

KEBERKESANAN PENGGUNAAN KAEDAH BERMAIN DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN ASUHAN TILAWAH AL-QURAN TAHUN 4

Oleh

NUR HANIS BINTI MOHD HATTA
ann_wardah@yahoo.com

ABSTRAK

Kajian ini dijalankan bertujuan untuk meninjau keberkesanan kaedah bermain dalam mengukuhkan kemahiran membaca kalimah di kalangan murid tahun 4 dalam bidang asuhan tilawah al-Qur'an. Responden kajian terdiri daripada 4 orang murid dari salah sebuah sekolah di Kuching. Kajian menggunakan model kajian yang diadaptasi daripada model Kurt Lewin. Sebanyak tiga instrumen kajian yang digunakan iaitu pemerhatian, ujian pra dan ujian pasca. Hasil tinjauan awal mendapati murid ini masih lemah dalam membaca kalimah dan kurang aktif dalam pembelajaran. Untuk mengatasi masalah ini, pengkaji telah melaksanakan kaedah bermain melalui aktiviti "Finding Nemo" dan "Running Kids". Dapatan kajian menunjukkan perubahan yang positif pada murid yang lemah ini. Di akhir sesi, kesemua murid dapat membaca kalimah dengan baik dan betul. Murid lebih yakin untuk melibatkan diri dalam aktiviti yang dijalankan. Selain itu, murid juga memberikan kerjasama yang memberangsangkan serta menyeluruh pada sesi pengajaran guru di dalam kelas.

Kata kunci : kaedah bermain, tilawah Al-Quran, potongan kalimah, model Kurt Lewin, kemahiran membaca.

ABSTRACT

This research was carried out to explore the efficacy of play methods in word reading skills among year 4 pupils in tilawah Qur'an. Respondents for this research were 4 pupils from a school in Kuching. This research based on a cycle of research using the model adapted from the Kurt Lewin Model. The instruments used were the pre-test, post test and observation. Initial overview of revenue found that these students were weak in reading the words and they were also less active in learning. To overcome these problems, researcher conducting research by implementing activities such as finding nemo games and running kids. The research showed a positive change in these weak pupils. In the end, all pupils could read the word properly and correctly. Pupils were more confident to engage in activities undertaken by researcher. In addition, pupils also provide an impressive and comprehensive cooperation in the teaching session in classroom.

Key word :play methods, tilawah Qur'an, word, Kurt Lewin Model, reading skills.

PENGENALAN

Konteks

Saya merupakan guru pelatih yang telah menjalankan praktikum fasa 3 di SK Satria Jaya. Praktikum tersebut bermula pada 30 Januari sehingga 27 April 2012. Praktikum ini lebih memfokuskan terhadap pengajaran Pendidikan Islam sebagai major serta Pendidikan al-Quran sebagai minor. Seminggu saya akan mengajar dalam 12 masa iaitu empat masa diperuntukkan untuk Pendidikan Al-Quran tahun 4 dan tahun 2, dan lapan masa diperuntukkan untuk pengajaran dan pembelajaran (P&P) Pendidikan Islam tahun 2, tahun 3 dan tahun 4.

Semester ini P&P Al-Quran diajar mengikut sukatan yang disediakan iaitu modul khatam Al-Quran yang mana pelajaran ini menekankan bidang pembacaan secara talaqqi dan musyafahah untuk membolehkan murid-murid khatam Al-Quran serta membaca dengan lancar dan bertajwid. Manakala, P&P Pendidikan Islam berpandukan sukatan pelajaran yang sedia ada.

