

Artikel

**Metod Pendidikan Muzium (Melihat, Pandang dan Sentuh) Memberi Kesan yang Memberangsangkan Kepada Pelajar dalam Proses Pembelajaran Sama Ada Pendidikan Formal dan Bukan Formal**  
(*Museum Education Method (Seeing, Viewing and Touching) Gives Encouraging Effects to Students in the Learning Process Whether Formal or Non-Formal Education*)

Zuraidah Hassan<sup>1</sup> & Aimi Khairunnisa Abdul Karim<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Fakulti Sains Sosial, Universiti Melaka, Batu 28, Kuala Sungai Baru, Masjid Tanah, 78200 Melaka, Malaysia

<sup>2</sup>Pusat Asasi dan Pengajian Umum, Universiti Melaka, Batu 28, Kuala Sungai Baru, Masjid Tanah, 78200 Melaka, Malaysia

\*Pengarang Koresponden: [zuraidahhassan@unimel.edu.my](mailto:zuraidahhassan@unimel.edu.my)

**Abstrak:** Kajian ini adalah berkaitan teknik pembelajaran yang diperolehi dari pendidikan muzium. Kaedah pembelajaran *Talk and chalk* sudah lama diaplikasikan di sekolah dan kini dilihat kurang relevan dengan situasi kini. Kurikulum yang semakin mencabar dan terpaksa pelajar memahami sesuatu di luar kadar keupayaan mereka berfikir. Penggunaan media komunikasi dilihat sangat baik dalam memberikan pendedahan kepada pelajar mengenai kaedah pembelajaran yang lebih baik dan menarik. Namun terdapat beberapa kesan negatif di mana pelajar seusia 5 tahun sudah diajar menggunakan peranti pintar yang kadang banyak memberikan kesan negatif kepada pelajar cilik sekiranya tidak dipantau oleh ibu bapa atau guru. Muzium telah menawarkan satu kaedah pendidikan yang menarik iaitu menggunakan pancaindera iaitu melalui kaedah dengar, lihat dan sentuh. Muzium bukan sahaja tempat menyimpan artifak negara tetapi juga memainkan konsep yang baru dalam pendidikan. Selaras dengan makna yang telah diberikan oleh *International Council of Museums (ICOM)* mengenai muzium. Kaedah kajian yang digunakan adalah pemerhatian iaitu di Muzium Kuala Lumpur dan analisis kandungan. Dapatan kajian adalah konsep pendidikan muzium sesuai digunakan oleh pelajar dalam menjadi alat bantu mengajar di sekolah. Pihak guru digalakkan membawa pelajar ke muzium dalam mempelajari subjek yang berkaitan. Ibu bapa yang berkelapangan juga disaran membawa anak-anak ke muzium dalam membantu anak-anak lebih memahami mata pelajaran di sekolah dengan menggunakan artifak yang dipamerkan di galeri pameran. Muzium bukan sekadar mempunyai koleksi artifak malah mereka juga telah memberikan jalan cerita yang sebenar mengikut kronologi terutama bagi subjek sejarah. Sumbangan kajian ini adalah memberikan kaedah pembelajaran yang berbeza bagi membantu pelajar untuk lebih memahami pelajaran.

**Kata kunci:** Pendidikan, muzium, metod, kesan, pembelajaran

**Abstract:** This study is related to the learning technique obtained from museum education. The *Talk and Chalk* learning method has long been applied in schools and it is now seen as less relevant to the current situation. The curriculum is progressively challenging, and it forces students to understand something beyond their ability to think. The use of communication media seems worthy in providing exposure to students about learning methods in a good and interesting way. However, there are some negative effects where 5-year-old kids have been taught to use smart devices that sometimes have a lot of negative effects on young students if not monitored by parents or teachers. Museum has offered an interesting educational method that uses senses through hearing, sight and touch. This is in line with the meaning given by International Council of Museums (ICOM) about museum. The method used for this research are observation which was done in Kuala Lumpur Museum and literature review. The study found out that the concept of museum education is suitable for students as a teaching aid at school. Teachers are encouraged to take students to museum for related subjects.

Parents are also advised to take their children to museum to help them better understand the subjects at school by using the artefacts displayed in the exhibition gallery. Museums do not only have a collection of artefacts but they also provide a real story line chronologically especially for history subject. This study provides different learning method to help students understand the lesson better.

