsi dengan lebih berkesan terhadap kecekapan sosio-emosi murid pula. Oleh yang demikian, melalui kaedah kajian ini yang digunakan semasa sesi pengajaran dan pembelajaran diharap dapat merealisasikan Falsafah Pendidikan Malaysia iaitu pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah memperkembangkan lagi potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk mewujudkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bagi melahirkan rakyat Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri, serta memberi sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

Rujukan

Conn, P. (2010). We need to acknowledge the realities of employment in the humanities. *The Chronicle of Higher Education*, 56(30), 6–9.

Al-Quran nur karim, *Surah muzammil ayat 4*, Hlm 574

- Abdullah, M., Abdullah, A. H., Rosman, A. S., & Ilias M. F. (2015). *Garis panduan hafiz al-Quran menurut pandang al-nawawi*. International Conference on Islamic Education and Social Entrepreneurship 2015 (ICIESE2015).
- Ab. Halim Tamuri, Khatijah Abdul Razak, Sharing Awaluddin, Kamarulzaman Abdul Ghani & Mohd Aderi Che Noh. (2006). *Kajian amalan pengajaran pendidikan Islam di sekolah rendah dan menengah*. Prosiding Seminar IRPA RMK-8, Kategori ERK 2006, Jilid 11. Bangi: UKM.
- Adnan, M., Ayob, A., Tek, O. E., Ibrahim, M. N., Ishak, N., & Sheriff, J. (2016). *Memperkasa pembangunan modal insan Malaysia di peringkat kanak-kanak: Kajian kebolehlaksanaan dan kebolehintegrasian pendidikan STEM dalam kurikulum PERMATA Negara (Enhancing Malaysian human capital from early childhood: A study in the feasibility and integratability of the STEM system in the PERMATA Negara curriculum)*. Geografia-Malaysian Journal of Society and Space, 12(1), 29-36
- Ahmad Mohd. Salleh (2003). *Pendidikan Islam Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran*. Shah Alam: Fajar Bakti Sdn. Bhd
- Ahmad Mohd. Salleh (2004). *Pendidikan Islam Falsafah, Sejarah dan Kaedah Pengajaran Pembelajaran*. Selangor : Penerbit Fajar Bakti Sdn. Bhd.
- Ahmad Mohd. Salleh (2006). *Ilmu Pendidikan Untuk KPLI (Kursus Perguruan Lulusan Ijazah)*. Subang Jay : Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- An-Nashmy (1980). *Ma'alimfit-tarbiah*. Kuwait: Maktabah al-Manar.
- Akmariah Mamat & Sofiah Ismail. *Kaedah Pengajaran dan Pembelajaran Guru Pemulihan Jawi di Malaysia*. Proceeding of The 4th International Conference; Join Conference UPI & UPSI Bandung, Indonesia, 8-10 November 2010, 321-329.
- Akram Kamarudin. (2010). *Kaedah Permainan dalam Pengajaran Subjek Perdagangan dan Sains*. [Atas Talian] :<http://akramkamarudin.blogspot.com/>. (2011, 4 April).
- Asnul Uliyah & Zakiyah Isnawati (2019) *Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab*, 6.
- Ballard, J., (1982) *Circlebook*. Irvington, New York, 10,162.
- Barry Kaufman. (2011). *Intelligence and the cognitive unconscious*. Research gate
- Chamot, A.U. (1987). The learning strategies of ESL students. Wenden, A. & Rubins, J. *Learner Strategies In Language Learner*. 71-83. Glenview, Illinois: Sott Foreman.
- Curry, C. and Bromfield, C. (1994) *Personal and Social Education for Primary Schools through Circle Time*. Stafford: NASEN. Page 8
- Fathul Mujib dan Nailur Rahmawati, *Metode Permainan-Permainan Edukatif dalam Belajar Bahasa Arab* (Jogjakarta:Divya Press, 2011), 26-27.

