

KEBERKESANAN AKTIVITI PEMBELAJARAN SEJARAH DI MUZIUM: SATU KAJIAN KES

THE EFFECTIVENESS OF HISTORICAL LEARNING ACTIVITIES IN MUSEUMS: A CASE STUDY

Nur Syazwani Abdul Talib*, Kamarulzaman Abdul Ghani and Nur Azuki Yusuff

Faculty of Language Studies and Human Development, Universiti Malaysia Kelantan, Kelantan, MALAYSIA

*Corresponding author: wanie0513@gmail.com

Published online: 31 October 2023

To cite this article: Nur Syazwani Abdul Talib, Kamarulzaman Abdul Ghani and Nur Azuki Yusuff. 2023. Keberkesanan aktiviti pembelajaran sejarah di muzium: Satu kajian kes. *Kajian Malaysia* 41(2): 267–290. <https://doi.org/10.21315/km2023.41.2.13>

To link to this article: <https://doi.org/10.21315/km2023.41.2.13>

ABSTRACT

The museum plays a role in education to enable students to connect directly with the collection and to create student-centred of teaching and learning sessions as well as to provide fun during learning. The purpose of this study was to explore teachers' views on history learning in museums and identify students' perceptions of History learning activities through museum visits. This study was conducted on form four students and History teachers in Kota Bharu, Kelantan. A total of 205 students and three History teachers were selected based on specific characteristics. This study used questionnaire for students and interviews conducted with History teachers. The findings show that historical learning in the museum provides fun, engages students and enhances students' understanding and interest in history. Among the activities at the museum are completing work with friends, doing exploratory research activities and analyse collections and use i-think maps while copying notes. Therefore, a variety of student-centred learning activities will encourage students' critical and creative thinking. Teachers need to be smart in identifying students' needs and interests to ensure that the methods used are appropriate for the students.

Keywords: museum, learning, History, activities, student

ABSTRAK

Muzium memainkan peranan dalam pendidikan bagi membolehkan pelajar berhubung secara terus dengan koleksi dan menjadikan sesi pengajaran dan pembelajaran berpusatkan pelajar selain memberi keseronokan semasa berlangsungnya pembelajaran. Kajian ini bertujuan untuk meneroka pandangan guru berkaitan pembelajaran Sejarah berasaskan lawatan muzium dan mengenal pasti persepsi pelajar terhadap aktiviti pembelajaran Sejarah melalui lawatan muzium. Kajian ini dijalankan ke atas pelajar tingkatan empat dan guru Sejarah di Kota Bharu, Kelantan. Seramai 205 orang pelajar dijadikan responden dan tiga orang guru Sejarah dipilih berdasarkan ciri-ciri tertentu. Kajian ini menggunakan borang soal selidik kepada pelajar dan protokol temu bual dijalankan ke atas guru Sejarah. Dapatan kajian mendapati pembelajaran Sejarah di muzium memberikan keseronokan, melibatkan pelajar secara aktif, meningkatkan kefahaman dan minat pelajar terhadap Sejarah. Antara aktiviti yang sesuai dijalankan di muzium ialah menyelesaikan tugas bersama rakan, melakukan aktiviti penerokaan untuk menyelidik dan menganalisis daripada koleksi dan menggunakan peta *i-think* semasa menyalin nota. Justeru, kepelbagaian aktiviti pembelajaran yang berpusatkan pelajar akan menggalakkan pemikiran kritis dan kreatif pelajar. Guru perlu bijak dalam mengenal pasti kehendak dan minat pelajar bagi memastikan kaedah yang digunakan adalah bersesuaian dengan pelajar.

Kata kunci: muzium, pembelajaran, Sejarah, aktiviti, pelajar

PENGENALAN

Bagi memperkembangkan potensi individu untuk melahirkan insan yang seimbang dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, usaha yang berterusan dilakukan melalui sistem pendidikan. Lantaran itu, Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) dan Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBRS) yang kini ditukar kepada Kurikulum Standard Sekolah Rendah (KSSR) telah digubal. KBSM dalam mata pelajaran Sejarah disemak semula bagi memantapkan lagi sistem pendidikan dan memenuhi Falsafah Pendidikan Kebangsaan. Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM) telah menggantikan KBSM secara berperingkat bermula tahun 2017.

Sejarah telah dijadikan sebagai mata pelajaran wajib lulus pada peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM) selain dijadikan mata pelajaran teras (Mohamad Fadzil dan Abdul Jaleel 2013). Nilai kesetiaan, kewarganegaraan dan perpaduan dapat

dipupuk dan dibentuk dalam diri generasi muda dengan mempelajari sejarah. Nilai-nilai murni ini penting untuk dicetuskan dalam diri generasi muda bagi meningkatkan komitmen mereka terhadap negara dan bangsa (Mohamad Rodzi 2009). Asas penting dalam pembinaan bangsa Malaysia ialah melalui pendidikan sejarah. Pendidikan sejarah bukan semata-mata untuk pengetahuan tetapi boleh dijadikan pedoman daripada peristiwa yang berlaku (Muhd. Yusuf 1994; Abd. Rahim 1999). Selain itu, peringkat sekolah rendah juga diperkenalkan dengan mata pelajaran Sejarah. Namun, Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh pelajar (Anuar, Siti Haishah dan Nur Atiqah 2009). Keadaan menjadi lebih bermasalah apabila inisiatif untuk merangsang minat pelajar kurang dititikberatkan oleh para guru (Ahmad Syakirin dan Anuar 2016).

Permasalahan timbul apabila kaedah pembelajaran Sejarah lebih berpusatkan guru. Penggunaan buku teks yang berlebihan menjadikan pengajaran dan pembelajaran (P&P) Sejarah kaku disebabkan tidak wujud peluang interaksi antara guru dan pelajar serta mengekalkan kaedah tradisi di bilik darjah. Malah mata pelajaran Sejarah juga boleh diajar oleh guru yang bukan opsyen Sejarah disebabkan kebergantungan sepenuhnya terhadap buku teks (Mohd dan Shahizan 2012). Penggunaan buku teks yang berlebihan menjadikan Sejarah bersifat stereotaip, kurang daya kreatif dan imaginatif. Semasa P&P, guru menggunakan kaedah *chalk and talk* dan hanya segelintir sahaja guru yang berusaha untuk menggunakan kaedah penerokaan atau penemuan seperti yang digariskan dalam KBSM (Sharipah Aini dan Arba'iyah 2016). Kaedah P&P sebegini menimbulkan kesan kurang minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah dan menjadikan pengajaran Sejarah kurang berkesan kerana berpusatkan guru.

Pembelajaran melalui koleksi yang terdapat di muzium mampu mewujudkan pembelajaran yang menyeronokkan dengan melibatkan pelajar secara aktif. Memandangkan Sejarah merupakan antara mata pelajaran yang dianggap membosankan dan kurang diminati oleh para pelajar (Anuar, Siti Haishah dan Nur Atiqah, 2009), kajian terperinci perlu dilakukan bagi mencari penyelesaian kepada permasalahan ini. Justeru, pendidikan sejarah akan mampu disalur secara efektif melalui kewujudan muzium.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif kajian ini adalah untuk meneroka pandangan guru berkaitan pembelajaran Sejarah berasaskan lawatan muzium dan mengenal pasti persepsi pelajar terhadap aktiviti pembelajaran Sejarah melalui lawatan muzium.

PERSOALAN KAJIAN

Persoalan kajian yang dibina ialah:

1. Bagaimanakah pandangan guru berkaitan pembelajaran Sejarah berasaskan lawatan muzium?
2. Apakah persepsi pelajar terhadap aktiviti pembelajaran Sejarah melalui lawatan muzium?