**Keywords:** Education, museums, methods, effects, learning

## Pengenalan

Sejarah masyarakat lampau telah melewati satu tempoh yang panjang. Dalam proses menyediakan keperluan asas kehidupan, mereka telah merekacipta kepelbagaian keperluan berdasarkan alam persekitaran untuk kegunaan seharian dan kehidupan mereka. Peredaran masa telah berlalu, sehingga kini kita sudah mencapai kejayaan dalam kepelbagaian kecanggihan teknologi. Keadaan ini memaksa peralatan ciptaan masyarakat lampau sudah tidak dapat digunakan lagi. Barang-barang inilah dinamakan artifak (Yatim, 2006). Kesedaran akan peri pentingnya artifak-artifak tersebut agar terpelihara untuk tatapan generasi akan datang telah melahirkan idea untuk mewujudkan atau membina sebuah institusi yang bernama muzium. Nikonanou et al (2020) melihat dari perspektif lain, kerjasama antara muzium dan institusi pendidikan formal amat penting yang mana muzium membantu pelajar untuk membangunkan kemahiran teras, seperti pemikiran kritis, keupayaan untuk menjadi inovatif dan kreatif. Di samping itu, muzium menyimpan artifak yang memainkan peranan penting dalam memudahkan pembelajaran pengalaman aktif, menggalakkan bentuk ekspresi dan kecerdasan yang berbeza, menggalakkan pemahaman yang praktikal, terbuka, sepanjang hayat dan meneruskan pembelajaran.

Muzium merupakan sebuah institusi yang bersifat tetap, tidak mencari keuntungan, mengumpul, mendokumentasi, memelihara, mempamer, menyelidik dan menginterpretasi dan mendidik masyarakat mengenai bukti material manusia dan persekitarannya serta ilmu berhubung dengan bahan-bahan artifak sejarah, objek bernilai dan lain-lain material yang bermakna kepada kebudayaan, kesenian dan warisan negara bagi tujuan dinikmati dan dipelajari oleh orang ramai. Definisi muzium dapat diringkaskan seperti:

- i. Mengumpul koleksi/artifak - Merangkumi semua kaedah perolehan
- ii. Mendokumen penjagaan rekod - Menekankan kepada penyediaan dan
- iii. Memelihara keselamatan - Meliputi semua aspek konservasi da
- iv. Mempamer koleksi muzium - Mempamerkan sebahagian objek daripada
- v. Menyelidik berkaitan - Merangkumi bidang koleksi dan disiplin
- vi. Menginterpretasi - Meliputi pelbagai aspek seperti peragaan, pendidikan dan penerbita

Pembelajaran adalah satu proses menerima ilmu-ilmu baru yang belum diketahui sama ada secara pendidikan secara formal atau pendidikan bukan formal. Tujuan pendidikan bukan hanya untuk melahirkan pekerja, tetapi turut bertujuan untuk melahirkan masyarakat yang pandai mengatur corak hidup dan dengan itu dapat melepaskan diri dari 'kemiskinan otak dan pekerti' (Sidin, 2002). Pendidikan dikenali sebagai satu proses yang berlaku di sepanjang hayat dan tidak terbatas pada ruang masa dan tempat. Pemahaman mengenai pendidikan boleh ditinjau dalam pelbagai maksud dan kaitan. Setiap golongan profesional mempunyai tafsiran maksud dan pemahaman yang berbeza mengikut kepakaran masing-masing serta mengikut nilai keutamaan, nilai masyarakat, aspek-aspek budaya, sosial, ekonomi, politik serta institusi pendidikan itu ditempatkan. Sebelum ini pengertian pendidikan ialah membawa makna perkembangan fizikal. Namun, dewasa ini sejajar dengan pelbagai perkembangan, pendidikan diertikan sebagai perkembangan pengetahuan dan fahaman. Ahmad (1947) menganggap pendidikan hendaklah dijadikan 'khalimah syahadat' yang awal. Hal ini kerana fungsi pendidikan itu sangat besar dan bermula sejak kita dilahirkan. Ilmu pengetahuan diperolehi melalui kepelbagaian bentuk pendidikan sama ada formal atau tidak formal. Pendidikan ini terbahagi kepada tiga.

Bentuk pendidikan tersebut ialah Pendidikan formal, Pendidikan tidak formal, dan Pendidikan non-formal. Menurut Kidd (1974) mengatakan pendidikan ialah perkembangan dan penyuburan fikiran dan kuasa semulajadi yang sistematik. Hal ini bermula ketika prasekolah berterusan di sekolah dan juga berlangsung seumur hidup (Marzuki & Som, 1999). Sistematik yang dimaksudkan itu ialah andaian bahawa pembelajaran yang telah dirancang dan meliputi pendidikan formal dan pendidikan bukan formal. Kedua sistem pendidikan ini adalah tidak sama menurut Paulston (2014) program-program pendidikan formal dan non formal mempunyai berbagai-bagai perbezaan termasuklah dari segi struktur, kandungan, masa, kawasan, lokasi, fungsi, ganjaran, kaedah, peserta dan kos.

