

**BORANG PENYERTAAN**

**A. Judul Rencana**

1. Panahan Berirama

**B. Butiran Diri**

1. Nama Penuh : Azura Binti Abu Bakar
2. No. Kad Pengenalan : 751018-02-5132
3. Gred / DG : DG32
4. Alamat Sekolah : Sekolah Kebangsaan Taman Kenari,  
09000, Kulim , Kedah Darul Aman.
5. Alamat Kediaman : 332, Jalan Bestari 8, Taman Bestari,  
09000, Kulim, Kedah Darul Aman.
6. No. Tel. Sekolah : 04-4911971
7. No. Tel. Rumah : 04-4930054
8. No. Tel. Bimbit : 012-4980890
9. Emel : [azurazul75@yahoo.com](mailto:azurazul75@yahoo.com)

**C. Pengakuan**

Dengan ini saya mengaku bahawa:

1. Semua butiran yang diberikan di atas adalah benar.
2. Rencana yang dihantar adalah hasil saya sendiri, dan belum pernah disiarkan di mana-mana. Saya juga bersetuju mematuhi semua syarat yang dikenakan serta menerima segala keputusan pihak Bahagian Pendidikan Khas berhubung dengan penerbitan ini.

---

**(Tandatangan)**

---

**(Tarikh)**

**(Cop Sekolah)**

1. NAMA GURU : AZURA BINTI ABU BAKAR
2. NAMA SEKOLAH : SEKOLAH KEBANGSAAN TAMAN KENARI
3. ISU/ CABARAN :
4. ASPEK PELAKSANAAN
  - 4.1 AKADEMIK
  - 4.2 KEMAHIRAN
  - 4.3 KOAKADEMIK
5. KATEGORI
  - 5.1 Pembelajaran Akses Kendiri (Interaktif)
  - 5.2 Pembelajaran Melalui BBM
  - 5.3 Pembelajaran Masteri
  - 5.4 Model Pengajaran dan Pembelajaran
6. TAJUK (AMALAN TERBAIK)

PANAHAN BERIRAMA
7. SINOPSIS



Panahan Berirama dicetuskan hasil pemerhatian saya terhadap murid-murid pemulihan tahun 2 (LINUS) .Mereka tidak menguasai konstruk 4. Teknik ini mampu membolehkan mereka menguasai konstruk 4 dengan lebih berkesan terutama dalam kemahiran bacaan. Murid dapat mengecam suku kata dengan tepat dan lebih cepat. Kaedah Panahan Berirama membolehkan murid belajar sambil bermain manakala suku kata KV berirama yang diperkenalkan dan digabungkan menjadi perkataan KV+KV mampu menarik minat murid untuk lebih focus dalam pembelajaran dan juga membolehkan murid mudah mengingat apa yang dipelajari.

## **8. KUMPULAN SASARAN**

Kumpulan sasaran terdiri daripada 6 orang murid tahun 2 (LINUS).  
Iaitu:

- 1] Dua orang murid yang tercicir persekolahan pada tahun 1.
- 2] Dua orang murid yang sering ponteng sekolah.
- 3] Seorang murid yang pasif di dalam kelas, sering tidur dalam kelas.
- 4]Seorang murid berketurunan India yang tidak mampu menguasai Bahasa Melayu dengan baik dan gagap dalam pertuturan

## **9. LATAR BELAKANG**

Cetusan idea merancang menggunakan teknik Panahan Berirama ini ketika sesi pengajaran dan pembelajaran bagi kemahiran perkataan KV+KV.Kelemahan ketara murid dapat dilihat ketika murid-murid ini ingin membatang dua suku kata KV menjadi perkataan. Murid-murid

sering lupa suku kata awalan yang dieja dan membatang terlebih dahulu. Ini menyebabkan mereka membatang menjadi perkataan yang tidak berkaitan. Latih tubi perkataan berasaskan gambar, latih tubi perkataan yang dijalankan menyebabkan murid berasa bosan dan tidak fokus kepada proses pengajaran dan pembelajaran yang berlaku. Melalui pengalaman ini, saya merancang satu teknik yang boleh menarik minat murid dan berfokus ketika sesi pembelajaran berlaku. Panahan Berirama ini menggabungkan kaedah belajar sambil bermain agar mampu menarik minat murid dan murid lebih mengingat apa yang dipelajari. Menurut Morrison (2000) dan Spodek (1973) melalui Fauziah (2010), bermain adalah satu aktiviti semulajadi dan keperluan bagi setiap kanak-kanak. Mereka belajar dan meneroka melalui aktiviti bermain kerana ia dapat meningkatkan daya imaginasi mereka. Melalui kaedah bermain ia mendekatkan diri murid dalam sesi pembelajaran secara langsung berdasarkan pengalaman sebenar murid, Ini dapat dilihat ketika sesi pengajaran konsep atau kemahiran.