Praktikum kali ini agak mudah bagi saya dalam beberapa aspek terutama sekali dalam aspek kemudahan sekolah. Setiap hari saya akan menggunakan LCD untuk pengajaran di dalam bilik darjah. Apa yang penting, di sekolah ini menyediakan banyak LCD dan kami dapat meminjam LCD dengan mudah. Selain itu, suasana bilik darjah yang kondusif juga membantu saya dan murid untuk belajar dalam keadaan yang selesa. Selain bilik darjah, sekolah juga menyediakan ruang tertentu untuk menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran di luar bilik darjah. Setiap ruang ini akan menyediakan meja dan kerusi. Oleh itu, murid tidak perlu mengangkat kerusi dari kelas bahkan dapat belajar dengan menikmati suasana yang berbeza berbanding berada di dalam bilik darjah.

Selain menjalankan proses pengajaran dan pembelajaran (P&P), praktikum kali ini juga menuntut kami untuk menyediakan laporan bagi kajian tindakan yang dilaksanakan pada semester lapan. Saya telah menyediakan laporan kajian yang berfokuskan P&P Pendidikan Al-Quran.

Refleksi Pengalaman Pengajaran dan Pembelajaran

Terdapat satu fenomena yang serupa setiap kali saya menjalankan praktikum iaitu persepsi murid terhadap P&P Al-Quran. Setiap kali saya mengajar Pendidikan Al-Quran, saya mendapati murid seringkali mengantuk di dalam bilik darjah meskipun pengajaran Al-Quran diadakan pada sesi pagi iaitu masa pertama. Keadaan ini sering berulang, ditambah lagi dengan beberapa orang murid yang sering hilang tumpuan semasa saya sedang mengajar. Bagi menarik semula perhatian mereka, saya akan meminta mereka membantu saya menjalankan aktiviti membaca kalimah ayat Al-Quran di hadapan kelas. Setelah sekian lama saya menjalankan aktiviti ini secara berulang-ulang, saya mendapati beberapa orang murid tidak dapat membaca Al-Quran dengan baik.

Selain itu, kaedah pengajaran yang saya gunakan juga kurang sesuai dengan tahap murid yang lemah dalam pembacaan Al-Quran. Oleh itu, murid tidak dapat menumpukan perhatian disebabkan kaedah pengajaran yang tidak menarik minat mereka. Saya menganggap isu ini sebagai suatu fenomena yang tidak patut berterusan kerana ia akan menjejaskan prestasi akademik murid di sekolah. Oleh

itu, saya mengambil keputusan untuk menjadikan isu ini sebagai satu kajian bagi mengenalpasti kaedah yang sesuai bagi membantu murid untuk mempelajari Al-Quran serta memotivasikan mereka agar mencintai pembelajaran Al-Quran.

Fokus Kajian

Kajian ini membincangkan cara untuk menarik minat murid terhadap proses pengajaran dan pembelajaran Al-Quran serta mengukuhkan kemahiran membaca potongan kalimah daripada ayat Al-Quran melalui kaedah bermain. Hasil dapatan awal menunjukkan kesemua peserta kajian memperoleh markah sebanyak 30% sehingga 45% sahaja.

Manakala hasil dapatan pemerhatian yang dijalankan pada peringkat awal menunjukkan peserta kajian tidak mengambil bahagian secara aktif semasa pelaksanaan aktiviti P&P.

Bagi mengatasi masalah ini saya telah menggunakan kaedah bermain melalui aktiviti "Finding Nemo" dan "Running Kids" bagi mengukuhkan kemahiran membaca kalimah seterusnya meningkatkan minat murid terhadap pelaksanaan P&P Al-Quran.

Objektif Kajian

Secara umumnya, kajian ini adalah untuk mencari keberkesanan kaedah bermain dalam mengukuhkan kemahiran membaca kalimah dan menarik minat murid terhadap pengajaran Al-Quran.

Objektif Khusus

- a) Menenalpasti sejauh mana bermain dapat mengukuhkan kemahiran membaca kalimah di kalangan murid tahun 4.
- b) Menenalpasti tahap minat murid terhadap pengajaran Al-Quran melalui kaedah bermain.