KEPELBAGAIAN KAEDAH PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN DALAM SEJARAH

Kepentingan pendidikan Sejarah antaranya adalah untuk memberi kefahaman ilmu dan memupuk pemikiran sejarah. Kandungan kurikulum Sejarah digubal untuk memberi gambaran bahawa: (1) sejarah sebagai satu proses evolusi peradaban manusia yang mempunyai unsur-unsur kesinambungan, perubahan dan hubungan kait antara satu sama lain; (2) sejarah ialah penghubung keadaan masa kini dengan masa silam dan masa akan datang. Iktibar daripada pengalaman sejarah penting bagi kesejahteraan hidup masa kini dan masa akan datang; (3) sejarah sebagai satu proses inkuiri; dan (4) sejarah sebagai satu proses mencari kebenaran berasaskan fakta-fakta dan bukti yang sahih (Wan Mohd. Zahid 1992).

Chambers (1972) menggariskan beberapa tingkah laku guru yang dapat meningkatkan kreativiti mereka dalam mempelbagaikan kaedah P&P iaitu mendorong pelajar supaya lebih berdikari dan bebas, menjadi model kepada pelajar, menghabiskan banyak masa dengan pelajar di luar waktu mengajar, sentiasa bersemangat, menerima pelajar sebagai setaraf dengannya dan memberi ganjaran kepada pelajar yang menunjukkan tingkah laku kreatif. Tingkah laku guru juga dapat membantutkan kreativiti pelajar sekiranya guru tidak menggalakkan pelajar memberikan idea, tidak berasa yakin terhadap diri sendiri, menggalakkan penghafalan, mempunyai minat yang sempit dan sukar dihubungi di luar bilik darjah. Dalam mengaplikasikan teknik pengajaran, guru perlu bijak mengenal pasti kehendak, kemahuan dan minat pelajar berdasarkan potensi pelajar (Abdullah 2005).

Pembelajaran berasaskan inkuiri merupakan kaedah P&P yang melibatkan fasa penglibatan, penerokaan, penerangan, pengembangan dan penilaian (Lakenna dan Kathy 2013). Model inkuiri yang berasaskan teori konstruktivisme seperti Bruner, Vygotsky dan Piaget merupakan strategi pembelajaran berdasarkan pengetahuan sedia ada, idea dan kemahiran. Inkuiri akan menimbulkan rasa ingin tahu dan

menggalakkan pelajar untuk bertanya seterusnya proses pembelajaran akan menjadi aktif dan berpusatkan pelajar. Pendekatan inkuiri berpusatkan pelajar akan merangsang minat serta motivasi pelajar dalam pembelajaran. Pelbagai aktiviti dapat dilaksanakan melalui inkuiri seperti menjalankan kerja projek, simulasi, lawatan, main peranan dan kuiz. Melalui aktiviti berkenaan, pelajar dapat melibatkan diri secara aktif untuk mencari dan mengumpul maklumat. Aktiviti seperti memerhati, mendengar, menyoal, berbincang, membuat rujukan, uji kaji dan kaji siasat juga dapat dilaksanakan. Kemahiran inkuiri merupakan antara pedagogi penting yang dapat dilaksanakan dalam menjalankan kajian kes (Ismail 2014).

Pembelajaran berasaskan inkuiri membantu pelajar menghadapi cabaran dalam persekitaran pendidikan yang lebih tinggi dan di alam pekerjaan. Pembelajaran berasaskan projek, pembelajaran ekspedisi dan *blended learning* merupakan inisiatif dalam pembelajaran inkuiri. Justeru, kajian ini menggunakan model inkuiri iaitu pembelajaran berpusatkan pelajar.

Ariegusrini dan Mohamad Johdi (2009) menyatakan pembelajaran aktif dapat dilakukan melalui pengajaran guru yang kreatif. Pelajar mampu berfikir secara kritis dan kreatif melalui pembelajaran aktif. Teknik P&P yang kreatif melibatkan set induksi yang mampu menarik perhatian awal pelajar. Dalam proses P&P Sejarah, perhatian awal pelajar ialah apa yang dipandang dan didengar. Dengan itu, sokongan bahan bantu mengajar sangat diperlukan untuk menarik perhatian pelajar. Penggunaan teknik penyoalan juga akan membangkitkan persoalan di minda pelajar dan seterusnya mereka akan berlumba-lumba mencari jawapan kepada persoalan yang timbul. Selain mewujudkan motivasi kepada pelajar untuk meningkatkan minat terhadap mata pelajaran Sejarah, guru boleh membimbing pelajar membuat perkaitan pelajaran yang telah dipelajari dengan mengingat kembali pelajaran lepas.

Antara pendekatan P&P kreatif ialah seperti: (1) kerjasama berkumpulan iaitu guru membahagikan pelajar kepada beberapa kumpulan yang terdiri daripada pelajar cemerlang, sederhana dan rendah bagi menggalakkan proses pembelajaran aktif dan saling membantu; (2) pengajaran individu iaitu lebih bersifat tutor atau mentor-mentee disebabkan pemikiran pelajar tidak berkembang sepenuhnya; (3) drama yang mampu mewujudkan pembelajaran yang kondusif melalui pendengaran dan pemahaman semasa berkongsi cerita; (4) belajar di luar kelas sebagai contoh lawatan sambil belajar ke muzium bagi mengelakkan pembelajaran di tempat yang sama pada setiap masa; dan (5) melaksanakan sistem pengukuhan bagi mempertingkatkan kekerapan perlakuan kepada pelajar yang memerlukan insentif tambahan disertai dengan ganjaran seperti pujian (Ariegusrini dan Mohamad Johdi 2009).

Di samping itu, penggunaan dokumen, manuskrip atau artifak sebagai alat pengajaran dapat membantu guru dalam pembuktian terhadap ilmu sejarah (Mohd dan Shahizan 2012). Kajian yang dilakukan oleh Kaviza (2019) mendapati skor min persepsi pelajar terhadap pembelajaran berasaskan dokumen adalah pada tahap yang tinggi. Namun, tiada perbezaan yang signifikan antara pelajar yang berprestasi tinggi dan pelajar yang berprestasi rendah bagi skor min persepsi keseronokan berperanan sebagai sejarawan, keyakinan berperanan sebagai seorang sejarawan, kebolehan meneroka sesuatu peristiwa sejarah dan kebolehan menggunakan sumber-sumber sejarah. Perbezaan yang signifikan antara kedua-dua kumpulan pelajar adalah dari aspek kemampuan berperanan sebagai seorang sejarawan. Selain itu juga, pembelajaran menjadi lebih menarik melalui kaedah P&P yang menggunakan pendekatan imaginasi (Cayirdag 2017).

Lezah dan Rosy (2018) melakukan kajian melalui kaedah temu bual dan pemerhatian ke atas empat orang pelajar pra-universiti untuk mengetahui minat terhadap kaedah pengajaran Sejarah. Hasil kajian mendapati kaedah pembentangan, sesi soal jawab, *gallery walk* dan perbahasan merupakan kaedah yang diminati pelajar. Pelajar mengatakan bahawa melalui kaedah perbahasan akan dapat menjana pemikiran kritis dan memudahkan pelajar memahami fakta, manakala kaedah pembentangan akan melibatkan penglibatan menyeluruh pelajar. Selain itu, kaedah pembentangan akan memupuk sifat yakin diri dan berani untuk bercakap di khalayak ramai. Kaedah *gallery walk* pula merupakan kaedah yang menarik kerana melibatkan komunikasi bersama pelajar lain dan dapat mengelakkan rasa bosan semasa belajar Sejarah. Secara keseluruhannya, dapatan menunjukkan pelajar lebih berminat dengan P&P yang aktif.

Muhammad Faiz dan Anuar (2017) dalam kajian mereka terhadap 60 orang pelajar tingkatan empat di Seremban, Negeri Sembilan telah menjalankan kuasi-eksperimen mengenai penggunaan peta *i-think* dalam mata pelajaran Sejarah. Responden merupakan pelajar yang mempunyai tahap pencapaian yang sederhana dalam mata pelajaran Sejarah. Kajian mendapati penggunaan peta *i-think* memberikan kesan yang sangat positif dalam meningkatkan pencapaian pelajar. Selain itu, pelajar dapat menerima penggunaan peta *i-think* sebagai satu kaedah P&P Sejarah kerana mudah untuk mengingat fakta, menarik dan tidak membosankan.

