

Pendidikan Muzium Membantu Pedagogi Pembelajaran dan Pengurusan Stres Dalam Kalangan Pelajar: Satu Kajian Teori dan Konsep

Siti Aishah Yahya¹, Zuraidah Hassan², dan Aimi Khairunnisa Abdul Karim³

¹Pusat Kajian Dakwah & Kepimpinan, Fakulti Pengajian Islam, Universiti Kebangsaan Malaysia

²Jabatan Sejarah, Fakulti Sains Sosial, Universiti Melaka

³Pusat Asasi & Pengajian Umum, Universiti Melaka

sitiaishah85@ukm.edu.my; zuraidahhassan@unimel.edu.my; aimikharunnisa@unimel.edu.my

ABSTRAK

Pendidikan bagi peringkat menengah dan rendah menimbulkan kebimbangan dalam kalangan ibubapa yang khuatir anak-anak merasa bosan dan berputus asa untuk belajar apabila sukar memahami kehendak soalan. Sistem pembelajaran seperti Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) semakin canggih dan mencabar ini memberi kesan kepada banyak pihak terutamanya pelajar. Mereka dituntut dan diberi penekanan terhadap kemahiran berfikir aras tinggi dalam sistem persekolahan melalui Pelan Transformasi Sekolah 2025 (TS25) di dalam dasar Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015- 2025. Pelaksanaan dan pembudayaan elemen kemahiran berfikir aras tinggi ini bertujuan melahirkan pelajar yang mampu berdaya saing di peringkat global bagi memenuhi cabaran abad ke-21 dan seterusnya meningkatkan penandaarasan sistem pendidikan negara. Keberkesanan pendidikan dalam abad ke-21 ini lebih menumpukan aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan pelajar yang meletakkan minat pelajar sebagai keutamaan manakala guru bertindak sebagai pembimbing. Kaedah pedagogi yang fleksibel dan kreatif perlu diwujudkan dalam memastikan para pelajar dapat belajar dengan penuh minat. Pembelajaran mestilah melalui proses penambahbaikan ilmu yang bermaksud memberi pelajaran sebenarnya iaitu tidak memberi stress atau tekanan kepada pelajar. Namun begitu, hal ini tidak dapat dielakkan apabila kemahiran ini dilihat telah mewujudkan pelbagai masalah antaranya stress yang tidak dapat dikawal dan akhirnya menyaksikan keciciran pelajaran pelajar yang mempunyai pelbagai latar belakang keluarga kerana tidak dapat mengikuti sistem pembelajaran semasa ini. Oleh itu, semua pihak terutamanya guru-guru, ibubapa dan pelajar perlu mengetahui Pendidikan Muzium merupakan antara kaedah pendidikan yang dapat membantu pedagogi pembelajaran dan pengurusan stress dalam kalangan pelajar. Teknik pembelajaran yang diperoleh dari pendidikan muzium penting kerana kaedah pembelajaran *Talk and chalk* sudah lama diaplikasikan di sekolah dan kini dilihat kurang relevan dengan situasi ini. Pembelajaran ini sangat bermakna kepada pelajar kerana aktiviti yang dijalankan di muzium mampu membolehkan pelajar menghubungkan isi pelajaran yang dipelajari dengan dunia persekitaran mereka. 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). Muzium telah memberikan jalan cerita yang sebenar mengikut kronologi terutama bagi subjek sejarah dan menawarkan satu kaedah pendidikan yang menarik iaitu menggunakan pancaindera melalui kaedah dengar, lihat dan sentuh. Ini selaras dengan elemen dalam pengurusan stress yang berkaitan dengan gaya pembelajaran merangkumi auditori, kinestetik dan visual yang mempunyai konsep yang sama dengan kaedah pendidikan muzium. Kajian ini menggunakan kaedah literatur berdasarkan teori dan konsep berkaitan pendidikan muzium yang membantu pedagogi pembelajaran dan pengurusan stres. Dapatan kajian ini menunjukkan pendidikan muzium sesuai digunakan oleh pelajar bagi membantu menjadi alat bantu mengajar di sekolah dan mengatasi stress. Pelbagai pihak perlu bekerjasama untuk membawa pelajar ke muzium dalam mempelajari subjek yang berkaitan dan membantu pelajar memahami mata pelajaran di sekolah dengan menggunakan artifak yang dipamerkan di galeri

pameran. Sumbangan kajian ini akan memberikan kaedah pembelajaran yang berbeza bagi membantu pelajar untuk lebih memahami pelajaran dan mampu mengurangkan stress dalam kalangan pelajar seterusnya memberikan impak yang positif di dalam pembelajaran.