- Fern, L., McCabe, R. and Ball, G. (1975) *Supplementary Idea Guide: Human Development Programme*. Human Development Training Institute.
- Francescato, D. (1998) *Affective Education and Teacher Training in Italy: Experiences and Research Results* in P. Lang, with Y. Katz and I. Menezes (eds.) *Affective Education: A Comparative Perspective*. London: Cassell.
- Glasser, W. (1969) *Schools without Failure*. New York: Harper and Row, 156
- Gesell, A., Ilg, F. L., & Ames, L. B. (1974). *Infant and child in the culture of today: the guidance of development in home and nursery school* (Rev. ed.). New York: Harper & Row
- Gordon, T., (1974) *Teacher Effectiveness Training*. David McKay
- Husin Fateh Din, Nazariyah Sani, Mastura Mohamed Berawi dan Siti Hajar Idrus (2011). *Literasi Bahasa Melayu*. Puchong: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Ilias, M. F., Ismail, M. F. & Jasmi, K. A. (2013). *Faktor dorongan dan halangan penggunaan bahan bantu mengajar oleh guru pendidikan Islam di sekolah bestari*, 3rd. International Conference on Islamic Education 2013 (ICIED2013). EPF Institute, Malaysia, 943-953.
- Ismail Zakaria, Salmah Othman & Elly Chong. (1992). *Kemahiran membaca dalam asas kemahiran berbahasa KBSR*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jasmi, K. A. & Tamuri, A. H. (2007). *Pendidikan Islam : Kaedah pengajaran & pembelajaran*. Skudai: Penerbit UTM.
- Jasmi, K. A., Ilias, M. F., Tamuri, A. H. & Mohd Hamzah, M. I. (2011). *Amalan penggunaan bahan bantu mengajar dalam kalangan guru cemerlang pendidikan Islam sekolah menengah di Malaysia*. *Journal of Islamic and Arabic Education*. 3(1), 59-74.
- Knight, C. Gasevic, D. & Richards, G. 2005. Ontologies to Integrate Learning Design and Learning content. *Journal of Interactive Media in Education in Special Issue on Advances in Learning Design*, 2005 (7).
- Lajnah Tilawah. 2010. *Al-Munir fi Ahkam al-Tajwid*. Al-Jam'iyyah: 'Amman
- Lily Zuraini Mohd Mustaza. 2011. *Tahap Penguasaan Ilmu Tajwid Dalam Kalangan Murid Tingkatan Dua Daerah Kuala Lumpur*
- Mayer, J. D., & Ciarrochi, J. (2006). *Clarifying concepts related to emotional intelligence: A Proposed glossary*. In J. Ciarrochi, J. Forgas, & J. D. Mayer (Eds). *Emotional intelligence in everyday life* (2nd ed). New York: Psychological Press.
- Marohaini Yusoff. (1999). *Strategi pengajaran bacaan dan kefahaman*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Meyers, C. & Jones, T. 1993. *Promoting Active Learning: Strategies for the College Classroom*. San Francisco, CA: Jossey-Bass, 265.

- Mohammad Mohsin Mohamad Said & Nasruddin Yunus. 2008. *Peranan guru dalam Memupuk kreativiti murid*. Jurnal Pengajian Umum Bil. 9, 57-72.
- Mohd Alwi Yusoff, Adel M Abdulaziz & Ahmad Kamel Mohamed. (2003). *Keberkesanan Iqra' Sebagai Kaedah Pembelajaran Membaca Al-Quran*. Prosiding Isu Semasa Pengajian Quran Dan Sunnah. Nilai: KUIM.
- Mohd. Hafiz Omar (2010, 14 Julai). Sistem pendidikan TADIKa Yayasan Islam Terengganu. Temuramah. Kuala Terengganu.
- Mohd. Zaini Othman. 2002. *Pengujian pemahaman Bahasa Melayu*. Dewan Bahasa, 2 (2): 34-42.
- Muhamad Nasir Arshad & Mohd Farid Din. 2017. *Pendidikan Islam Tahun 2*, Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, 25-30.
- Muhamad Nasir Arshad, Muhammad Tauffid Khasim & Nor Suhanna Abdullah. 2018. *Pendidikan Islam Tahun 2*. KSSR. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka, 1.
- Nik Mohd Rahimi & Kamarulzaman Abdul Ghani. 2008. *Penggunaan Alat Bahan Bantu Mengajar dan Hubungannya dengan pencapaian Kemahiran Mendengar Bahasa Arab*. Jurnal Teknologi: , 49(E) Dis. 2008: 141–154. UTM.
- Nur Hanis Binti Mohd Hatta (2012). *Keberkesanan Penggunaan Kaedah Bermain Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Asuhan Tilawah Al-Quran Tahun 4*. Koleksi Artikel Penyelidikan Tindakan PISMP Pendidikan Islam amb. Januari 2009, Seminar Penyelidikan Tindakan IPG KBL Tahun 2012, Hlm 37
- Nor Suhanna Abdullah, Zarina Mahyuddin & Upiq Asmar Zainal Abidin. 2016. *Pendidikan Islam Tahun 1*. KSSR. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka. Hlm iii
- O'Malley, J.M., & Chamot, A.V. (1990). *Learning strategies in second language acquisition*. New York: Cambridge University Press.
- Oxford, R. (1990) *Language learning strategies: what every teacher should know*. New York: Newbury House Publishers.
- Rashidah Md Hassan, Nik Rosila Nik Yaacob, Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya. *Pencapaian Kelancaran Bacaan Fasahah dan Hukum Tajwid dalam Tilawah al-Quran Murid Sekolah Rendah: Satu Tinjauan Awal*. PPPI USM dalam prosiding International Conferencen Islamic Education and Social Enterpreneurship 12-14 Okt 2015, Langkawi: Malaysia
- Reid, E.R. 1981. Schools don't teach comprehension. *Educational leadership Journal of the Association for Supervision and Curriculum Development*, 38(6); 455-457
- Rofi'uddin, Ahmad. 2003. *Faktor Kreativitas Dalam Kemampuan Membaca dan Menulis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar Islam Sabilillah Malang*. Lemlit Universitas Negeri Malang. Malang. Hlm 35
- Sabri.2009. *Generasi Ulul Albab: Segunung harapan, Seteguh Gagasan*. Shah Alam:Penerbit