Berdasarkan kajian-kajian yang lepas, penggunaan kepelbagaian kaedah P&P dalam Sejarah memberikan kesan positif kepada pelajar. Antaranya dapat meningkatkan pencapaian pelajar, aktiviti berkumpulan menjadi lebih bermakna, senang dan mudah dipelajari serta ringkas dan padat selain mendatangkan minat dan keseronokan semasa belajar Sejarah. Pelajar juga menunjukkan penerimaan

yang positif dalam menjalankan aktiviti yang dilaksanakan semasa P&P Sejarah. Oleh itu, penggunaan kepelbagaian kaedah P&P boleh ditingkatkan lagi dalam kalangan pelajar memandangkan penggunaannya juga termasuk dalam PAK21.

MUZIUM DALAM PENDIDIKAN SEJARAH

Muzium merupakan institusi yang penting bagi sesuatu bangsa kerana sejarah dan peradaban sesuatu bangsa dapat dirujuk di muzium (Skyrda et al. 2012). *Muuseum* merupakan perkataan Yunani bermaksud tempat suci yang akan menghiburkan pengunjung yang berkunjung ke situ. Tempat suci ini mempamerkan pelbagai hasil kerja rakyat pada masa lampau yang memberi makna kepada negara (Nor Hanisah 2011).

Muzium di Malaysia dikelaskan berdasarkan koleksi yang terdapat di muzium seperti muzium seni, muzium sejarah, muzium sains, muzium umum, muzium teater dan muzium atau galeri kerajaan. Kemudian muzium dibahagikan kepada bahagian khusus berdasarkan tema tertentu seperti sejarah tempatan, muzik, warisan budaya orang asli dan sejarah maritim (Abu Talib 2015).

Melalui lawatan ke muzium, pembelajaran terhadap sumber asli dalam sejarah dapat berlaku. Pemahaman pelajar juga akan meningkat disebabkan aktiviti yang dijalankan menghubungkan secara terus dengan realiti sejarah. Pembelajaran di muzium juga melatih pelajar untuk menjalankan penyelidikan, mendapat maklumat hasil daripada penyelidikan yang dijalankan seterusnya menghasilkan laporan (Lisa 2013).

Justeru, guru dan pihak muzium perlu memainkan peranan dalam meningkatkan keberkesanan lawatan ke muzium. Dalam konteks ini, guru perlu lebih berpengetahuan berkaitan muzium dan pihak muzium seharusnya bekerjasama dengan memberikan lebih banyak maklumat yang berkaitan (Griffin 2010). Kerjasama yang dilakukan antara pihak sekolah dan muzium akan menyokong standard kurikulum malah dapat menjadi satu kaedah P&P tambahan bagi pengajaran bilik darjah (Anuradha 2009). Menurut Hein (1998), pembelajaran di muzium dapat dilakukan melalui tiga proses yang berbeza iaitu proses alam sekitar, proses pembangunan dan proses sosial.

Proses alam sekitar bermaksud muzium perlu menetapkan tahap untuk pembelajaran dengan mengadakan pameran dan suasana yang bersesuaian untuk memberikan pengalaman kepada pengunjung. Proses pembangunan pula ialah penyelidik melakukan penyelidikan dengan menganalisis pembelajaran di

muzium melalui tahap pengunjung seperti kepakaran pengunjung. Proses sosial pula ialah pembelajaran yang memberi kesan kepada pengunjung seperti lawatan bersama keluarga, lawatan sekolah dan lawatan individu serta pengaruh kumpulan kebudayaan melalui interaksi bersama (Hein 1998).

METODOLOGI KAJIAN

Menurut Mohd Majid (1998), reka bentuk ialah teknik dan kaedah yang digunakan untuk mendapatkan maklumat dalam mencapai objektif kajian. Data dalam kajian ini melibatkan data kuantitatif. Manakala data kualitatif hanya digunakan sebagai pelengkap kepada data kuantitatif dalam mendapatkan maklumat lanjut daripada guru. Gabungan kedua-dua kaedah kajian ini adalah bagi membantu penyelidik mendapatkan data yang terperinci dan komprehensif (Creswell dan Creswell 2018).

Data kuantitatif diperoleh melalui borang soal selidik yang diedarkan kepada pelajar untuk mengetahui persepsi awal berkaitan lawatan muzium iaitu mengenai aktiviti pembelajaran Sejarah di muzium. Data kualitatif pula diperoleh dengan menjalankan sesi temu bual bersama guru Sejarah. Soal selidik dan temu bual telah dilakukan di dua buah sekolah menengah yang mempunyai pelajar campuran lelaki dan perempuan di Jajahan Kota Bharu, Kelantan. Pemilihan sekolah ini adalah bagi membolehkan penyelidik mempunyai banyak masa di satu-satu tempat dan menyelidik secara mendalam selain mudah diakses, guru-guru mudah dihubungi serta berpengalaman mengajar Sejarah. Responden kajian yang terlibat adalah seramai 205 orang pelajar tingkatan empat sahaja dan berumur 16 tahun. Pemilihan sampel ini adalah berdasarkan jadual pensampelan Krejcie dan Morgan (1970).

Seramai tiga orang guru Sejarah yang berpengalaman mengajar Sejarah ditemu bual bagi mendapatkan maklumat berkaitan kajian yang dijalankan ini. Kriteria pemilihan guru ini antaranya adalah berpengalaman mengajar Sejarah melebihi 15 tahun, memilih opsyen Sejarah serta menyatakan kesanggupan untuk terlibat dalam kajian. Bilangan sampel yang kecil ini membolehkan penyelidik menyoal sesuatu perkara dengan lebih mendalam (Bailey 1984; Patton 1990). Pengalaman guru yang luas dalam bidang Sejarah membolehkan maklumat yang mencukupi dapat diberikan kepada penyelidik.

Prosedur kesahan dan kebolehpercayaan dilakukan bagi memastikan instrumen yang digunakan sesuai dan boleh dipercayai. Beberapa langkah telah diambil bagi memastikan tahap kesahan dan kebolehpercayaan instrumen soal selidik pelajar dan temu bual guru.

Borang soal selidik digunakan bagi kajian kuantitatif. Manakala protokol temu bual digunakan sebagai instrumen kajian kualitatif bagi melengkapkan kajian kuantitatif. Tiga orang pensyarah dalam bidang sejarah dilantik sebagai penilai luar. Semakan terhadap kandungan soal selidik dilakukan oleh tiga orang pensyarah berkenaan. Penyelidik membina sendiri item-item yang digunakan dalam borang soal selidik. Manakala kesahan dan kebolehpercayaan item instrumen temu bual dilakukan bersama-sama dengan penyelia penyelidik dan dua orang pensyarah lain yang mempunyai kepakaran dalam bidang sejarah. Soalan-soalan yang diadaptasi daripada literatur (Zunariah 2010) dan dibina sendiri oleh penyelidik telah disahkan oleh penyelia dan dua orang pensyarah yang juga merupakan pakar dalam bidang sejarah dan kurikulum.

Perisian SPSS 20.0 digunakan untuk menganalisis kebolehpercayaan soal selidik dalam kajian ini. Bagi memastikan kebolehpercayaan soal selidik ini, langkah-langkah seperti arahan yang jelas dan ringkas diberikan, mengelakkan gangguan ke atas responden semasa menjawab soal selidik dan memberikan jaminan kerahsiaan maklumat yang diberikan dilakukan oleh penyelidik. Selain itu, indeks kebolehpercayaan nilai Cronbach's alpha digunakan bagi menentukan kebolehpercayaan item yang terdapat di dalam soal selidik. Jadual 1 menunjukkan nilai Cronbach's alpha yang digunakan untuk melihat ketekalan item soal selidik kajian ini.

Jadual 1: Klasifikasi indeks kebolehpercayaan Cronbach's alpha

Indikator	Nilai Cronbach's alpha
Sangat tinggi	> 0.90
Tinggi	0.70–0.89
Sederhana	0.30–0.69
Rendah	< 0.30

Sumber: Wiersma (1991)

Kesahan dan kebolehpercayaan data kualitatif pula dilakukan melalui triangulasi. Dalam triangulasi teknik kesahan silang digunakan. Teknik kesahan silang penting digunakan bagi memastikan data yang diperoleh bersifat objektif (Nabilah et al. 2010).