Kata kunci: Pendidikan muzium, pedagogi pembelajaran, stres

PENDAHULUAN

Stres merupakan kesan tingkahlaku yang terjadi apabila pengurusan emosi yang tidak baik dan akan dialami oleh semua manusia terutamanya pelajar sekolah dalam menjalankan rutin harian mereka. Menurut Majlis Keselamatan Negara (MKN) Di Malaysia, statistik menunjukkan isu atau masalah kesihatan mental serta tekanan emosi antara isu kesihatan awam yang menjadi semakin penting terutamanya selepas pandemik COVID-19. Hal ini dibuktikan apabila masalah kesihatan mental menunjukkan trend peningkatan dengan statistik individu yang mendapatkan sokongan menerusi Talian Bantuan Perkhidmatan Sokongan Psikososial (MHPSS) iaitu inisiatif di bawah Pusat Kecemerlangan Kesihatan Mental Kebangsaan, Kementerian Kesihatan Malaysia (KKM) meningkat lima (5) kali ganda bagi tahun 2022 berbanding tahun 2020 (Sumber: Berita Harian, Oktober 10, 2022).

Di samping itu, Statistik Tinjauan Kebangsaan Kesihatan dan Morbiditi (NHMS) 2015 mendedahkan satu per tiga rakyat Malaysia berumur 16 tahun dan ke atas berdepan masalah mental. Pada tahun 2019 pula, KKM telah merekodkan sebanyak 2.3% orang dewasa dan 9.5% kanak-kanak berusia 10-15 tahun mengalami masalah mental dan KKM mengunjurkan peratusan tersebut dijangka akan terus meningkat. Permasalahan kesihatan mental di Malaysia turut dikaitkan dengan tingkah laku bunuh diri di mana terdapat 1,142 kes dilaporkan pada tahun 2021 dan 631 kes dilaporkan pada tahun 2020. Jumlah kes bagi tahun 2021 menunjukkan peningkatan ketara iaitu sebanyak 81 peratus berbanding tahun 2020 (Sumber: Berita Harian, Oktober 10, 2022). Tingkah laku bunuh diri menunjukkan kadar membimbangkan dan kita belum pasti perangkaan bagi tahun 2022. Data ini menunjukkan peningkatan stres dalam kalangan pelajar setiap tahun meningkat. Ini memerlukan kaedah pedagogi yang sesuai untuk mengatasi masalah ini.

Pedagogi pembelajaran merupakan ilmu kemahiran yang sangat penting dihayati oleh pelajar. Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia, pembelajaran abad 21 merupakan suatu bentuk transformasi dalam sistem pendidikan negara yang menuntut perubahan, terutamanya dalam bidang pengajaran dan pembelajaran. Pelaksanaan pengajaran dan pembelajaran abad 21 ini bermatlamat untuk menganjak paradigma kehidupan masyarakat dan seterusnya menjadikan Malaysia sebagai pusat kecemerlangan pendidikan di rantau Asia dan juga di peringkat antarabangsa (Tan Sri Datuk Dr. Madinah Mohamad, 2014).

Terdapat beberapa elemen dalam kemahiran abad 21 iaitu Kreatif dan inovatif, Pemikiran kritis dan penyelesaian masalah, Komunikasi dan kolaborasi, Literasi maklumat, Literasi teknologi maklumat dan komunikasi, Fleksibiliti dan keupayaan menyesuaikan diri, Berinisiatif dan mempunyai haluan diri, Kemahiran sosial dan antara budaya, Produktiviti dan akauntabiliti dan Kepimpinan dan tanggungjawab. Semua elemen ini perlu dipelajari dan dihayati oleh pelajar. Elemen dalam pedagogi abad 21 ini juga dapat diaplikasikan dalam pendidikan muzium.

Pendidikan muzium merupakan salah satu cabang ilmu yang dapat membantu pedagogi pembelajaran dan pengurusan stres dalangan pelajar. Oleh itu, artikel ini akan mengupas lebih terperinci berkaitan Pendidikan Muzium membantu Pedagogi Pembelajaran dan Pengurusan Stres dalam kalangan Pelajar.