- Sidek Baba (2005). "Pembangunan Modal Insan Remaja Sasaran Utamanya." Laman web Adun negeri johor. Diperoleh semula pada 4 Oktober 2006 daripada <http://www.johordt.gov.my/adun/home.php?iddun=4&panggilmenu=detailberita&idberita=1483>
- Siti Fadzilah Binti Solkifli (2016). Permainan Ting-Ting Minda meningkatkan kemahiran membaca gabungan suku kata jawi dan minat murid terhadap muridan jawi tahun 2. Tesis Ijazah Sarjana Muda Pendidikan (Pendidikan Islam Sekolah Rendah) dengan kepujian: Universiti Sains Islam Malaysia, 11.
- Syed Abu Bakar Syed Akil (1994). *Panduan kemahiran membaca*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Suhayati, Ii. (2013). Model Pembelajaran Sentra Berbasis nilai-nilai Islam Pendidikan PAUD, Buku Pegangan STAI Al-Mussadiyah. Garut.
- Stevick, E. (1976) *Memory, Meaning, and Method*. Rowley, Ma.: Newbury House.
- Terjemahan al-Quran al-Karim, Rasm Uthmani dalam Bahasa Melayu oleh al- Hidayah House of Qur'an Sdn. Bhd, 574
- Thomas, J. 1972. *The Variation of Memory with Time for Information Appearing During a Lecture*. *Studies in Adult Education*, 4, 57-62.
- Timmerman, W. and Ballard, J. (1975) *Strategies in Humanistic Education*. Mandala. Page 15
- Vygotsky, L.S. (1967). *Play and Its Role in the Mental Development of the Child*. *Soviet Psychology*, 5, 618.
- Wan Bakar Wan Dagang. 1988. *Generasi al-Quran: Perancangan dan pelaksanaannya*. Kertaskerja dibentangkan dalam Seminar Pendidikan al-Quran anjuran Bahagian Hal Ehwal Islam, Jabatan Perdana Menteri dan Maktab Perguruan Islam, Bangi.
- White, M. (1992) *Self-esteem: Its Meaning and Value in Schools ± How to Help Children Learn Readily and Behave Well, Set B*. Cambridge: Daniels Publishing. Page 10
- Yahya Othman (2008). *Proses dan strategi membaca berkesan*. Serdang, Selangor: Universiti Putra Malaysia.
- Yahya Othman (2003). *Mengajar membaca: Teori dan aplikasi*. Kuala Lumpur: PTS Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Zamri Mahamod (2014). *Inovasi P&P dalam pendidikan Bahasa Melayu. Cetakan Ketiga*. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- <https://www.moe.gov.my/dasarmenu/falsafah-pendidikan-kebangsaan>
- <https://www.pendidik2u.my/pembelajaran-abad-ke-21-pak21/>
- <https://sejarahnusantaraef.blogspot.com/2018/02/perkembangan-kognitif-kanak-kanak.html>

<http://www.elib.upm.edu.my/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=464520>

<http://www.elib.upm.edu.my/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=414663>

http://www.elib.upm.edu.my/cgi-bin/koha/opac-search.pl?idx=kw&q=kemahiran%20membaca&offset=20&sort_by=relevance_asc