Reformasi pendidikan dilaksanakan untuk mengatasi kelemahan-kelemahan yang wujud dalam sistem pendidikan di samping untuk memenuhi keperluan-keperluan semasa dan kehendak-kehendak masa hadapan (Mohd, 1993). Pendidikan warisan yang ada di sesebuah muzium telah membantu sistem pendidikan formal. Pelaksanaan Kurikulum Baru Sekolah Rendah pada tahun 1983 dan kemudiannya berubah menjadi Kurikulum Bersepadu Sekolah Rendah (KBSR) pada akhir tahun pada tahun 1994, serta Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (KBSM) pada tahun 1988, menjadikan pembelajaran di sekolah juga telah berubah. Perubahan ini juga memberi perubahan kepada mutu pengajaran dan pembelajaran. Perubahan kurikulum tanpa sebarang perubahan terhadap corak pengajaran dan pembelajaran tidak akan mencapai matlamat pendidikan yang diharapkan. Kaedah 'Chalk and Talk' kurang membantu perkembangan kognitif dan kemahiran berfikir di kalangan pelajar. Cara lama juga tidak menjamin keberkesanan pengajaran-pembelajaran (Zubir, 1980 & Abas 1983). Berbanding muzium yang menawarkan pembelajaran yang pelbagai persekitaran berbanding sekolah yang biasanya bergantung kepada kaedah 'chalk and talk'. Muzium dan galeri juga prihatin dengan program pembangunan kepada pelawat serta menawarkan pengalaman yang diperkaya dengan pengetahuan sains dan apresiasi seni budaya serta warisan dalam cara interaktif yang menarik dengan ciri pendidikan yang menyeronokkan (Abdul Wahid et al, 2022). Jadual 1 menunjukkan perbandingan antara pendidikan muzium dan pendidikan di sekolah.

Jadual 1. Perbandingan antara pendidikan muzium dan pendidikan sekolah.

Kategori	Pendidikan Muzium	Pendidikan Sekolah
Jenis	Tidak formal	Formal
Kurikulum	Tak Tepat	Tak Tepat
Tempat	Tempat	Kampus
Kumpulan Sasaran	Semua orang	Pelajar
Saluran	Lebih	Sedikit
Kandungan	Memberi manfaat kepada perkembangan emosi.	Manfaatkan perkembangan mengetahui.
	Trend kepada pembelajaran bersepadu yang konkrit	Trend kepada pembelajaran abstrak, berpetak.
Pendidik	Perancang aktiviti	Guru
Pameran	Projek dan aktiviti pendidikan	Kursus dan bahan kursus.
Masa	Sepanjang Hayat	Peringkat mengikut peringkat
Pengalaman	Belajar dengan objek sebenar.	Pembelajaran dalam persekitaran. Belajar daripada guru.
Penyertaan	Percuma	Wajib
Penilaian	Percuma	Wajib

Sumber: Chen (2007)

## Sorotan Literatur

Mahmood (1990) menyatakan bahawa dalam pengajaran penggunaan pelbagai bahan dan pendekatan pengajaran akan membantu meningkatkan penguasaan bahasa pelajar. Penggunaan pelbagai media selaras dengan perkembangan teknologi dalam pengajaran boleh menentukan keberkesanan dalam proses pengajaran dan pembelajaran di kelas dan boleh menimbulkan minat serta memupuk motivasi di kalangan pelajar untuk terus mengikuti pelajaran seterusnya. Menurut hasil kajian yang dijalankan oleh Muda dan Mohd (1994) menunjukkan bahawa penggunaan penyampaian maklumat melalui alat pandang dan dengar (audio) yang

digunakan secara serentak lebih berkesan. Kuasa ingatan pelajar dikatakan lebih baik sekiranya terdapat gabungan penggunaan kedua-dua pancaindera tersebut iaitu mata dan telinga.

Faktor itu dibuktikan juga melalui kajian oleh pakar-pakar UNICEF (2021) (*United Nations International Children's Emergency Fund*). Mereka telah menggariskan tahap penerimaan isi pelajaran berdasarkan kepada kaedah pengajaran-pemelajaran yang melibatkan pancaindera tertentu sepertimana dalam jadual 2 berikut.

Jadual 2. Tahap penerimaan kaedah pembelajaran

Kaedah Pengajaran	Peratusan Penerimaan
Membaca	10-15
Mendengar	20-25
Melihat	30-35
Mendengar dan melihat	50
Menggunakan kesemua	90

Sumber: United Nations International Children's Emergency Fund) (2021)