METODOLOGI KAJIAN

Kajian ini menggunakan penyelidikan secara kualitatif yang umumnya bermaksud sebarang penyelidikan yang menghasilkan dapatan yang bukan melalui prosedur statistik atau lain-lain bentuk pengiraan (Othman Lebar, 2018). Pendekatan kaedah analisis dokumen telah digunakan dalam kajian ini melalui sorotan literatur kajian berdasarkan teori dan konsep berkaitan pendidikan muzium yang membantu pedagogi pembelajaran dan pengurusan stres. Analisis dokumen ialah pecahan kaedah pengumpulan data penyelidikan daripada analisis kandungan yang merupakan huraian objektif terhadap mesej komunikasi yang dicetak, disiarkan atau digambarkan (Kamarul Azmi, 2012). Manakala Sabitha Marican (2009) dan Babbie (2010) dalam Kamarul Azmi (2012) mentakrifkan ianya sebagai bahagian mesej yang dapat didengar, diperolehi dan dilihat dengan merujuk pada kandungan teks pada perkataan, maksud, gambar, simbol, idea, tema atau apa-apa sahaja mesej yang dikomunikasikan.

Pengumpulan data melalui analisis dokumen dapat memberikan maklumat yang relevan pada isu dan masalah yang dikaji dan dokumen adalah sumber yang paling mudah kerana maklumat yang diperlukan sedia ada dan sukar untuk menipu. Penggunaan dokumen biasanya melibatkan pendekatan analisis khusus yang dipanggil analisis kandungan. Menurut Meriam (2001) analisis kandungan merupakan satu prosedur yang sistematik untuk menjelaskan kandungan komunikasi. Analisis pengumpulan dan penjanaan data kajian ini lebih menumpukan kepada bahan-bahan kajian lepas dan buku yang sedia ada. Semua data yang berkaitan dan terdapat dalam mana-mana bahan rujukan akan dikumpulkan dengan menggunakan kaedah dokumentasi dari sumber-sumber seperti risalah, artikel dan laman web.

PENDIDIKAN MUZIUM

Di barat pendidikan muzium sudah lama diperkatakan. Sebagai contoh melihat *The Smithsonian Institution* di Washington D.C yang mengandungi 16 buah muzium, galeri seni lukis dan zoo. Di institusi ini, bukan sahaja menekankan kepada pengumpulan dan penyelidikan koleksi tetapi turut memberikan perhatian khas dalam bidang aspek kepentingannya terhadap pendidikan masyarakat dalam bidang seni, sejarah dan sains. Menurut Eilean Hooper (1991), pendidikan *museum* di barat berkembang sejak pertengahan abad kesembilan belas lagi. Pada masa itu, beberapa muzium telah ditubuhkan sebagai muzium pendidikan. Ia bersesuaian dengan maksud yang diberikan oleh ICOM. Pada abad kedua puluh beliau mengatakan kira-kira seratus daripada muzium tersebut, telah menjadikan pendidikan muzium sebagai satu profesion (tidak termasuk muzium sekolah). Andrews (1991) mengenal pasti muzium pertama bagi pendidikan di dunia ialah *Educational Museum Jabatan Ontario Provincial Education*, yang ditubuhkan pada tahun 1845 oleh Penguasa Polis *Provincial Superintendent of Education*.

Pendidikan muzium merupakan suatu proses pembelajaran iaitu dengan cara melihat, menyentuh, mendengar dan memegang (pengalaman) melalui himpunan koleksi atau artifak yang dipamerkan disesebuah muzium. Menurut Germain Bazin, Kurator di Lourve, Paris mengumpamakan muzium sebagai 'a university of the common man' iaitu muzium sebagai sebuah universiti bagi manusia umum. Mark Lilo (1995), dalam bukunya pula iaitu 'New Republic' menyatakan peranan muzium moden adalah sebagai institusi penyampai maklumat.

Kelebihan muzium juga, adalah menyediakan konsep pembelajaran dan pengajaran yang tidak berteraskan peperiksaan dan dalam masa yang sama menarik minat pengunjung. 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 mata pelajaran. 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. Menurut Fleming & Lerie (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 persembahkan isyarat seperti pertuturan, ucapan dan simbol. Kepelbagaian kaedah yang interaktif dalam pendidikan menggalakkan pengekal ingatan. Berdasarkan kajian mengenai psikologi (Lewis 1994), mereka yakni pengunjug 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, kepalbagaian 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.

PEDAGOGI PEMBELAJARAN

Istilah pedagogi berasal daripada istilah Yunani, iaitu *paidagogos* manakala perkataan *paida* merujuk kepada kanak-kanak. Istilah pedagogi digunakan secara meluas dalam pendidikan dan seiring dengan kepesatan teknologi menyaksikan pedagogi juga telah mengalami perubahan dan menjadi lebih saintifik (Nor Asniza Ishak et al, 2020).