Kajian rintis telah dijalankan bagi memastikan kesahan dan kebolehpercayaan instrumen yang digunakan dalam kajian ini. Tujuan kajian rintis dijalankan adalah untuk memastikan sebarang kekeliruan yang melibatkan soal selidik dapat ditambah baik ataupun perlu digugurkan (Azizi et al. 2007). Tuckman (1978)

menyatakan kajian rintis dapat menguji kesahan dan kebolehpercayaan item-item yang dibina selain masalah yang mungkin wujud dapat dikenal pasti semasa menjalankan kajian.

Dalam menjalankan kajian ini, penyelidik perlu mematuhi beberapa prosedur bagi memastikan proses pengumpulan data berjalan dengan lancar. Setelah mendapat persetujuan daripada penyelia, kebenaran daripada Bahagian Perancangan dan Penyelidikan Dasar Pendidikan, Kementerian Pendidikan Malaysia dan Jabatan Pendidikan Negeri Kelantan serta pengetua sekolah yang berkenaan perlu diperolehi bagi menjalankan kajian. Kajian rintis dijalankan ke atas pelajar tingkatan empat yang dipilih. Pelajar yang dipilih ini bukanlah merupakan sampel kajian sebenar. Kajian rintis ini dilakukan bagi menguji sama ada tahap soalan yang disediakan adalah bersesuaian dengan pelajar dan tidak akan menimbulkan sebarang kesulitan atau keraguan semasa kajian sebenar dijalankan. Kajian sebenar dijalankan setelah kajian rintis dilakukan dan soal selidik dikemas kini.

Kajian rintis soal selidik dijalankan setelah proses pemurnian serta penyemakan bersama penyelia dan tiga orang pensyarah selesai dijalankan. Borang soal selidik diisi oleh 110 orang responden. Data kajian rintis diproses menggunakan SPSS 20.0. Melalui analisis data tersebut, didapati bahawa nilai pekali untuk Bahagian B adalah tinggi iaitu 0.830. Berdasarkan analisis, item-item mempunyai nilai kebolehpercayaan yang tinggi kerana nilai yang diperolehi adalah menghampiri 1.00.

DAPATAN KAJIAN DAN PERBINCANGAN

Data secara kualitatif diperolehi berdasarkan soalan-soalan temu bual separa berstruktur. Soalan ini diadaptasi daripada kajian lepas dan dibina sendiri oleh penyelidik. Analisis temu bual dilaksanakan dengan menggunakan analisis taksonomi. Tema-tema ditentukan berdasarkan kepada soalan temu bual. Bagi proses analisis taksonomi ini, perisian Microsoft Word digunakan untuk menganalisis data temu bual yang melibatkan proses merakam secara manual transkripsi daripada alat perakam. Bahagian ini memaparkan dapatan daripada temu bual yang dijalankan bersama tiga orang guru Sejarah yang berpengalaman.

Perhatian Pelajar Semasa P&P Sejarah Berlangsung di Muzium

Bagi persoalan ini, setiap responden memberikan maklum balas yang positif iaitu P&P Sejarah yang berlangsung di muzium dapat menarik pelajar untuk memberikan perhatian terhadap mata pelajaran Sejarah, namun, terdapat kekangan

untuk dilaksanakan. Responden menyatakan pelajar akan memberikan perhatian sekiranya terdapat aktiviti dilakukan di muzium. Pameran dan koleksi yang terdapat di muzium juga dapat menarik minat pelajar untuk belajar Sejarah. Jadual 2 menunjukkan analisis respon kepada soalan ini. Sedutan transkrip temu bual ini memberikan gambaran mengenai perhatian pelajar sekiranya P&P berlangsung di muzium.

Jadual 2: Sedutan temu bual mengenai perhatian pelajar semasa P&P berlangsung di muzium

Persoalan	Kategori	Petikan transkrip
Sejauh manakah pelajar dapat memberikan sepenuh perhatian semasa proses P&P berlangsung di muzium?	Tertarik	G1: Pelajar <i>explore</i> sendiri...dia dapatkan maklumat...sebagai contoh sebelum ni dia tidak tahu bila kita bawa budak ke sana dia akan lebih tahu sebab tengok koleksi ada. G2: Pelajar mesti akan tertarik dengan pameran-pameran dan tinggalan-tinggalan yang ada kaitan dengan sejarah...tapi muzium ni kecil. G3: Pertama tengok tempat...kalau tempat menarik memang dia bagi perhatian la...pertama kalau nak suruh dia bagi perhatian kena ada macam apa yang dia perlu buat. Baru dia bagi perhatian dan tak main.

Dapatan ini sama dengan dapatan kajian yang terdahulu iaitu kaedah pendidikan melalui himpunan koleksi dan pameran dapat memudahkan pemahaman masyarakat dan mampu menyalurkan pendidikan Sejarah dengan efektif (Karyono 2010). Koleksi yang bersesuaian dengan mata pelajaran yang terdapat di muzium menjadikan pendidikan melalui muzium dapat dilaksanakan (Ab Samad, Zuraidah dan Yusmilayati 2010). Pembelajaran melalui objek meningkatkan kefahaman pelajar berbanding hanya menggunakan buku teks di kelas (Dewey 1963) dan memberikan keseronokan, kepuasan serta meninggalkan kesan yang lama kepada pelajar (Ab Samad et al. 2012).

Kajian oleh Siti Suzainah dan Abdul Razaq (2015) menyatakan lawatan ke muzium dapat membantu pelajar mengumpul maklumat mengenai sejarah negara selain membantu pembelajaran di bilik darjah. Pembelajaran di muzium juga memberikan kesan terhadap tahap Kemahiran Pemikiran Sejarah (KPS) pelajar. Guru menerapkan KPS dalam P&P Sejarah adalah untuk menjana pemikiran pelajar tentang perkara abstrak. Dengan demikian, pelajar mampu mengaitkan perkara lampau dengan peristiwa hari ini melalui pemikiran yang kritis dan imaginatif (Zahara dan Nik Azleena 2007).

Penglibatan Aktif Pelajar Semasa di Muzium

Ketika diajukan soalan ini semasa sesi temu bual, responden turut memberikan maklum balas positif. Responden mengatakan bahawa pelajar dapat terlibat secara aktif melalui penerokaan di muzium dengan melakukan aktiviti berkumpulan untuk menyelesaikan tugas. Responden pertama contohnya menjelaskan bahawa aktiviti dalam kumpulan akan memudahkan dari segi kawalan dan perbincangan, “Diorang ni bergerak mengikut kumpulan...bukan kata sorang-sorang...cikgu bagi kumpulan siap-siap jadi senanglah dari segi kawalan senang dari segi dia nak berbincang sesama dia pun senang.”

Dapatan ini menyamai kajian oleh Ligun et al. (2017) yang menyatakan bahawa pelajar melakukan aktiviti bersama rakan dan mendapat kesan yang positif melalui pengalaman belajar di muzium. Koleksi yang disusun mengikut kronologi di Muzium Negara memudahkan pelajar memahami topik berkenaan. Pembelajaran Sejarah yang melibatkan bukti sejarah yang wujud telah meningkatkan kefahaman pelajar. Selain itu, aktiviti yang dilakukan dalam mencari jawapan dengan membaca label bahan pameran secara tidak langsung membantu pelajar mengulang kaji pelajaran Sejarah (Ligun et al. 2017).

Begitu juga dengan responden R3 menyatakan bahawa pelajar dapat terlibat secara aktif semasa P&P di muzium melalui aktiviti yang diadakan, “memang dapat la... ada kaitan dengan apa yang dipelajari sebagai contoh kalau kita belajar tentang tamadun, monumen...bangunan muzium tu sendiri monumen juga berkaitan dengan sejarah juga.” Jadual 3 menunjukkan petikan perbualan bersama responden.