Dengan itu, teknik dan konsep pendidikan yang wujud di sesebuah muzium membantu reformasi yang diperlukan dalam melahirkan pelajar yang lebih cemerlang. Menurut Hooper Greenhill (1988) pendidikan muzium adalah meluas dengan anggapan muzium dalam konteks pendidikan, sebagai institusi yang boleh menawarkan pengalaman pendidikan merentasi pelbagai pembolehubah dan berkaitan dengan pelbagai institusi dan organisasi. Maksud pendidikan muzium ialah muzium menyediakan pembelajaran situasi di mana pelawat mengalami pembelajaran. Situasi pembelajaran ialah keadaan atau persekitaran di mana semua elemen yang diperlukan untuk menggalakkan pembelajaran hadir. Pembelajaran pengalaman ialah tindak balas mental atau fizikal atau dibuat melalui melihat, mendengar atau melakukan perkara yang perlu dipelajari dan melaluinya seseorang memperoleh makna dan pemahaman tentang bahan tersebut untuk dipelajari. Setiap muzium mempunyai objektif tersendiri penubuhan dan dalam kategori yang berbeza. Sebagai contoh, yang koleksi artifak di Muzium Persekutuan seperti Negara Muzium berbeza dengan muzium di bawah seliaan/ bidang kuasa jabatan tertentu seperti Muzium Tentera, Muzium Negeri, Muzium Persendirian, Muzium Universiti dan Muzium Milik Persendirian (Hassan & Kechot, 2015).

## Metodologi

Kajian ini menggunakan reka bentuk penyelidikan secara kualitatif. Kajian kualitatif adalah kajian berkaitan persoalan atau pernyataan dan biasanya menggunakan persoalan seperti, bagaimana, apa, dan mengapa. Penyelidikan kualitatif bolehlah didefinisikan sebagai satu proses inkuiri untuk memahami masalah sosial atau masalah manusia, berdasarkan kepada gambaran yang menyeluruh dan kompleks melalui pandangan informan yang mendalam serta dijalankan dalam keadaan yang sebenar dan semula jadi (Creswell, 1994).

Kaedah kajian yang digunakan dalam kajian ini ialah secara pemerhatian ikut serta bersama para pengunjung di Muzium Negara, Kuala Lumpur dan analisis kandungan. Penggunaan pelbagai teknik pengumpulan data dapat memperkukuhkan kesahan dalam reka bentuk kajian yang dijalankan (Yusoff 2001). Kajian lapangan dengan menggunakan pemerhatian dan analisis kandungan sebagai sokongan kepada hasil kajian yang diperolehi dan memperoleh maklumat secara mendalam apa yang dikaji. Ini dapat meningkatkan kebolehpercayaan yang tinggi dan mengukuhkan lagi dapatan kajian (Cresswell & Clark, 2017). Proses analisis data kualitatif pada dasarnya merupakan proses yang berterusan dan non-linear daripada pemulaan kajian dengan mengambil langkah transkripsi, menyusun data dan pengekodan dan membentuk sistem kategori (Lebar, 2018).

## Dapatan Kajian dan Perbincangan

Pendidikan warisan berperanan dalam memberikan sumbangan yang besar yang dikenali sebagai pendidikan bukan formal. Konsepnya hampir sama dengan pendidikan formal. Pendidikan bukan formal yang menjadi fokus di sini ialah pendidikan yang diperolehi tanpa perlu pergi ke kelas secara formal. Sumbangan pendidikan

warisan adalah seperti pendidikan formal iaitu mengembangkan pengetahuan masyarakat dalam pelbagai jenis ilmu. Pendidikan bukan formal bermaksud pendidikan yang dirancang di luar kaedah pendidikan formal. Ia bukan berada di bawah tanggungjawab Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) sebaliknya menjadi tanggungjawab pihak muzium dalam memastikan peranannya diperoleh segenap masyarakat terutama generasi muda dalam kalangan pelajar sekolah. Konsep pendidikannya tidak memaksa tetapi mengamalkan konsep pendidikan terbuka melalui program yang di rancang secara kreatif.

Kelebihan muzium juga, adalah menyediakan konsep pembelajaran dan pengajaran yang tidak berteraskan peperiksaan dan sekaligus menarik minat pengunjung.<sup>1</sup> Elemen pendidikan yang terdapat di dalamnya adalah tidak berdasarkan sukatan dalam buku teks seperti pendidikan formal. Walaupun bertindak sebagai sumber pendidikan bukan formal, namun pihak muzium cuba memantapkan pengetahuan pelajar-pelajar dengan menyediakan koleksi atau objek yang mendekati kurikulum sekolah. Berdasarkan situasi masa kini para pelajar digalakkan menerokai sendiri bidang-bidang yang ada kaitan dengan sukatan matapelajaran. Objek atau benda nyata merupakan aset terpenting yang dimiliki oleh muzium berbanding dengan wahana pendidikan yang lain. Justeru, pembelajaran melalui objektif sebenar muzium bukan sahaja menyeronokkan malah memberi kepuasan serta meninggalkan kesan dan dapat bertahan lebih lama dan ini disokong oleh dapatan kajian Ligun et al (2017) bahawa pembelajaran di muzium telah mendatangkan keseronokan kepada pelajar.