Takrifan pedagogi oleh Watkins dan Mortimer (1999) ialah sebagai sebarang aktiviti yang dilakukan oleh seseorang yang direka bentuk untuk meningkatkan pembelajaran seseorang yang lain dan Esah Sulaiman (2004) mentakrifkan pedagogi menyediakan pelbagai kaedah dan teknik pengajaran yang akan menghasilkan pengajaran yang berkesan. Manakala Rajendra Kumar (2021) menyimpulkan pedagogi dalam konteks moden kini merujuk kepada aktiviti pembelajaran pengajaran yang sebenar iaitu yang berpusatkan guru dan pelajar tetapi kebanyakan ahli memberi penekanan kepada pedagogi pengajaran berpusatkan pelajar.

Pedagogi merupakan antara tiga elemen utama dalam penerapan Kemahiran Berfikir Aras Tinggi (KBAT) dalam pendidikan yang menggunakan pendekatan yang menyeluruh dan sistematik selain daripada Kurikulum dan Pentaksiran ditambah dengan empat elemen sokongan iaitu Kokurikulum, Sokongan Komuniti dan Swasta, Sumber dan Bina Upaya. Elemen pedagogi ini telah

lama dilaksanakan di sekolah sekitar tahun 1994 melalui program seperti Kemahiran Berfikir Kritis dan Kreatif (KBKK) (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

Seharusnya setiap guru di sekolah perlulah mempunyai kefahaman dan penghayatan berkaitan dengan kaedah pedagogi yang efektif dalam menjayakan pelaksanaan KBAT secara berkesan. Antara strategi dalam pembelajaran dan pengajaran (PdP) yang boleh digunakan adalah seperti konstruktivisme, pembelajaran berasaskan kontekstual, pembelajaran berasaskan projek, inkuiri dan kajian masa depan. Strategi yang betul dan tepat akan membantu mewujudkan suasana bilik darjah yang membolehkan murid berfikir dengan baik.

Bagi pendidikan muzium ianya bersesuaian dengan strategi pembelajaran berasaskan projek adalah suatu kaedah penguasaan ilmu pengetahuan, kemahiran dan nilai melalui pengalaman pembelajaran berasaskan tugas aktiviti jangka panjang antara disiplin ilmu, berpusatkan murid dan mengintegrasikan isu semasa dan amalan. Kaedah ini menekankan tugas intelek bagi meneroka isu yang kompleks. Kaedah ini menggalakkan pemahaman murid di mana murid dapat meneroka untuk mencari maklumat, membuat interpretasi, membuat keputusan atau kesimpulan (Kementerian Pendidikan Malaysia, 2014).

Ini bersesuaian dengan definisi pedagogi oleh Alexander (2009) bahawa pedagogi tidak terhad memahami apa yang berlaku di dalam bilik darjah sahaja kerana ia juga memerlukan kesedaran tentang interaksi antara guru, pelajar, pembelajaran dan dunia luar. Ini bersesuaian dengan definisi pedagogi oleh Alexander (2009) bahawa pedagogi tidak terhad memahami apa yang berlaku di dalam bilik darjah sahaja kerana ia juga memerlukan kesedaran tentang interaksi antara guru, pelajar, pembelajaran dan dunia luar. Ini telah dapat dilihat dalam beberapa kajian terdahulu yang telah mengaitkan beberapa faktor kemerosotan minat pelajar terhadap subjek di dalam kelas di Malaysia seperti subjek Sejarah antaranya ialah kerana amalan pedagogi yang bersifat tradisional (Anuar, 2001) dan gaya pengajaran dan pembelajaran yang berpusatkan guru (Zaiton, 2009). Berbeza dengan dapatan kajian Marcus, Stoddard, & Woodward, (2012) melihat pembelajaran muzium di Eropah dan Amerika Syarikat yang menekankan amalan pedagogi tulen dan lebih kritis kini telah keterhadapan dalam pendidikan khususnya bagi subjek sejarah.

Seharusnya pedagogi pembelajaran berasaskan muzium adalah berorientasikan sebagai satu cara untuk mencetus idea atau inspirasi untuk karya kreatif (Dwi Retno Sri Ambarwati et al, 2023) dan ini memberi peluang kepada pelajar untuk melihat dan berinteraksi dengan persekitaran sekeliling supaya idea atau inspirasi berkembang daripada interaksi tersebut. Danang et al (2021) menyatakan keperluan dalam mengoptimumkan penggunaan fungsi muzium sebagai alat pendidikan di luar bilik darjah dan sebahagian daripada program pendidikan kokurikulum sangat memerlukan peranan dan sokongan guru daripada peringkat kementerian dan jabatan pendidikan.