Jadual 3: Petikan temu bual tentang penglibatan aktif pelajar semasa di muzium

Persoalan	Kategori	Petikan transkrip
Bagaimanakah pelajar dapat terlibat secara aktif semasa P&P di muzium?	Meneroka	G1: Silibus tu sama lah kan cuma dia tak merasai sebagai contoh buku teks dia tak lengkap dengan gambar semuanya kan...jadi dia gi sana dia boleh tengok bentuk bom, baju yang dipakai oleh tentera Jepun semuanya lah lengkap. G2: Untuk Pembelajaran dan Pemudahcaraan (PdPc) salah satu kaedah ke muzium tu memang menarik...guna kaedah cari jawapan...bagi soalan dahulu lepas tu cari jawapan sana (muzium)... Membantu proses pembelajaran yang takde dalam buku teks dalam internet...dapat cari maklumat dalam muzium dari segi penerokaan tu la.

Aktiviti pembelajaran sebegini telah menggalakkan inkuiri dalam kalangan pelajar. Pembelajaran melalui inkuiri menyebabkan pelajar mendapat pengetahuan baharu semasa melakukan penyiasatan (Kuhlthau, Maniotes dan Caspari 2015). Inkuiri juga akan menggalakkan pelajar untuk bertanya, seterusnya pembelajaran menjadi aktif. Proses kognitif yang diterima akan menggalakkan pembelajaran aktif. Perkembangan kognitif pelajar dapat dirangsang dengan menyelesaikan masalah yang timbul dalam melaksanakan tugas (Mayer 2005).

Membantu dalam Proses Pembelajaran Sejarah

Pertanyaan mengenai kaedah P&P Sejarah di muzium sama ada ia dapat membantu proses pembelajaran Sejarah juga turut diajukan kepada responden. Maklum balas daripada mereka menunjukkan kesemua responden temu bual bersetuju aktiviti pembelajaran Sejarah di muzium dapat membantu pelajar dalam proses pembelajaran Sejarah. Dapatan kajian ini disokong oleh kajian Falk dan Dierking (2000) bahawa pembelajaran di muzium menyokong pembelajaran dan memudahkan proses pembelajaran.

Hal ini kerana muzium menyediakan persekitaran pembelajaran yang menyebabkan pengunjung mendapat pengetahuan atau pembelajaran apabila berkunjung ke muzium (Singh 2004). Koleksi yang ada di muzium juga sesuai dengan subjek yang diajar di sekolah (Singh 2004; Ab Samad, Zuraidah dan Yusmilayati 2010).

Griffin (2010) menyatakan terdapat beberapa kekangan dalam melaksanakan pembelajaran di muzium seperti tidak mempunyai pedagogi yang jelas. Selain itu, responden turut menyatakan aktiviti yang telah dirancang sebelum ke muzium seperti menyediakan pelajar dengan kajian yang perlu dilakukan semasa di muzium dapat membantu proses pembelajaran Sejarah di muzium. Jadual 4 memaparkan petikan-petikan daripada temu bual tentang aspek pembelajaran Sejarah di muzium membantu proses pembelajaran Sejarah.

Jadual 4: Petikan temu bual tentang pembelajaran di muzium membantu proses pembelajaran Sejarah

Persoalan	Kategori	Petikan transkrip
Sekiranya kaedah P&P Sejarah melibatkan lawatan ke muzium, bagaimanakah anda merasakan ia dapat membantu dalam proses pembelajaran Sejarah?	Koleksi	G1: Ya betul...yang ni saya menyokong sangat-sangat...jadi boleh kita ambik dari konteks...diorang buat kajian gi ke muzium lepas tu cikgu bagi tajuk siap-siap diorang cari apa maklumat tu di muzium...muzium kita memang cukup dengan maklumat...tetapi sayangnya jarang sekolah bawa buat lawatan kecuali waktu kemerdekaan...kalau ada benda tu di <i>highlight</i> kan dalam buku teks sebagai salah satu kaedah, cukup bagus. G2: Bagi saya dapat menarik minat pelajar untuk mengetahui lebih lanjut berkaitan dengan pameran yang berkaitan dengan sejarah tu semua la kan. Sesuai sangat kita bawa ke muzium. G3: Pelajar boleh tengok kebenaran la gi tempat-tempat gitu...kami jarang buat sangat peringkat sekolah ni sebab kekangan masa.

Meningkatkan Minat dan Motivasi Mempelajari Sejarah

Selain daripada itu, perbualan antara responden juga turut menjurus kepada aspek yang dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam mempelajari Sejarah. Responden temu bual mengatakan bahawa aktiviti pembelajaran di muzium berupaya meningkatkan minat dan motivasi pelajar dalam mempelajari Sejarah. Melalui aktiviti sebagai contoh penghasilan video semasa lawatan ke muzium pelajar dapat berkongsi maklumat yang diperolehi melalui pembentangan. Penggunaan pelbagai kaedah dalam P&P dapat meningkatkan minat dan motivasi pelajar terhadap Sejarah. Maklum balas yang diberikan oleh responden temu bual menjelaskan bahawa pembelajaran Sejarah di muzium ini membantu dalam meningkatkan minat dan motivasi dalam mempelajari Sejarah. Petikan transkrip temu bual dalam Jadual 5 memberikan penerangan tentang pembelajaran di muzium mampu meningkatkan minat dan motivasi pelajar.

Jadual 5: Petikan mengenai pandangan terhadap pembelajaran Sejarah di muzium ke atas minat dan motivasi pelajar

Persoalan	Kategori	Petikan transkrip
Pada pandangan anda, sejauh manakah lawatan ke muzium akan meningkatkan minat dan motivasi pelajar untuk mempelajari mata pelajaran Sejarah?	Aktiviti	<p>G1: Yang ni saya cukup tertarik. Sekarang ni budak pandai buat video...penghasilan video ni kita bukan sahaja pergi bagi diorang buat...diorang buat kerja khusus atau bertulis...bukan...tetapi diorang buat video sebagai contoh pergi muzium. Maksudnya diorang boleh <i>present</i>, sebab sekolah ni boleh <i>present</i> guna <i>i-classroom</i>... dia kena macam tu budak ni. Kalau kata kita buat sekadar buku teks sahaja saya rasa tak ni la (kurang menarik). Modul yang pelbagai baru la kita seronok...hari ni cikgu buat <i>i-think</i>..minggu depan plak buat benda lain plak...baru dia suka dia tak <i>boring</i>. Motivasi dia pun meningkat untuk belajar.</p> <p>G2: Memang ada kesan la. Kalau contohnya muzium negara lebih meluas artifak semua ada...macam peta <i>i-think</i>...sesuai, betul, boleh nak guna. Maksud saya kalau salah satu kaedah sebahagian kecil untuk menarik minat tu boleh...pelajar mesti akan tertarik dengan tinggalan pameran yang ada.</p> <p>G3: Ada la...pelajar bila belajar gi ke tempat tu...tempat tu sebenarnya dia nampak la benda tu realiti. Jadi meningkatkan la sikit motivasi. Macam peta <i>i-think</i> memang la dia dalam pembelajaran sekarang ni jadi sesuai la guna.</p>

Dapatan kajian lepas menyatakan bahawa pembelajaran di muzium dapat menjadikan sesi P&P menarik disebabkan pelajar dapat melihat, mendengar dan menyentuh objek di muzium. Dapatan juga menyatakan pelajar gembira mengalami pembelajaran di muzium sehingga ingin berkunjung lagi ke muzium pada masa lain (Zuraidah 2012). Minat pelajar untuk melawat muzium juga pada tahap yang tinggi (Siti Suzainah dan Abdul Razaq 2015). Dapatan penyelidikan lepas menyokong dapatan kajian ini bahawa pembelajaran di muzium dapat memberikan keseronokan seterusnya meningkatkan minat dan motivasi pelajar.

Malah, aktiviti pembelajaran yang berpusatkan pelajar dapat dilakukan melalui pembelajaran di muzium. Pelajar dapat menggayakan pelbagai aktiviti pembelajaran seperti penghasilan video dan gambar koleksi, menggunakan peta *i-think* dalam mencatat maklumat dan mempersembahkan hasil melalui pembentangan dalam

kelas. Kepelbagaian aktiviti yang dapat dilakukan di muzium akan menggalakkan pembelajaran secara konstruktivisme. Pembelajaran secara konstruktivisme akan memberikan kelebihan dari aspek berfikir, kefahaman, mengingati, keyakinan diri, kemahiran sosial dan keseronokan kepada pelajar (Pusat Perkembangan Kurikulum 2001).