Menurut Fleming & Levie (1978), pengalaman yang konkrit dapat memudahkan pembelajaran dan pencapaian pengekal ingatan serta dapat mempergunakan simbol-simbol yang abstrak. Hal ini disokong oleh Dale (1969) yang mencadangkan supaya pengajaran yang disediakan untuk pelajar perlulah daripada pengalaman menerusi pelbagai media pendidikan dan akhirnya persembahan isyarat seperti pertuturan, ucapan dan simbol. Begitu juga dengan dapatan kajian Ligun et al (2017) mendapati pelajar memperoleh inspirasi untuk cuba berfikir secara kritikal mengenai sumber utama sejarah atau interpretasi sejarah apabila berhadapan dengan kedua-dua ini dalam muzium. Pengalaman bekerja secara langsung dengan sumber bukan sekadar menguatkan pemahaman pelajar terhadap pembelajaran konsep dari bilik darjah malah menjadi sebahagian dari kaedah untuk meningkatkan pelbagai kemahiran. Ini juga menyamai dapatan kajian lawatan ke muzium boleh mendedahkan murid-murid pengalaman baharu melalui program simulasi yang diadakan. Melalui lawatan tersebut, aktiviti di muzium memerlukan murid untuk bergerak secara aktif dalam pelajaran dijalankan di sana (Abdul Talib et al., 2019).

Kepelbagaian kaedah yang interaktif dalam pendidikan menggalakkan pengekal ingatan. Berdasarkan kajian mengenai psikologi (Lewis & Carol, 1994), mereka yakni pengunjung akan ingat:

- i. 10% apa yang mereka dengar
- ii. 30% apa yang mereka baca
- iii. 50% apa yang mereka lihat
- iv. 90% apa yang mereka buat

Kompilasi tersebut menguatkan kesahan bahawa institusi muzium memberi dan melengkapkan proses pembelajaran dengan sempurna kerana elemen dengar, baca, lihat dan buat tersebut terdapat dalam pendidikan muzium. Hal ini sejajar dengan Falsafah Pendidikan Negara (FPN) yang dimahukan oleh kerajaan iaitu pendidikan yang bersepadu dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan. Dalam memastikan falsafah negara ini berjaya mencapai matlamatnya, kepelbagaian program harus dirancang dalam memenuhi atau menyokong kurikulum sekolah. FPN tersebut ialah:

Pendidikan di Malaysia adalah suatu usaha berterusan ke arah lebih memperkembangkan potensi individu secara menyeluruh dan bersepadu untuk melahirkan insan yang seimbang dan harmonis dari segi intelek, rohani, emosi dan jasmani, berdasarkan kepercayaan dan kepatuhan kepada Tuhan. Usaha ini adalah bertujuan untuk melahirkan warganegara Malaysia yang berilmu pengetahuan, berketerampilan, berakhlak mulia, bertanggungjawab dan berkeupayaan mencapai kesejahteraan diri serta memberikan sumbangan terhadap keharmonian dan kemakmuran keluarga, masyarakat dan negara.

Penjelasan tersebut menguatkan lagi pandangan mengenai pendidikan dan sumber pengetahuan tidak dapat dipisahkan dari muzium kerana tujuan utamanya ialah untuk memberi pendidikan dan pengetahuan kepada orang ramai sebagaimana kenyataan Helmut J. Neumer (Yusof 2001).

<sup>1</sup> R.Greenberg, *thinking about Exhibition*,1996, hlm.24

*“Education is the key word in the definition, because that is what makes the museum of today valid- not just the valuable collections and the striking exhibitions, but the education programs that reach out the community and touch the lives of many”*

Pendidikan di muzium boleh diperoleh dalam dua keadaan iaitu secara langsung dan tidak langsung. Secara langsung ialah melalui program pendidikan yang diwujudkan khusus kepada pelajar-pelajar sekolah seperti ceramah-ceramah berkaitan dengan pelajaran di sekolah dengan menggunakan koleksi muzium. Pelajar-pelajar dapat memegang dan melihat sendiri peralatan berkenaan. Manakala, secara tidak langsung ialah melalui lawatan ke balai-balai pameran yang mempamerkan objek dan mereka berkomunikasi dengan objek yang dipamerkan seperti di Jadual 3.