Persoalan Kajian

- a) Adakah penggunaan kaedah bermain dapat mengukuhkan kemahiran membaca potongan kalimah di kalangan murid tahun 4?
- b) Adakah penggunaan kaedah bermain berkesan untuk meningkatkan tahap minat murid terhadap P&P Al-Quran?

PERANCANGAN DAN PELAKSANAAN TINDAKAN

Perancangan Tindakan

Pemilihan kaedah pengajaran yang sesuai dengan tahap murid, membantu dalam meningkatkan pencapaian serta minat mereka terhadap P&P di dalam bilik darjah. Menurut Ahmad Mohd. Salleh (2004), kaedah yang digunakan hendaklah bersesuaian dengan murid yang diajar di dalam bilik darjah. Guru hendaklah benar-benar memahami tentang kaedah yang akan digunakan serta memastikan kaedah ini akan memberi kejayaan atau kesan positif dalam pembelajaran murid-murid.

Kaedah yang digunakan juga dapat merangsang murid-murid berfikir dan melibatkan diri dalam pembelajaran dengan aktif.

Menurut Musa Daia (1992), dalam Ahmad Mohd. Salleh (2004), permainan merupakan satu cara melatih murid sebagai seorang manusia dan merupakan satu teknik yang baik untuk menjadikan pengajaran di sekolah lebih menarik dan praktis. Kanak-kanak akan memperoleh pembelajaran yang paling berkesan sekiranya mereka mempelajari sesuatu sesuai dengan minat, tujuan dan faedah mereka.

Beard dan Senioa (1980), melaporkan 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).

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 sewaktu guru menjalankan aktiviti-aktiviti yang menarik. Oleh itu, penggunaan kaedah bermain dalam pengajaran Al-Quran jelas menunjukkan kesan positif terhadap pencapaian dan meningkatkan tahap minat murid.

Pelaksanaan Tindakan

Kajian ini menggunakan reka bentuk kajian kualitatif melalui kaedah penyelidikan. Antara reka bentuk kajian yang telah dilaksanakan adalah seperti berikut :

- 1) Menentukan tahap aras pengetahuan murid.
- 2) Menentukan 10 kalimah yang digunakan bagi kajian ini.
- 3) Menentukan aktiviti bagi pelaksanaan kaedah bermain yang dijalankan.
- 4) Menyediakan bahan-bantu mengajar (BBM) yang sesuai dengan aktiviti permainan yang dijalankan.
- 5) Menerangkan kepada murid peraturan dan cara permainan.
- 6) Merekod hasil bacaan murid dalam borang senarai semak.
- 7) Merekod perubahan tingkah laku murid sepanjang pelaksanaan kajian dalam borang pemerhatian.
- 8) Analisis setiap hasil dapatan yang diperolehi bagi menentukan perubahan pencapaian dan minat murid terhadap pelaksanaan aktiviti

METODOLOGI

Peserta Kajian

Bagi menjalankan kajian ini, saya telah memilih seramai empat orang peserta kajian. Keempat-empat peserta kajian ini merupakan rakan sekelas. Kesemua mereka berumur 10 tahun. Tahap pembacaan Al-Quran lemah dan perlukan bimbingan. Seringkali hilang tumpuan semasa guru sedang mengajar. Berikut merupakan ciri-ciri keperibadian mereka :