Seterusnya, bahagian berikut melaporkan dapatan data secara kuantitatif untuk menjawab persoalan kajian kedua. Jadual 6 mempamerkan dapatan bagi analisis tersebut iaitu secara keseluruhannya, item berada pada tahap tinggi iaitu 4.11. Kesemua item berada pada tahap tinggi.

Jadual 6: Aktiviti pembelajaran Sejarah di muzium

Kod	Item	N	Min	Sisihan piawai	Tafsiran
1	Melihat objek atau artifak semasa belajar Sejarah	205	4.20	0.778	Tinggi
2	Membaca setiap label bahan pameran kerana dapat membantu saya mengulang kaji Sejarah	205	4.10	0.672	Tinggi
3	Memegang koleksi yang ada di muzium	205	3.80	0.969	Tinggi
4	Menonton audio-visual mengenai sesuatu peristiwa yang ditayangkan di muzium	205	3.99	0.807	Tinggi
5	Bantuan daripada pegawai muzium untuk memudahkan saya menyiapkan tugas	205	3.84	0.779	Tinggi
6	Merujuk buku teks walaupun belajar Sejarah di muzium	205	4.33	0.582	Tinggi
7	Melakonkan semula peristiwa sejarah yang telah berlaku	205	3.76	0.954	Tinggi
8	Menggunakan peta <i>i-think</i> semasa menyalin fakta di muzium	205	4.08	0.893	Tinggi
9	Menyelidik dan menganalisis daripada koleksi yang ada semasa belajar Sejarah di muzium	205	4.37	0.785	Tinggi
10	Melakukan aktiviti penerokaan bagi mencari jawapan kepada setiap persoalan yang timbul	205	4.20	0.799	Tinggi
11	Melakukan aktiviti bercerita ketika belajar Sejarah	205	3.82	1.014	Tinggi
12	Bimbingan daripada guru untuk menyelesaikan tugas	205	3.57	1.010	Sederhana
13	Belajar Sejarah bersama-sama rakan di muzium	205	4.38	0.603	Tinggi
14	Melakukan perbincangan melalui pembentangan secara berkumpulan bersama rakan	205	4.04	0.874	Tinggi

(Bersambung)

Jadual 6: (Sambungan)

Kod	Item	N	Min	Sisihan piawai	Tafsiran
15	Menyelesaikan tugas Sejarah secara berkumpulan	205	4.50	0.557	Tinggi
16	Melakukan pembentangan semasa belajar Sejarah	205	4.27	0.603	Tinggi
17	Bertanyakan soalan mengenai topik yang sedang dipelajari	205	4.12	0.732	Tinggi
18	Mempelajari Sejarah dengan menggunakan PowerPoint	205	4.49	0.676	Tinggi
19	Menilai dan membuat keputusan daripada koleksi yang ada	205	4.27	0.800	Tinggi
Min keseluruhan			4.11	0.352	Tinggi

Antara aktiviti yang mempunyai nilai min pada tahap tinggi (melebihi 4.00) ialah menyelesaikan tugas Sejarah secara berkumpulan, mempelajari Sejarah dengan menggunakan PowerPoint, belajar Sejarah bersama-sama rakan di muzium, menyelidik dan menganalisis daripada koleksi yang ada semasa belajar Sejarah di muzium, merujuk buku teks walaupun belajar Sejarah di muzium, menilai dan membuat keputusan daripada koleksi yang ada, melakukan pembentangan semasa belajar Sejarah, melihat objek atau artifak semasa belajar Sejarah, melakukan aktiviti penerokaan bagi mencari jawapan kepada setiap persoalan yang timbul, membaca setiap label bahan pameran kerana dapat membantu saya mengulang kaji Sejarah, bertanya soalan mengenai topik yang sedang dipelajari, menggunakan peta *i-think* semasa menyalin fakta di muzium dan melakukan perbincangan melalui pembentangan secara berkumpulan bersama rakan.

Dapatan kajian lepas menyatakan bahawa teknik pengajaran dengan bantuan komputer dan teknik lawatan merupakan teknik yang disukai pelajar selain teknik permainan, perbincangan kelas dan perbincangan dalam kumpulan kecil (Saedah dan Ahmad Sabri 2004). Kerjasama berkumpulan, pengajaran secara individu, drama, belajar di luar bilik darjah, dan melaksanakan sistem pengukuhan merupakan antara pendekatan P&P yang kreatif (Ariegusrini dan Mohamad Johdi 2009). Dapatan ini juga menyamai dapatan Khairul Ghufuran, Mansor dan Mohd Mahzan (2018) yang menyatakan bahawa antara kaedah efektif yang dilakukan oleh guru dalam memberikan kefahaman dan menarik minat pelajar terhadap Sejarah ialah melawat ke tempat bersejarah dan muzium.

Kepelbagaian kaedah dalam P&P Sejarah dapat meningkatkan kemahiran berfikir pelajar selain menjadikan pembelajaran Sejarah seronok untuk dipelajari.

Kemahiran berfikir membolehkan pelajar berfikir secara kritis dan mengembangkan aspek afektif kerana aspek kognitif dan afektif adalah saling berkaitan (Aminuddin 2007). Pemikiran sejarah merupakan suatu proses operasi mental yang melibatkan pembentukan konsep, prinsip, kefahaman, penyelesaian masalah, membuat keputusan, penyiataan dan penggabungan yang melibatkan beberapa kemahiran berfikir (Ismail 2014).

Pemikiran sejarah memerlukan persoalan yang tidak memerlukan jawapan yang betul atau salah tetapi melatih pelajar mencari hipotesis dan bukti untuk menyokong hipotesis tersebut serta menganalisis sebab dan akibat. KPS melibatkan pelajar untuk memahami kronologi, meneroka bukti, membuat interpretasi, membuat imaginasi dan membuat rasionalisasi (Ismail 2014). Pertama, kemahiran memahami kronologi ialah keupayaan melihat masa lalu, masa kini dan masa akan datang mengikut urutan. Sebagai contoh, lawatan ke Muzium Perang, Kelantan dapat memberikan gambaran secara kronologi peristiwa yang berlaku kerana peristiwa disusun mengikut urutan. Kedua, melalui kemahiran meneroka bukti pula pelajar perlu mengenal pasti sumber pertama dan kedua serta berupaya membuat perbandingan. Perkara ini menjadikan pelajar mendapat maklumat mengenai perkara yang dikaji ketika melakukan penerokaan di muzium.

Ketiga, kemahiran membuat interpretasi ialah membuat tafsiran dengan memberikan ulasan terhadap peristiwa. Melalui kemahiran ini, pelajar akan lebih memahami perkaitan antara fakta dan tafsiran sejarah dengan baik serta memahami masa lalu melalui pemerhatian. Semasa di muzium, pelajar dapat melihat peristiwa yang berlaku melalui koleksi yang ada dan dapat membuat tafsiran selain memahami masa lalu melalui pemerhatian atau penerokaan di muzium. Keempat, kemahiran membuat imaginasi merupakan kemahiran yang melibatkan pelajar dalam situasi peristiwa. Melalui lawatan ke muzium, pelajar dapat meletakkan diri dalam peristiwa yang berlaku serta menghayati dan memahami tindakan yang dilakukan dari pelbagai sudut. Kelima, kemahiran membuat rasionalisasi melibatkan penggunaan akal dalam membuat sesuatu keputusan. Lawatan ke muzium akan memberikan pelajar kemahiran mengumpul data, membuat hipotesis, menentukan signifikasi bukti dan inferens berdasarkan koleksi yang ada di muzium dalam menyelesaikan tugasan atau membuat keputusan.