Begitu juga pandangan Mohd Azmi & Siti Fateema Sherzeella (2012) merasakan bahawa pembelajaran secara formal dan tidak formal ini tidak menentukan, memisahkan atau menolak kemungkinan kualiti pedagogi yang berlangsung sama ada di institusi muzium atau institusi pendidikan adalah serupa dan ianya tetap boleh berlaku apabila proses pembelajaran menggunakan bantuan objek. Contohnya, kedua-dua buah institusi ini mengambil berat terhadap pemahaman dan minat pelajar terhadap sesuatu perkara yang diajar serta psikologi pelajar yang berada di muzium sepanjang proses pengajaran dan pembelajaran berlaku. Pembelajaran berasaskan objek ini mampu memberikan kebaikan dari segi meningkatkan motivasi pelajar dan pedagogi menerusi artifak di muzium dapat membuka minat pelajar untuk meneroka dan berfikir (Isa, 2017).

KAEDAH PENGURUSAN STRES DALAM PENDIDIKAN MUZIUM

Terdapat pelbagai kaedah pengurusan stres khususnya kepada kepada pelajar. Seorang guru perlu tahu menguasai Teori Kecerdasan Pelbagai Howard Gardner (1983) semasa dalam proses pembelajaran dan pengajaran di sekolah. Howard Gardner menjelaskan kecerdasan berkaitan dengan keupayaan atau kemampuan menyelesaikan masalah atau mencipta produk yang bernilai kepada seseorang atau kepada masyarakat yang datang dari pelbagai budaya.

Menurut Teori Kecerdasan Pelbagai Howard Gardner (1983) dalam buku ditulis oleh Salhah Abdullah (2009), terdapat lapan (8) jenis kecerdasan pelbagai ini iaitu Kecerdasan Verbal atau Liguistik, Kecerdasan Interpersonel atau Sosial Emosi, Kecerdasan Interpersonel, Kecerdasan Logik atau Matematik, Kecerdasan Visual atau ruang, Kecerdasan Muzikal, Kecerdasan Kinestatik dan Kecerdasan Naturalis.

Kecerdasan Verbal atau Lingusitik ini adalah kecerdasan yang berkaitan bertutur atau berkomunikasi dan menulis dengan bahasa yang baik. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai keceerdasan ini adalah suka menulis, membaca dan bercerita, penggunaan tatabahasa yang baik, boleh mencipta puisi dan cerita dan suka bermain dengan kata-kata, teka teki dan berpuisi. Kerjaya yang sesuai bagi pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah guru, pemberita, penceramah, pegawai perhubungan, jurujual dan penyunting. Kecerdasan kedua pula ialah kecerdasan

Interpersonel atau Sosial Emosi iaitu pelajar yang peka terhadap perasaan orang lain dan mampu berinteraksi secara berkesan. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah suka berkawan, bekerjasama dalam kumpulan, memahami dan memotivasikan orang lain dan keperihatinan kepada keperluan orang lain. Kerjaya yang sesuai adalah menjadi seorang guru, jurulatih, fasilitator, kaunselor, ahli politik, ketua masyarakat, jurujual dan pekerja sukarela.

Kecerdasan Interpersonel merupakan kecerdasan yang ketiga. Pelajar ini mempunyai kekuatan dan kelemahan diri sendiri dan dapat menggunakan pengetahuan sebagai panduan membuat keputusan dan menetapkan matlamat. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah mampu mengawal perasan sendiri, belajar melalui pemerhatian dan mendengar dengan teliti serta dapat menggunakan pemikiran metakognisi. Kerjaya yang sesuai dengan kecerdasan ini adalah menjadi ahli psikologi, ahli falsafah, novelis guru dan kaunselor. Kecerdasan Logik atau Matematik pula merupakan kecerdasan yang keempat. Pelajar yang mempunyai kecerdasan ini dapat menangani masalah secara logik dan dapat mengenal dan menyelesaikan masalah yang memerlukan penakulan. Sifat-sifat yang dimilikinya adalah suka bekerja dengan nombor dan menganalisis situasi serta dapat menunjukkan ketepatan dalam menyelesaikan masalah. Kerjaya yang sesuai dengan pelajar yang memiliki kercadasan ini adalah Ahli Matematik, akauntan, jurutera, juruwang, ahli fizik, peguam dan doktor.