#### **10. RASIONAL PEMILIHAN AMALAN TERBAIK**

Pemilihan teknik ini disebabkan oleh sikap murid yang suka bermain. Sesi pengajaran dan pembelajaran yang berlaku secara santai dengan diringi teknik membunyikan suku kata secara berirama. Murid membunyikan suku kata berulang kali bagi membolehkan mereka mengingat dengan baik dan cepat. Setiap murid diberi peluang memanah papan dart bersuku kata sambil menggabungkan suku kata secara berirama menjadi perkataan KV+KV.

## 11. KAEDAH /TEKNIK YANG DIGUNAKAN

Suku kata awalan KV ditunjukkan oleh guru. Murid mengeja dan membatang suku kata KV secara berirama. Penggunaan papan dart yang mempunyai suku kata akhiran KV . Murid memanah dan membatang suku kata akhiran tersebut secara berirama. Seterusnya murid menggabungkan suku kata menjadi perkataan.

## 12. PERINCIAN AKTIVITI

12.1 Sesi pengajaran dan pembelajaran di mulakan dengan langkah pertama iaitu set induksi. Permainan kotak beracun oleh guru.

12.2 Langkah kedua: murid diperkenalkan perkataan bergambar. Contoh suku kata yang bermula dengan “ba”. Guru membimbing murid dengan perkataan bergambar iaitu baju, batu, bara, bata, baja.

12.3 Langkah ketiga:

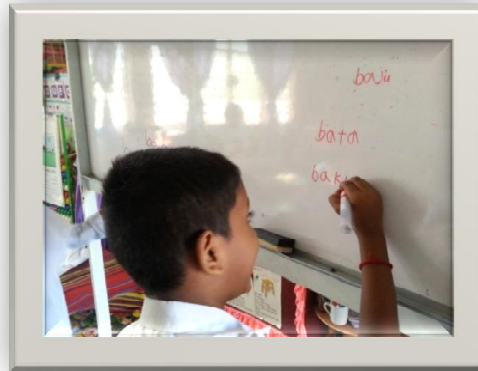




Murid diperkenalkan dengan teknik Panahan Berirama. Murid hanya diperkenalkan dengan suku kata KV sahaja. Setiap murid perlu memanah dan menggabungkan suku kata yang di pilih menjadi perkataan secara berirama. Setiap murid diberi peluang menjalankan aktiviti. Panahan Berirama merupakan sejenis permainan yang memerlukan murid mengeja dan membatang suku kata awalan yang ditunjukkan oleh guru secara berulang kali (berirama). Seterusnya murid memanah papan dart yang mempunyai suku kata . Murid akan menyebut suku kata yang dipanah sebanyak berulangkali (berirama). Murid menggabungkan dua suku kata menjadi perkataan secara membatang secara berirama sebanyak 1 kali sahaja. Contoh perkataan yang bermula dengan suku kata awalan “ba” iaitu baku, balu, bayu, baji dan basi. Perkataan di dalam langkah kedua juga turut diselit bagi mengukuhkan lagi kemahiran ini.

### **13. KAEDAH PENTAKSIRAN SEMASA P&P**

Kaedah pentaksiran yang digunakan ialah murid dinilai dengan bacaan dan ejaan secara individu. Murid menggabungkan suku kata dengan teknik berirama sahaja. Lembaran kerja yang disediakan mempunyai senarai perkataan yang telah di pelajari.



### **14. NILAI MURNI YANG DITERAPKAN**

Tolong Menolong, Tolak Ansur.

### **15. KEKUATAN KAEDAH / TEKNIK YANG DIPILIH**

Kekuatan teknik yang dipilih ialah perubahan dari segi fokus, pembelajaran secara tidak langsung. Dari segi fokus, murid dapat mengubah sikap bosan dan tidak aktif ketika sesi pengajaran dan pembelajaran berlaku. Permainan yang perkenalkan dan suku kata berirama membolehkan murid lebih mengingati apa yang dipelajari. PdP yang berlaku secara santai dan berpusatkan murid berlaku secara tidak langsung. Pdp secara teknik ini mampu menarik minat murid dan membolehkan kelas lebih aktif dan ceria.

## **16. IMPAK**

Berdasarkan pemerhatian, teknik ini mampu meningkatkan prestasi murid. Murid yang sering menghadapi masalah menggabungkan suku kata menjadi perkataan dapat dibantu dengan lebih cepat. Suasana kelas ketika sesi PdP berlaku secara santai membolehkan murid tidak cepat bosan.