Seterusnya, peratusan secara terperinci bagi setiap skala dapat dilihat pada Jadual 7. Analisis menunjukkan pelajar bersetuju dengan aktiviti pembelajaran Sejarah di muzium dalam aspek penggunaan koleksi yang ada di muzium seperti 49.8% bersetuju dan 37.6% sangat bersetuju bagi item melihat objek atau artifak semasa belajar Sejarah. Begitu juga, dengan item membaca setiap label bahan pameran yang menunjukkan 60% bersetuju dan 25.9% sangat bersetuju. Pelajar juga suka

menggunakan buku teks dan PowerPoint dalam mempelajari Sejarah dengan peratusan bersetuju sebanyak 57.1% dan 40.0%, manakala sangat bersetuju sebanyak 38% dan 55.6%, masing-masing. Penggunaan peta *i-think* semasa menyalin fakta di muzium juga menunjukkan persetujuan yang tinggi dalam kalangan pelajar iaitu 47.3% bersetuju dan 34.1% sangat bersetuju. Bagi item menyelidik dan menganalisis daripada koleksi muzium, dan melakukan aktiviti penerokaan bagi mencari jawapan pula adalah sebanyak 38% dan 47.8% bersetuju manakala 51.2% dan 38% sangat bersetuju. Begitu juga dengan menilai dan membuat keputusan daripada koleksi yang ada menunjukkan tahap persetujuan yang tinggi iaitu 45.9% bersetuju dan 42.9% sangat bersetuju.

Jadual 7: Peratusan item bagi setiap skala

Kod	Item	Skala (%)				
		1	2	3	4	5
1	Melihat objek atau artifak semasa belajar Sejarah	0.5	3.4	8.8	49.8	37.6
2	Membaca setiap label bahan pameran kerana dapat membantu saya mengulang kaji Sejarah	0.0	2.0	12.2	60.0	25.9
3	Memegang koleksi yang ada di muzium	1.5	7.3	28.3	36.1	26.8
4	Menonton audio-visual mengenai sesuatu peristiwa yang ditayangkan di muzium	1.5	3.4	14.1	57.1	23.9
5	Bantuan daripada pegawai muzium untuk memudahkan saya menyiapkan tugas	1.5	3.9	19.0	60.5	15.1
6	Merujuk buku teks walaupun belajar Sejarah di muzium	0.0	0.5	4.4	57.1	38.0
7	Melakonan semula peristiwa Sejarah yang telah berlaku	2.9	7.3	21.0	48.8	20.0
8	Menggunakan peta <i>i-think</i> semasa menyalin fakta di muzium	2.0	3.9	12.7	47.3	34.1
9	Menyelidik dan menganalisis daripada koleksi yang ada semasa belajar Sejarah di muzium	1.5	0.5	8.8	38.0	51.2
10	Melakukan aktiviti penerokaan bagi mencari jawapan kepada setiap persoalan yang timbul	1.0	2.4	10.7	47.8	38.0
11	Melakukan aktiviti bercerita ketika belajar Sejarah	2.9	7.8	20.5	41.5	27.3
12	Bimbingan daripada guru untuk menyelesaikan tugas	3.9	8.3	33.2	36.1	18.5
13	Belajar Sejarah bersama-sama rakan di muzium	0.0	0.5	4.9	51.2	43.4

(Bersambung)

Jadual 7: (Sambungan)

Kod	Item	Skala (%)				
		1	2	3	4	5
14	Melakukan perbincangan melalui pembentangan secara berkumpulan bersama rakan	2.4	2.9	12.7	52.2	29.8
15	Menyelesaikan tugas Sejarah secara berkumpulan	0.0	0.0	2.9	44.4	52.7
16	Melakukan pembentangan semasa belajar Sejarah	0.0	0.5	6.8	58.0	34.6
17	Bertanyakan soalan mengenai topik yang sedang dipelajari	1.0	1.0	12.7	56.1	29.3
18	Mempelajari Sejarah dengan menggunakan <i>PowerPoint</i>	1.0	0.5	2.9	40.0	55.6
19	Menilai dan membuat keputusan daripada koleksi yang ada	2.0	0.5	8.8	45.9	42.9

Dapatan analisis juga menunjukkan responden gemar melakukan aktiviti bersama rakan. Terdapat tiga item yang menunjukkan responden gemar melakukan aktiviti bersama rakan iaitu belajar Sejarah bersama rakan, melakukan perbincangan melalui pembentangan secara berkumpulan dan menyelesaikan tugas Sejarah secara berkumpulan. Ketiga-tiga item memberikan tahap persetujuan yang tinggi iaitu sebanyak 51.2%, 52.2% dan 44.4% bersetuju manakala 43.4%, 29.8% dan 52.7% sangat bersetuju. Para pelajar juga mempamerkan persetujuan yang tinggi dengan peratusan sebanyak 58% bersetuju dan 34.6% sangat bersetuju bagi item melakukan pembentangan semasa belajar Sejarah. Akhir sekali, tahap persetujuan yang tinggi juga diberikan bagi item bertanyakan soalan mengenai topik yang sedang dipelajari iaitu 56.1% bersetuju dan 29.3% sangat bersetuju.

KESIMPULAN

Kesan positif dapat dilihat melalui pembelajaran Sejarah di muzium kepada pelajar. Aktiviti yang dilakukan melalui pembelajaran Sejarah di muzium adalah lebih seronok berbanding dengan pembelajaran Sejarah secara konvensional. Selain itu, pembelajaran juga berpusatkan pelajar dan tidak lagi mengamalkan sesi P&P sepenuhnya iaitu hanya di bilik darjah dengan menggunakan buku teks. Aktiviti yang dilakukan bersama rakan akan memupuk semangat kerjasama dan menghormati pendapat orang lain. Dalam melahirkan generasi yang mahir

berkomunikasi, pemikir, kerja berpasukan, prihatin dan patriotik seperti saranan kemahiran abad ke-21 perlu diterapkan dalam diri pelajar. Justeru, pembelajaran Sejarah di muzium sesuai untuk dilaksanakan kerana mengaplikasikan pembelajaran berasaskan inkuiri yang menekankan kemahiran abad ke-21.

RUJUKAN

- Abdullah Sani Yahaya. 2005. *Mengurus sekolah*. Bentong: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Ab Samad Kechot, Shahidi A. Hamid, Rahim Aman, Zuraidah Hassan and Daeng Haliza Daeng Jamal. 2012. Pendidikan warisan di muzium: Kajian berkaitan penggunaan laras bahasanya. *Geografia Online: Malaysia Journal of Society and Space* 8(8): 35–46.
- Ab Samad Kechot, Zuraidah Hassan and Yusmilayati Yunos. 2010. Proses pendidikan muzium: Satu kajian awal. *Jurnal Melayu* 5: 285–293.
- Abd. Rahim Abd. Rashid. 1999. *Pendidikan sejarah: Falsafah, teori dan amalan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications & Distributors Sdn. Bhd.
- Abu Talib Ahmad. 2015. *Museums, history and culture in Malaysia*. Singapura: NUS Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctv1ntfz2>
- Ahmad Syakirin Johari and Anuar Ahmad. 2016. The relationship between learning style and student achievement in history subject. *IOSR Journal of Humanities and Social Science* 21(7): 7–14. <https://doi.org/10.9790/0837-2107080714>
- Aminuddin Abd Yazid. 2007. Strategi pengajaran kemahiran berfikir aras tinggi (KBAT) dalam mata pelajaran sejarah. In: *Tinta ilmu*, eds. Adnan Baharom and Ishak Saat. Pulau Pinang: Institut Perguruan Tuanku Bainun.
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Abdul Rahman and Nur Atiqah T. Abdullah. 2009. Tahap keupayaan pengajaran guru sejarah dan hubungannya dengan pencapaian murid di sekolah berprestasi rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 34(1): 53–66.
- Anuradha Bhatia. 2009. Museum and school partnership for learning on field trips. PhD diss., Colorado State University.
- Ariegusrini Agus and Mohamad Johdi Salleh. 2009. Kreativiti pengajaran dan pembelajaran sejarah. In: *Transformasi pengajaran dan pembelajaran sejarah*, eds. Abdul Razaq and Isjoni, 183–196. Penerbitan Bersama Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi dan FKIP Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia.
- Azizi Yahaya, Shahrin Hashim, Jamaludin Ramli, Yusof Boon and Abdul Rahim Hamdan. 2007. *Menguasai penyelidikan dalam pendidikan: Teori, analisis dan interpretasi data*. Kuala Lumpur: PTS Profesional Publishing Sdn. Bhd.
- Bailey, K.D. 1984. *Kaedah penyelidikan sosial* (trans. Hashim Awang). Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Cayirdag, N. 2017. Creativity fostering teaching: Impact of self-efficacy and teacher efficacy. *Educational Sciences: Theory & Practice* 17: 1959–1975.