Kecerdasan Visual atau ruang merupakan kecerdasan yang kelima. Kecerdasan ini bermaksud seseorang dapat berfikir dalam 3 dimensi, peka kepada perkaitan antara objek dalam ruang. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah mudah memahami peta, suka menyusun gambar, objek, puzzle, melukis, mewarna dan gambar 3-D. Kerjaya yang sesuai adalah pereka grafik, arkitek, juru hias dalaman, kartunis, perancang bandar dan juru bedah. Kecerdasan yang keenam adalah kecerdasan muzikal yang merupakan seorang yang peka kepada bunyi bukan lisan dalam persekitaran, termasuk melodi dan nada, sedar pola pada rima. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah suka mendengar dan bermain muzik, menyanyi dan bergerak mengikut rentak muzik, boleh mengingat dan bekerja dengan muzik berlainan dan berkemahiran mencipta lagu. Kerjaya yang sesuai adalah pengubah lagu, penyanyi, ahli muzik, penerbit, pemuzik konduktor dan penari.

Kecerdasan Kinestetik adalah kecerdasan yang ketujuh. Kinestetik bermaksud seorang yang menunjukkan ketika bercakap dengan gerak badan yang sesuai bagi menyampaikan mesej secara berkesan, mahir menggunakan motor halus dan kasar bagi memanipulasi objek dan aktiviti. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah berminat dengan aktiviti sukan dan fizikal yang cergas, guna bahasa badan dan suka menari dan berlakon. Kerjaya yang sesuai adalah ahli sukan, penari, mekanik dan pelakon. Kecerdasan yang terakhir adalah kecerdasan naturalis. Kecerdas ini mudah perkaitan pola pola alam alam tumbuhan dan haiwan (flora dan fauna) dan peka kepada alam semulajadi. Ciri-ciri pelajar yang mempunyai kecerdasan ini adalah menghargai dan meminati alam semulajadi dan suka memerhati. Kerjaya yang sesuai adalah menjadi petani moden, doktor haiwan, peramal cuaca, ahli ekologi, ahli zoologi dan pereka tanaman.

Oleh itu, teori ini jelas menunjukan kecerdasan ini mempunyai perkaitan dalam pendidikan muzium. Teori ini juga bukan sahaja mengurangkan stres dalam kalangan guru-guru semasa dalam proses pembelajaran tetapi juga kepada pelajar. Ini kerana pelajar juga mudah untuk mempelajari ilmu setelah mengetahui kaedah yang sesuai berdasarkan kecerdasan semulajadi dalam dirinya. Teori ini juga ternyata dapat diaplikasikan dalam Pendidikan Muzium yang mempunyai kaedah lihat, sentuh dan rasa.

PERANAN KERAJAAN DALAM MEREALISASIKAN PENDIDIKAN MUZIUM

Peranan pendidikan muzium seharusnya dipertingkatkan kerana muzium bukan sahaja berperanan sebagai tempat simpanan bahan pameran, artifak lama dan gambar tetapi yang lebih penting adalah sebagai wadah mendidik bangsa (Utusan Borneo, 2018). Contohnya seperti program 1 pelajar 1 muzium (1P1M) yang telah dilaksanakan pada tahun 2018. Program ini merupakan program yang telah dirancang oleh pihak kerajaan di bawah Jabatan Muzium Malaysia (JMM) dan Kementerian Pelajaran Malaysia (KPM) pada tahun 2015 selaras dengan Pelan Pembangunan Pendidikan Malaysia. Kerjasama pintar antara muzium dan KPM seharusnya boleh menimbulkan keseronokan terutama dalam pembelajaran subjek sejarah.

Pelbagai bengkel perlu diwujudkan supaya perbincangan antara pihak muzium dan guru dapat mengenalpasti kaedah terbaik yang boleh diterapkan dalam pembelajaran kepada pelajar. Jabatan muzium juga mahu menjadikan institusi muzium sebagai rujukan utama dalam bidang pendidikan dan bukan sekadar hanya tempat pameran semata-mata. Seharusnya pihak kerajaan melalui kerjasama Jabatan Muzium dan Kementerian Pendidikan Malaysia menghidupkan kembali peranan penting muzium kepada masyarakat dan negara yang pernah menjadi entiti yang dinamik sekitar tahun 90-an.

Menjalankan kempen untuk hadir ke muzium secara giat dengan bertujuan memperkenalkan muzium kepada pelajar seawal sekolah rendah lagi. Kebanyakan pelajar tidak mengenali muzium terutama bagi pelajar sekolah rendah kerana kurang dikongsi oleh guru.

Menjalankan program kerjasama antara Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dengan pihak muzium iaitu Jabatan Muzium Malaysia (JMM). Banyak manfaat dalam kerjasama ini kerana sekolah boleh menggunakan muzium sebagai sekolah kedua kerana artifak dan kepakaran *museumology* yang terdapat di muzium yang boleh digunakan sepenuhnya. Guru-guru yang kurang mahir dalam pedagogi menggunakan artifak boleh memohon pertolongan kurator. Pihak KPM dan JMM boleh berunding dalam menyediakan modul pendidikan kepada pelajar sekolah mengikut umur dan subjek khusus. Hal ini bukan sahaja menggalakkan penggunaan artifak atau replika tetapi menggunakan semaksimum mungkin muzium yang ada di Malaysia. Jika sebelum ini banyak muzium di Malaysia seringkali memperoleh jolokan muzium yang di muziumkan yang bermaksud muzium yang kurang didatangi pengunjung.