Jadual 3. Komunikasi dengan objek

<b>Tema</b>	<b>Ayat</b>
Berkomunikasi dengan objek	<i>Wah...alat pengepam kapal korek ni sangat canggih dan dapat menarik bijih timah ke atas dengan cara sistematik’ (Informan 1, Perempuan, 15 tahun)</i>
Berkomunikasi dengan objek	<i>Masyarakat dulu tinggal dalam gua sebagai tempat perlindungan (Informan 2, Perempuan, 14 tahun)</i>

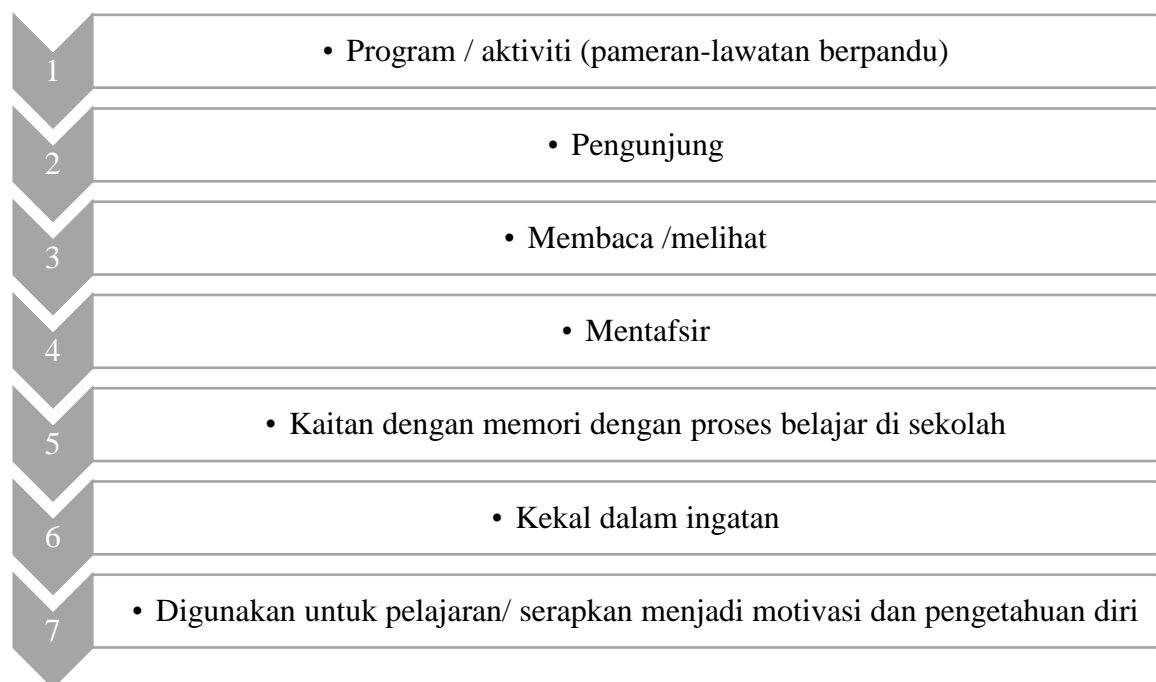
Sumber: Kajian lapangan bersama pengunjung sekolah (2019)

Dapatan Jadual 3 memperlihatkan informan berkomunikasi dengan objek yang terdapat di muzium. Dapatan ini disokong oleh kajian Shuh (1999) yang mengatakan satu lagi faedah penting mempelajari cara menggunakan objek dengan pelajar ialah ianya dapat memberi mereka peluang untuk mengembangkan keupayaan mereka untuk pemerhatian yang teliti dan kritikal terhadap dunia dari sudut pandang mereka sendiri. Dapatan ini menyamai dapatan kajian oleh Noble (2019) menunjukkan bagaimana koleksi muzium merangsang pengalaman pembelajaran yang tulen dengan objek sebenar dengan menggalakkan pelajar menggunakan pengetahuan sedia ada dan berhubung dengan idea baharu serta objek menyediakan konteks yang konkrit dan bermakna untuk pembelajaran.

Selain itu, pendidikan juga berlaku melalui peranan tradisional muzium iaitu melalui aktiviti penyelidikan, perolehan dan konservasi koleksi. Pihak muzium turut memberikan perkhidmatan pendidikan sedemikian terutama kepada pelajar pusat pengajian tinggi melalui latihan praktikal. Kandungan ilmu pengetahuan dalam muzium hampir seiring dengan institusi formal seperti sekolah. Malah, kemanfaatannya lebih besar berbanding pendidikan formal dalam konteks pembentukan sahsiah dan jati diri bangsa. Peranan ini dikenali sebagai pendidikan bukan formal yang dilakukan oleh pihak muzium di samping usaha memasyarakatkan muzium dan koleksinya.

Satu lagi cara ialah dengan mengadakan perkhidmatan muzium bergerak yang bertujuan berinteraksi dan mendidik masyarakat. Tumpuan perkhidmatan ialah kepada mereka yang kurang mampu dan tidak berpeluang ke muzium. Oleh kerana itu muzium perlu menemui masyarakat. Muzium juga berperanan menyebarkan ilmu pengetahuan serta memberi pendedahan kepada masyarakat tentang perkembangan sains dan teknologi dan peralatan terkini. Perkara ini dapat diperhatikan di Pusat Sains Negara yang bukan sahaja mempamerkan peralatan lampau tetapi juga peralatan terkini. Perwujudan Planetarium negara pula dapat memenuhi konsep pendidikan dan penyelidikan terhadap sains dan angkasa lepas.