- Chambers, J.A. 1972. College teachers: Their effect on creativity of students. *Journal of Educational Psychology* 65: 326–334. Quoted in Mohamad Mohsin Mohamad Said and Nasruddin Yunos. 2008. Peranan guru dalam memupuk kreativiti pelajar. *Jurnal Pengajian Umum* 9: 57–71.
- Creswell, J.W. and J.D. Creswell. 2018. *Research design: Qualitative, quantitative and mixed methods approaches*. 5th ed. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.
- Dewey, J. 1963. *Experience and education. The Kappa Delta Pi Lecture Series*. New York: Collier Books (first published in 1938). Quoted in D. Lasky. 2009. Learning from objects: A future for 21st century urban arts education. *Perspectives on Urban Education* 2009(fall): 72–76.
- Falk, J.H., and L.D. Dierking. 2000. *Learning from museum: Visitor experience and the making of meaning*. Washington, DC: Whalesback Books.
- Griffin, J. 2010. Understanding museums – Museums, education and visitor experience: The museum education mix: Students, teachers and museum educators. In: *Understanding museum: Australian museums and museology*, eds. D. Griffin and L. Paroissien, 1–32. Australia: National Museum of Australia.
- Hein, G. E. 1998. *Learning in the museum*. London: Routledge.
- Ismail Said. 2014. *Kaedah pengajaran sejarah*. Selangor: Penerbitan Multimedia Sdn. Bhd.
- Karyono Karyono. 2010. Pemanfaatan museum sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi prasejarah bagi guru-guru SMA Kota Semarang. *Jurnal Abdimas* 14(1): 1–7.
- Kaviza, M. 2019. Students' perceptions towards their roles in document-based lesson in history subject. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 44(2): 10–19. <https://doi.org/10.17576/JPEN-2019-44.02-02>
- Khairul Ghufan Kaspin, Mansor Mohd Noor and Mohd Mahzan Awang. 2018. Perspektif pelajar terhadap kurikulum sejarah peringkat menengah di Malaysia. *Jurnal Pemikir Pendidikan* 9: 31–42.
- Krejcie, R.V. and D.W. Morgan. 1970. Determining sample size for research activities. *Educational and Psychological Measurement* 30: 607–610. <https://doi.org/10.1177/001316447003000308>
- Kuhlthau, C.C., L.K. Maniotes and A.K. Caspari. 2015. *Guided inquiry: Learning in the 21st century*. Santa Barbara, California: American Association of School Librarians.
- Lakenna, C. and K. Kathy. 2013. *The 5Es of inquiry-based science*. Huntington Beach, California: Shell Education.
- Lezah @ Lejah Kiamsin and Rosy Talin. 2018. Kaedah pengajaran sejarah yang diminati dan justifikasinya. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities* 3(2): 137–145.
- Ligun, S. Azman, Mohd Mahzan Awang, Abdul Razaq Ahmad, Mohd Isa Hamzah and Noor Wahida Hasan. 2017. Muzium sebagai instrumen pembelajaran sejarah luar bilik darjah. *Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik* 5(1): 19–30.
- Lisa Yip Shukye. 2013. *Pengantar sejarah*. Kuala Lumpur: Freemind Horizons Sdn. Bhd.

- Mayer, M.M. 2005. Bridging the theory-practice divide in contemporary Art Museum Education. *Art Education* 58(2): 13–17. <https://doi.org/10.1080/00043125.2005.11651530>
- Mohamad Fadzil Che Amat and Abdul Jaleel Abdul Hakeem. 2013. Menilai keberkesanan pelaksanaan Program Diploma Perguruan Lepas Ijazah Pendidikan Sejarah sekolah rendah di Institusi Pendidikan Guru Kampus Pulau Pinang, Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi, Universiti Malaysia Sabah. 29–30 August.
- Mohamad Rodzi Abd. Razak. 2009. Pembinaan negara bangsa Malaysia: Peranan pendidikan sejarah dan dasar pendidikan kebangsaan. *JEBAT* 36: 90–106.
- Mohd Majid Konting. 1998. *Kaedah penyelidikan pendidikan*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mohd Samsudin and Shahizan Shahrudin. 2012. The learning and teaching of history in Malaysian schools. *JEBAT* 39(2): 116–141.
- Muhammad Faiz Tamdjis and Anuar Ahmad. 2017. Penggunaan peta pemikiran *i-think* terhadap pencapaian dan minat pelajar dalam pendidikan sejarah. Proceeding International Conference on Global Education V: Global Education, Common Wealth and Cultural Diversity. 10–11 April.
- Muhd. Yusuf Ibrahim. 1994. Kepentingan sejarah kepada manusia dan negara. *JEBAT* 22: 25–48.
- Nabilah Abdullah, Rohaya Abdul Wahab, Ghaziah Ghazali, Shireena Basree Abdul Rahman and Norshidah Nordin. 2010. Ciri-ciri penyelidikan kualitatif. In *Penyelidikan dalam pendidikan*, ed. Noaini Idris. Kuala Lumpur: McGraw Hill (Malaysia) Sdn. Bhd.
- Nor Hanisah Ahmad. 2011. *Pengenalan kepada dunia permuziuman*. Kuala Lumpur: Jabatan Muzium Malaysia.
- Patton, M.Q. 1990. *Qualitative evaluation methods*. 2nd ed. Thousand Oaks, Calif: Sage.
- Pusat Perkembangan Kurikulum. 2001. *Pembelajaran secara konstruktivisme*. Kuala Lumpur: Kementerian Pendidikan Malaysia.
- Saedah Siraj and Ahmad Sabri Shuib. 2004. Preferen pelajar terhadap teknik pengajaran guru. *Jurnal Pendidikan* 2004: 93–112.
- Sharipah Aini Jaafar and Arba'iyah Mohd Noor. 2016. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran sejarah di sekolah-sekolah di Malaysia, 1957–1989. *Sejarah* 25(2): 40–57. <https://doi.org/10.22452/sejarah.vol25no2.3>
- Singh, P.K. 2004. Museum and education. *OHRJ* XLVII (1): 69–82.
- Siti Suzainah Muhamad and Abdul Razaq Ahmad. 2015. Pembelajaran sejarah menerusi lawatan ke muzium. National Research Seminar 2015, Universiti Pendidikan Sultan Idris: 456–463.
- Skyrda, M., K. Chueva, A. Boiko, B. Stolyarov, S. Kudriavtseva, E. Lunyaev, A. Stashkevich. 2012. *Role of museums in education and cultural tourism development*. Kiev: UNESCO.
- Tuckman, B.W. 1978. *Conducting educational research*. New York: Hascourt Bruce Jovanovich. Inc.
- Wan Mohd. Zahid Mohd. Noordin. 1992. *Pendidikan sejarah di sekolah rendah dan menengah (KBSR/KBSM): Objektif dan pencapaian*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.

Nur Syazwani Abdul Talib et al.

- Wiersma, W. 1991. *Research methods in education*. 5th ed. Boston: Allyn & Bacon.
- Zahara Aziz and Nik Azleena Nik Ismail. 2007. Kajian tinjauan kesediaan guru-guru sejarah menerapkan kemahiran pemikiran sejarah kepada para pelajar. *Jurnal Pendidikan* 32: 119–137.
- Zunariah Mahamad. 2010. Pembinaan dan keberkesanan modul interaktif graphing calculator dalam pengajaran dan pembelajaran algebra tingkatan empat. PhD diss., Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zuraidah Hassan. 2012. Muzium Negara: Kajian mengenai peranannya dalam pendidikan warisan. Master's Phil. diss., Universiti Kebangsaan Malaysia.