Peserta Kajian	Ciri Peribadi
-----------------------	----------------------

- A** Merupakan seorang murid yang peramah. Lebih suka duduk di barisan hadapan. Menumpukan perhatian semasa guru sedang mengajar. Namun, tahap penguasaan pembacaan Al-Quran lemah, dan perlukan bimbingan.
- B** Seorang murid yang pendiam dan pemalu. Suka duduk di barisan belakang dan tidak bercampur dengan murid dari kelas yang lain. Tidak suka melibatkan diri apabila diminta membaca secara sukarela. Penguasaan pembacaan Al-Quran pada tahap yang lemah.
- C** Murid yang pemalu tetapi suka tersenyum. Suka memberikan pertolongan untuk penyediaan LCD di dalam bilik darjah. penguasaan pembacaan Al-Quran pada tahap yang lemah. Kadangkala, menawarkan diri untuk membaca kalimah di hadapan kelas walaupun bacaan perlukan bimbingan guru.
- D** Murid yang mesra dan suka membantu guru. Namun, suka membuat bising dan mengganggu kawan yang lain. Suka memberi alasan apabila diminta membaca di hadapan kelas. Tahap pembacaan Al-Quran lemah dan perlukan bimbingan. Mudah terlupa isi pelajaran yang baru dipelajari.
-

Teknik Mengumpul Data

Hasil dapatan dikumpul menggunakan beberapa instrumen kajian iaitu ujian pra, ujian pasca I, ujian pasca II dan pemerhatian. Bersama ini disertakan kepentingan pemilihan instrumen-instrumen kajian tersebut.

a) Ujian pra

Pengkaji memberikan ujian kepada murid sebelum kaedah permainan digunakan bagi menilai penguasaan murid terhadap pembacaan kalimah. Ujian ini dijalankan secara tasmii' terhadap beberapa kalimah yang pelbagai baris dan makhraj. Hasil daripada ujian tersebut, pengkaji memilih empat orang murid yang mendapat pencapaian terendah. Kemudian, keempat-empat murid ini dijadikan sebagai peserta kajian bagi menilai keberkesanan kaedah permainan yang dilaksanakan.

b) Ujian pasca

Ujian pasca diberikan kepada setiap murid setelah menggunakan kaedah permainan semasa proses pengajaran dan pembelajaran Al-Quran. Ujian ini dijalankan secara tasmii' kalimah terhadap murid yang dipilih bagi setiap sesi pengajaran bagi menilai keberkesanan kaedah permainan yang dilaksanakan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran.

c) Pemerhatian

Melalui pemerhatian ini, pengkaji dapat melihat penyertaan murid serta kerjasama yang diberikan semasa permainan dijalankan. Ini dapat menguji tahap kecenderungan minat murid proses pengajaran dan pembelajaran al-Quran. Pemerhatian ini juga meliputi tiga aspek utama bagi mengukur minat murid terhadap P&P Al-Quran iaitu minat, kerjasama dan penguasaan isi pelajaran.

Teknik Menganalisis Data

a) Ujian Pra dan ujian Pasca

Markah yang diperolehi daripada ujian pra dan ujian pasca yang diberikan kepada murid direkodkan dalam bentuk peratus. Kaedah ini lebih mudah bagi menganalisis data serta mengikuti perkembangan murid sebelum dan semasa kaedah permainan digunakan dalam pengajaran al-Quran.

$$\frac{\text{markah responden}}{\text{markah penuh}} \times 100 = \text{_____}\%$$

b) Pemerhatian

Pemerhatian ini dijalankan sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran Al-Quran dilaksanakan. Antara aspek yang dinilai adalah kecenderungan minat murid untuk turut serta dalam aktiviti permainan, kerjasama di antara murid dan guru sepanjang permainan dijalankan serta keupayaan murid untuk membaca potongan kalimah yang diberikan oleh guru. Berikut merupakan rubrik pemerhatian sepanjang aktiviti dijalankan :

Aspek tahap /	Lemah	Sederhana	Cemerlang
Minat terhadap P&P Al-Quran	<ul style="list-style-type: none"> Tidak menunjukkan minat dalam apa jua aktiviti P&P yang dijalankan Tidak mampu memberikan maklum balas sepanjang proses P&P dijalankan. 	<ul style="list-style-type: none"> Ada minat terhadap P&P yang dijalankan. Hanya memberikan maklum balas apabila diminta oleh guru. 	<ul style="list-style-type: none"> Menonjolkan minat yang mendalam sepanjang aktiviti P&P dijalankan. Mengikuti sepenuhnya aktiviti P&P dan memberikan maklum balas dengan serta merta tanpa perlu diminta.
Kerjasama sepanjang	<ul style="list-style-type: none"> Lemah dalam memberikan kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> Boleh memberikan kerjasama 	<ul style="list-style-type: none"> Sangat memberikan kerjasama