Perbincangan mengenai proses pendidikan warisan di muzium perlu dilakukan berdasarkan carta aliran dibawah. mengenai perkara ini, carta aliran yang dimaksudkan memaparkan proses penjaanaan ilmu pengetahuan melalui program-program yang dianjurkan oleh pihak muzium. Seseorang pengunjung yang menghadiri program akan melalui fasa penjaanaan seperti mana carta 1.



Carta 1. Aliran proses penjaanaan dalam mendapatkan ilmu  
Sumber: Kajian lapangan (2020)

Pengunjung akan melalui proses membaca atau melihat seterusnya akan mentafsir dan mengaitkan dengan memori yang dipelajari di sekolah bagi pelajar atau menjadikan ilmu pengetahuan bagi pengunjung lainnya. Ia akan kekal dalam ingatan serta akan menjadi motivasi dan menjadi himpunan ilmu pengetahuan diri. Hal ini sama seperti pembelajaran kontekstual iaitu proses pembelajaran yang menggalakkan minda mencari sesuatu makna melalui perhubungan yang sesuai dengan pengalaman yang lalu. Apabila ilmu ditempatkan mengikut konteks kegunaannya, pelajar akan belajar dengan lebih cepat dan membina pemahaman yang mendalam tentang cara konsep baru yang diaplikasikan kepada dunia sebenar (Hull & Sounders, 1999). Ini juga disokong dengan dapatan kajian oleh Cope dan Kalantzis, (2000) dan Cazden et al. (1996) yang menunjukkan penemuan intervensi pada peringkat akhir ini mencadangkan bahawa ramai pelajar dapat memindahkan pengetahuan mereka ke tahap yang penting kepada penggunaan literasi baru, dunia sebenar, multimodal untuk pelbagai tujuan budaya.

### Kesimpulan

Sebagai kesimpulannya, muzium memainkan peranan yang besar dan mempunyai nilai pendidikan yang tinggi dapat diberikan kepada masyarakat. Wajarlah semua pihak memainkan peranan dalam menunjukkan kewujudan muzium. Melalui metod pendidikan muzium inilah dapat meningkatkan pengetahuan, keupayaan dan potensi bakat dalam mengalakkan perkembangan pemikiran pelajar secara peribadi atau sosial. Matlamat muzium perlu diperluas dan perlu diteroka dengan menganalisis apa yang boleh dilakukan oleh pihak muzium, institusi pendidikan dan penggubal dasar dalam meningkatkan peranan ini. Kefahaman berkaitan dengan dunia dapat diperolehi daripada pendidikan muzium dan seterusnya memberikan kesan kepada individu dalam menghargai warisan mereka, mempelajari tradisi, agama dan negara dalam ruang cara hidup yang berbeza. Pemahaman ini perlu direalisasikan dari peringkat peribadi dan masyarakat.

**Penghargaan:** Terima kasih kepada semua pihak atas bantuan penerbitan makalah ini.

**Persetujuan termaklum:** Persetujuan telah diperolehi daripada semua individu atau subjek yang menyertai kajian ini.

**Konflik Kepentingan:** Penulis mengakui bahawa tiada sebarang konflik kepentingan wujud antara semua pihak yang terlibat dalam kajian ini.