Pihak muzium juga boleh menguruskan koleksi artifak muzium dan sepadankan dengan subjek yang ada disekolah. Sekolah bukan sahaja menawarkan sumber sejarah untuk subjek sejarah malah boleh digunakan bagi subjek lain juga iaitu geografi, sains, fizik, biologi dan juga kimia. Proses konservasi fabrik terutamanya boleh digunakan bagi subjek biologi dan juga kimia. Terdapat penggunaan kimia dalam proses konservasi material fabrik.

Penawaran kaedah pendidikan muzium ini menawarkan kaedah yang menarik untuk diaplikasi dan mampu menguatkan memori pelajar. Dalam masa yang sama dapat mengurangkan stress dikalangan pelajar yang kadangkala bosan dengan kaedah *chalk and talk* disekolah.

CADANGAN DAN RUMUSAN

Berdasarkan kajian yang dijalankan berkaitan Pendidikan Muzium membantu Pedagogi Pembelajaran dan Pengurusan Stres dalam kalangan Pelajar, kajian berdasarkan teori dan konsep, hasil kajian ini dapat memberikan beberapa cadangan terutamanya kepada semua yang terlibat dalam membangunkan Pendidikan Muzium di Malaysia iaitu Penggunaan Soalselidik dengan menggunakan tiga soalselidik yang telah dijalankan dalam kajian ini secara berkesan yang akan dapat mengetahui lebih jelas dan mendalam seterusnya dapat menarik minat khususnya pelajar dalam subjek Pendidikan Muzium di sekolah.

Cadangan yang kedua adalah meluaskan penguasaan pedagogi dalam pengajaran dalam kalangan guru-guru disekolah selaras dengan kemahiran berfikir aras tinggi dalam sistem persekolahan melalui Pelan Transformasi Sekolah 2025 (TS25) di dalam dasar Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015- 2025. Disamping itu juga pengetahuan berkaitan Teori Kecerdasan Pelbagai Howard Gardner (1983) yang mempunyai perbincangan yang terperinci berkaitan lapan (8) jenis kecerdasan pelbagai ini iaitu Kecerdasan Verbal atau Liguistik, Kecerdasan Interpersonel atau Sosial Emosi, Kecerdasan Interpersonel, Kecerdasan Logik atau Matematik, Kecerdasan Visual atau ruang, Kecerdasan Muzikal, Kecerdasan Kinestatik dan Kecerdasan Naturalis.

Cadangan ketiga, pedagodi pembelajaran subjek muzium ini boleh dikontemporarikan iaitu selari dengan keperluan semasa pembelajaran secara digital. Ini memudahkan pelajar dan guruguru mencari bahan-bahan seperti artifak dalam muzium di dalam internet. Secara tidak labgsung juga akan dapat melahirkan ahli-ahli muzium yang berkemahiran dalam menyampaikan maklumat secara digital.

Cadangan yang terakhir kepada pihak kerajaan dan penggubal dasar untuk menjalankan program kerjasama antara Kementerian Pendidikan Malaysia (KPM) dengan pihak muzium iaitu Jabatan Muzium Malaysia (JMM) kerana manfaatnya dapat menjadikan muzium sebagai sekolah kedua kerana artifak dan kepakaran *museumology* yang terdapat di muzium yang boleh digunakan sepenuhnya.

Oleh itu, kesimpulan dalam kajian ini adalah pendidikan muzium dapat membantu pedagogi pembelajaran dan pengurusan stres dalam kalangan pelajar selaras dengan Pelan Transformasi Sekolah 2025 (TS25) di dalam dasar Pembangunan Pendidikan Malaysia 2015- 2025. Selain itu juga, semua pihak juga perlu terutamanya pihak KPT dapat mengkaji semula tentang kepentingan pendidikan muzium perlu dijadikan sunjek utama yang diajarkan di sekolah rendah dan sekolah menengah. Ini kerana, hasil pendidikan muzium ni banyak memberi manfaat kepada anak bangsa terutamanya pelajar sekolah dalam menyemai nilai-nilai murni dan menanam semangat cintakan negara sejak dari kecil lagi.