aktiviti P&P	sepanjang P&P dijalankan.	dalam aktiviti P&P yang dijalankan.	sepanjang aktiviti P&P dijalankan.
Penguasaan isi pelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Lemah dalam menguasai isi pelajaran. • Dapat membaca 1-4 kalimah yang dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai sebahagian isi pelajaran. • Dapat membaca 5 -7 kalimah yang dipelajari 	<ul style="list-style-type: none"> • Menguasai sepenuhnya isi pelajaran yang disampaikan dengan baik. • Dapat membaca 7-10 kalimah yang dipelajari

REFLEKSI

Refleksi Dapatan

Keberkesanan penggunaan kaedah bermain dalam mengukuhkan kemahiran membaca kalimah di kalangan murid.

Bagi mengkaji keberkesanan penggunaan kaedah bermain dalam mengukuhkan kemahiran membaca potongan kalimah dalam kajian ini, saya telah merekodkan data hasil ujian yang dijalankan terhadap responden seperti ujian pra, ujian pasca I dan ujian pasca II serta pemerhatian. Melalui ujian tersebut saya dapat menilai perbezaan pencapaian sebelum dan selepas penggunaan kaedah yang dijalankan.

a) Ujian pra, pasca I kitaran pertama

Berdasarkan hasil dapatan yang diperolehi, peserta kajian A, B, C dan D menunjukkan sedikit pencapaian pada ujian pasca yang dijalankan berbanding ujian pra yang sebelumnya yang mana peserta kajian C dan D mendapat kenaikan sebanyak 20% berbanding markah sebelumnya masing-masing mendapat 30%. Manakala peserta kajian A mendapat kenaikan sebanyak 10% selepas ujian pasca berbanding sebelumnya mendapat markah sebanyak 40%. Berbeza dengan peserta kajian B yang mendapat kenaikan markah hanya sebanyak 5% sahaja selepas ujian pasca.

Jadual 1 : Markah bagi ujian pra dan pasca pada kitaran pertama

Peserta	Ujian pra (%)	Ujian pasca (%)	Perbezaan markah (%)
A	40	50	10
B	45	50	5
C	30	50	20

D	30	50	20
----------	----	----	----

Berdasarkan analisis tersebut, dapatan awal menunjukkan peningkatan walaupun kurang memuaskan. Bagi meningkatkan lagi pencapaian tersebut, kajian ini diteruskan kepada kitaran yang kedua.

Berdasarkan ujian pasca II, peserta kajian A dan D mendapat kenaikan peratus sebanyak 30% dengan markah ujian sebanyak 80% berbanding sebelumnya mendapat 50%. Peserta kajian B pula mendapat kenaikan peratus sebanyak 40% dengan markah sebanyak 90%, berbeza dengan ujian sebelumnya hanya mendapat 50%. Manakala, peserta kajian C mendapat kenaikan peratus yang paling tinggi iaitu 50% dengan markah sebanyak 100%. Hasil pencapaian ini menunjukkan setiap peserta menunjukkan peningkatan yang memberangsangkan dengan masing-masing mendapat markah yang tinggi.

Jadual 2: Markah bagi ujian pasca pada kitaran pertama dan kedua

Peserta	Ujian pasca I (%)	Ujian pasca II (%)	Perbezaan markah (%)
A	50	80	30
B	50	90	40
C	50	100	50
D	50	80	30

Berpandukan analisis tersebut, peratusan min yang dicapai oleh setiap peserta kajian meningkat dari masa ke semasa. Ini dapat dilihat melalui peningkatan min bermula dari ujian pra, pasca I sehingga pasca II.