## Rujukan

- Abas, K. (1983). Teknologi pendidikan sebagai input untuk melahirkan pendidikan yang bermutu. *Jurnal Pusat Sebaran Pendidikan KPM*, 1(2), 48-50.
- Abdullah, M.Y.1999. Muzium dan masyarakat: fungsi, objektif dan peranan. Dlm. M.A. Ngah, A. H. Ghazali, Z. Hassan dan M. L. Nazar (Eds.). *Jaringan muzium Asia Timur*. (Hlm. 91-101). Institut Perkembangan Minda (INMIND).
- Abdul Talib, N. S., Abdul Ghani, K., & Yusuff, N. A. (2019). Kaedah pembelajaran sejarah berasaskan lawatan ke muzium. *INSANIAH: Online Journal of Language, Communication, and Humanities*, 2(1), 45-57.
- Abdul Wahid, W., Maliki, M. A., Manan, J., & Mat Isa, M. J. (2022). University Museum: It's relevance as an enhanced learning ecosystem for higher education. *International Journal of Art and Design (IJAD)*, 6(6), 80-93.
- Ahmad, Z. A. (1947). The various significations of the Malay word sējok. *Journal of the Malayan Branch of the Royal Asiatic Society*, 20(2), 41-44.
- Cazden, C., Cope, B., Fairclough, N., Gee, J., Kalantzis, M., Kress, G., & Nakata, M. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92. <https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u>
- Chen, H. C. (2007). Exploration of the development of museum-school collaboration in art education: Prospects and difficulties in a case example. *The International Journal of Arts Education*, 5(2), 97-118.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). Introduction: Multiliteracies: The beginnings of an idea. In B. Cope & M. Kalantzis (Ed.), *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures* (pp. 3–8). Routledge.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2017). *Designing and conducting mixed methods research*. Sage Publications.
- Creswell, J.W. (1994). *Research design: Qualitative and quantitative approaches*. Sage Publications.
- Dale, E. (1969). Audiovisual methods in teaching. Holt Rinehart and Winston Inc.
- Fleming, M., & Levie, W. H. (1978). *Instructional message design: Principles from the behavioral and cognitive sciences*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publications, Inc.
- Galfo, R. (1994). Isu kreativiti dan tuntutan perubahan dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Terengganu*. 1(1), 53-60.
- Hassan, Z., & Kechot, A. S. (2015). Pengelolaan dan Pengurusan Muzium Negara: Sejarah dan Struktur. *Jurnal Arkeologi Malaysia* 2(8), 86-101.
- Hooper-Greenhill, Eilean. (1988). The art of memory and learning in the museum: Museum education and GCSE. *International Journal of Museum Management and Curatorship* 7(2), 129-137. [https://doi.org/10.1016/0260-4779\(88\)90017-9](https://doi.org/10.1016/0260-4779(88)90017-9)
- Hull, D. M., & Sounders Jr, J. C. (1999). *Enhancing technical literacy through tech prep*. Center for Occupational Research Development.
- Kidd, J. R. (1974). *Whilst time is burning: A report on education for development*. International Development Research Centre, Ottawa, ON, CA.
- Lebar, O. (2018). *Penyelidikan kualitatif: Pengenalan kepada teori dan metod* (Edisi Kedua). Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Lewis, Linda H. and Carol J. Williams. (1994). Experiential learning: past and present. In L. Jackson, S.Rosemary, S. Caffarella, S. Francisco. *Jossey-Bass. Experiential Learning: A New Approach*. (pp. 5-16). Summer.
- Ligun, S. A., Awang, M. M., Ahmad, A. R., Hamzah, M. I., & Hasan, N. W. (2017). Muzium sebagai instrumen pembelajaran sejarah luar bilik darjah. *JuKu: Jurnal Kurikulum & Pengajaran Asia Pasifik*, 5(1), 19-30.
- Mahmood, A. H. (1990). Dialek Terengganu: satu tinjauan ringkas. *Jurnal Dewan Bahasa*, 34(3), 217-225.
- Marzuki, S., & Som, H. M. (1999). *Isu pendidikan di Malaysia: sorotan dan cabaran/Shahril@ Chari Marzuki, Habib Mat Som*. Utusan Publications & Distributors Sdn Bhd.



- Muda, A., & Mohd, H. (1994). Isu kreativiti dan tuntutan perubahan dalam pendidikan. *Jurnal Pendidikan Terengganu*, 1(1), 53-60.
- Mohd, W. Z. Noordin. (1993). *Wawasan pendidikan agenda pengisian*. Nurin Enterprise.
- Nikonanou, N., Papavergou, E., & Paraskeva, K. (2020). The contribution of participatory projects in promoting the inclusive Museum: Are visitors' artistic creations welcomed in an international exhibition of contemporary art?. *International Journal of the Inclusive Museum*, 13(1).
- Noble K. (2019). Making the most of Museums: the case for learning through objects. [https://my.chartered.college/impact\\_article/making-the-most-of-museums-the-case-for-learning-through-objects/](https://my.chartered.college/impact_article/making-the-most-of-museums-the-case-for-learning-through-objects/)
- Paulston, R. G. (2014). *Society, schools and progress in Peru: The Commonwealth and international library: Education and educational research*. Elsevier.
- Shuh, J. H. (1999). Teaching yourself to teach with objects. *The Educational Role Of The Museum*, 80-91. 1
- Sidin, R. (2002) Pendidikan Melayu meningkatkan keupayaan untuk abad ke-21 / Robiah Sidin. In: *Prosiding persidangan antarabangsa pengajian Melayu Beijing ke-2, Beijing*.
- Yatim, O. (2006). Pendidikan seni budaya dan warisan: Dari perspektif permuziuman. *Persidangan Seni Budaya dan Warisan. Kuala Lumpur: Akademi Seni Kebangsaan*.
- Yusoff, M. (2001). Pengutipan dan pengumpulan data perlakuan dan proses menulis karangan dalam bilik darjah. Dalam M. Yusoff, *Penyelidikan kualitatif pengalaman kerja lapangan kajian* (hh. 87–119). Penerbit Universiti Malaya.
- Zubir, R. (1983). *Impact of individualised learning and lecturing on student learning in a Malaysian context: Perspectives of lectures and students*. University of Surrey.