RUJUKAN

- Anuar Ahmad. 2001. Warganegara patriotik, masyarakat sivil dan Pendidikan Sejarah di Malaysia. Persidangan Kebangsaan Pendidikan Sejarah ke Arah Pembentukan Warganegara Patriotik. PPK dan Persatuan Sejarah Malaysia: 8-20 Oktober.
- Alexander, R. 2009. Towards a Comparative Pedagogy. In R. Cowen and A.M. Kazamias (Eds.), *International Handbook of Comparative Education*(pp. 923-942). New York: Springer.
- Babbie E. 2010. *The Practice of Social Research*. USA: Wadsworth Cengage Learning.
- Dwi Retno Sri Ambarwati, Dwi Wulandari, Badrul Isa, Eni Puji Astuti, & I Wayan Suardana. 2023. Museum-based learning for creativity: Indonesian and Malaysian teachers' expectation vs reality. *Humanities, Arts and Social Sciences Studies*, 23(2), 316 - 326. <https://doi.org/10.14456/hasss.2023.29>.
- Dale, E.1969. *Audio Visual Methods Teaching*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Esah Sulaiman. 2004. *Pengenalan pedagogi*. Penerbit UTM, Skudai, Johor Bahru.
- Eilean Hooper, Greenhill. 1991. *Museum and Gallery Education*. London: Leicester University Press.
- Fleming, M & Lerie, W. 1978. *Instructional massage design*. New Jersey: Englewood Cliff, Education Technology Publication.
- <https://www.utusanborneo.com.my/2018/05/14/muzium-bantu-pelajar-fahami-sejarah>.
- Kamarul Azmi Azmi Jasmi. 2012. Metodologi Pengumpulan Data dalam Penyelidikan Kualitatif.https://www.researchgate.net/profile/Kamarul-Azmi-rasmi/publication/293097563_Metodologi_Pengumpulan_Data_dalam_Penyelidikan_Kualitatif/links/5c0234e0a6fdcc1b8d4d2e10/Metodologi-Pengumpulan-Datadalam-Penyelidikan-Kualitatif.pdf.
- Kementerian Pendidikan Malaysia. 2014. Elemen KBAT dalam pedagogi. <https://www.moe.gov.my/menumedia/media-cetak/penerbitan/kbat/1332-elemenkbat-dalam-pedagogi/file>.
- Lilo, M. (1995). *New Republic*. Routledge. New York.
- Lewis. 1994. *Experiential learning: Past and present*. London: Summer.
- Merriam, S.B, 2001. *Qualitative Research and Case Study Applicaton in Education*. San Francisco: Jossey-Bass Pub.
- Mohd Azmi Mohd Yusof,& Siti Fateema Sherzeella Mohd Yusof. 2012. *Muzium Sebagai Institusi Pendidikan Tidak Formal Dalam Pengajaran Dan Pembelajaran Subjek Sejarah*. Jabatan Muzium Malaysia.
- Nor Asniza Ishak, Hazri Jamil & Nordin Abd Razak. 2020. *Pedagogi meningkatkan kualiti intelektual pelajar* https://www.google.com.my/books/edition/Pedagogi_Meningkatkan_Kualiti_Intelektua/HQcxEAAQBAJ?hl=en&gbpv=1&dq=pedagogi&printsec=frontcover.
- Othman Lebar. 2018. *Penyelidikan kualitatif: pengenalan kepada teori dan metode*. Edisi kedua. Tanjung Malim: Penerbit Universiti Pendidikan Idris.
- Portal Kesihatan Mental Di Malaysia Semakin Membimbangkan (MKN), 13 April 2023. www.mkn.
- Rajendra Kumar Shah. 2021. Conceptualizing and Defining Pedagogy. https://www.iosrjournals.org/iosr-jrme/papers/Vol_11%20Issue_1/Ser2/B1101020629.pdf.
- Salhah Abdullah. 2009. *Kecerdasan dalam Pelbagai Aplikasi Pembelajaran dan pengajaran*. PTS Profesioanl Publishing Sdn. Bhd. Kuala Lumpur.
- Sabitha Marican. 2005. *Kaedah Penyelidikan Sains Sosial*. Petaling Jaya, Selangor: Pearson Prentice Hall.
- R. Greenberg, *thinking about Exhibition*,1996, hal.24.
- Watkins, C., & Mortimore, P. 1999. *Pedagogy: What do we know*. In P. Mortimore (Ed.), *Understanding Pedagogy And Its Impact On Learning*. London: Paul Chapman.
- Zaiton Ismail. 2009. *Pendekatan Integrasi Internet dalam Pengajaran Sejarah: Kajian Kes di Putrajaya*. (Tesis Doktor Falsafah Universiti Kebangsaan Malaysia).