Jadual 3 : Min markah bagi setiap ujian

Jenis ujian	Min (%)
Ujian pra	36.25
Ujian pasca I	50
Ujian pasca 2	87.5

Keberkesanan penggunaan kaedah bermain untuk meningkatkan tahap minat murid tahun 4 dalam pengajaran dan pembelajaran Al-Quran.

- a) Analisis aspek minat murid terhadap proses pengajaran dan pembelajaran al-Quran.

Dapatan awal pemerhatian menunjukkan tiga daripada empat orang peserta kajian berada pada tahap lemah iaitu tidak menunjukkan sebarang minat dan maklum balas terhadap proses P&P al-Quran. Manakala, hanya seorang sahaja menunjukkan minat pada tahap sederhana iaitu memberikan maklum balas apabila diminta.

Pada kitaran pertama dan kedua kajian, analisis pemerhatian menunjukkan perubahan yang lebih ketara yang mana keempat-empat peserta kajian berada pada tahap cemerlang. Ini membuktikan bahawa, kaedah permainan yang dilaksanakan menarik perhatian dan minat murid terhadap P&P yang dijalankan serta sedia memberikan maklum balas.

- b) Analisis aspek kerjasama sepanjang aktiviti P&P

Dapatan awal pemerhatian menunjukkan peserta A dan B berada pada tahap sederhana iaitu boleh memberikan kerjasama dalam aktiviti P&P yang dijalankan. Manakala, peserta C dan D pula berada pada tahap lemah iaitu tidak memberikan kerjasama semasa proses P&P.

Namun demikian, analisis ini berlaku perubahan setelah kaedah permainan diperkenalkan yang mana keempat-empat peserta kajian berada pada tahap cemerlang yang mana kesemuanya sentiasa menunjukkan kerjasama sepanjang pelaksanaan aktiviti.

- c) Analisis aspek penguasaan ilmu pengetahuan

Berdasarkan analisis dapatan awal pemerhatian, menunjukkan bahawa pencapaian kesemua peserta kajian berada pada tahap lemah iaitu hanya dapat membaca tiga hingga empat kalimah daripada 10 dengan betul. Berbeza setelah penggunaan kaedah permainan yang mana kesemua peserta menunjukkan prestasi yang cemerlang iaitu dapat membaca lapan hingga 10 kalimah dengan betul dan lancar.

Refleksi Penilaian tindakan

Melalui pelaksanaan kajian ini, saya mengambil peluang untuk meneroka permasalahan pembelajaran al-Quran di kalangan murid sekolah. Selain daripada aspek pengetahuan murid yang lemah, saya mendapati kaedah pengajaran guru memberi kesan yang besar terhadap persepsi murid terhadap P&P. Oleh itu, saya memilih aspek ini sebagai isi utama dalam kajian yang saya jalankan.

Berdasarkan kajian ini, saya mencari alternatif lain bagi mengubah tradisi pengajaran al-Quran yang membosankan kepada suasana pengajaran yang lebih

menarik. Oleh itu, saya mengkaji tentang bagaimana kaedah bermain menjadi satu kaedah yang berupaya meningkatkan pencapaian murid serta minat mereka terhadap P&P Al-Quran. Seperti yang dinyatakan oleh Musa Daia (1992), dalam Ahmad Mohd. Salleh (1997), iaitu murid hendaklah sentiasa gembira dalam proses pembelajaran. Mereka hendaklah menjadi peserta yang aktif dalam proses itu.

Refleksi Pembelajaran Kendiri

Melalui kajian yang dijalankan, saya berpeluang untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan dan pengalaman yang baharu. Mengkaji keberkesanan pengajaran di sekolah sebagai satu kajian membolehkan saya melihat sendiri kesan pengajaran saya sama ada murid memahami dan mampu menguasai isi pelajaran yang saya sampaikan. Melalui kajian ini, saya dapat membentuk pelaksanaan P&P yang lebih sistematik dan menarik serta menganalisis kelemahan pengajaran dan mencari alternatif bagi mengubahsuai pengajaran agar menjadi lebih berkesan.

Cadangan tindakan untuk kitaran seterusnya

Berdasarkan kajian yang dijalankan, terbukti bahawa kaedah bermain berkesan dalam meningkatkan pencapaian dan tahap minat murid terhadap proses P&P Pendidikan Al-Quran. Oleh itu, saya akan menggunakan kaedah bermain untuk pengajaran saya pada masa akan datang. Penggunaan kaedah seperti ini memberikan satu pengalaman baharu kepada murid dalam mempelajari Al-Quran selain daripada pengajaran berpusatkan guru yang berteraskan kaedah tradisional.

Selain itu, saya ingin memperluaskan penggunaan kaedah bermain kepada skop pengajaran yang lebih luas seperti mengenal hukum tajwid dan kemahiran penulisan jawi. Selain berteraskan kepada kaedah bermain semata-mata, saya ingin menggabungkan unsur-unsur lain seperti warna, lukisan, binaan dan sebagainya agar pengajaran Al-Quran lebih menarik.

Bagi memantapkan lagi penggunaan kaedah ini dalam pengajaran Al-Quran, saya berhasrat untuk mewujudkan satu modul khas yang mengandungi pelbagai jenis permainan khusus bagi pengajaran al-Quran bagi murid sekolah rendah. Penghasilan modul ini sebagai panduan untuk diri saya dan guru yang lain agar dapat mengajar Pendidikan Al-Quran dengan lebih menarik dan berkesan.

RUJUKAN

Buku :

- 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 Jaya : Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.
- Choong Lean Keow. (2008). *Murid dan Alam Belajar untuk Program Perguruan Pendidikan Rendah Pengajian Empat Tahun*. Selangor Darul Ehsan. Kumpulan Budiman Sdn. Bhd.

Ghazali Darussalam (2004). *Pedagogi Pendidikan Islam*. Kuala Lumpur : Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.

Sharifah Alwiah Alsagoff (1983). *Ilmu Pendidikan : Pedagogi*. Kuala Lumpur : Heinemann Educational Books (Asia) Ltd.

Shahabuddin Hashim, Dr. Rohizani Yaakub dan Mohd. Zohir Ahmad (2007). *Pedagogi Stategi Dan Teknik Mengajar Dengan Berkesan*. Kuala Lumpur : PTS Professional Publishing Sdn. Bhd.

Internet :

Akram Kamarudin. (2010). *Kaedah Permainan dalam Pengajaran Subjek Perdagangan dan Sains*. [Atas Talian] : <http://akramkamarudin.blogspot.com/>. (2011, 4 April).

Badruddin Abu Bakar Addin. (t.t). *Meningkatkan Kefahaman Murid dalam Mata Pelajaran Kajian Tempatan Melalui Kaedah Bermain Puzzle*. [Atas Talian] : <http://www.scribd.com/doc/50088580/5/DAPATAN-KAJIAN>. (2011, 4 April).

Linah bte Summasi. (2009). *Belajar Sambil Bermain*. [Atas Talian] : <http://www.ipbl.edu.my/bm/penyelidikan/seminarpapers/2009/10%20Linah.pdf>. (2011, 5 April).

Mohd Aderi Che Noh. (2009). *Amalan Pengajaran Tilawah al-Qur'an : Satu Tinjauan Terhadap Persepsi Guru di Sekolah Menengah Harian Malaysia*. [Atas Talian] : http://journalarticle.ukm.my/765/1/5_0.pdf. (2011, 5 April).

Muhammad Azri Amin et. al. (2010). *Isu-isu dalam Pendidikan Islam*. [Atas Talian]:<http://mdazriamin5119.blogspot.com/2010/05/bidang-pengajianpendidikan-kolej.html>.(2011,5 April).