

KAEDAH PEMBELAJARAN SEJARAH DENGAN MENGAMBIL KIRA MINAT DAN PENINGKATAN PRESTASI.

Nur Syazwani binti Abdul Talib
Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, UMK
wanie0513@gmail.com

Kamarulzaman b. Abdul Ghani,
Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, UMK
kamarulzaman@umk.edu.my

Nur Azuki b. Yusoff
Pusat Pengajian Bahasa dan Pembangunan Insaniah, UMK
nurazuki@umk.edu.my

Mohd Mahzan b. Awang
Fakulti Pendidikan, UKM
mahzan@ukm.edu.my

ABSTRAK

Mata pelajaran Sejarah kini telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus di peringkat Sijil Pelajaran Malaysia (SPM). Penggunaan kaedah yang bersesuaian adalah perlu digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran (P&P) memandangkan subjek ini merupakan subjek wajib lulus dalam SPM. Berdasarkan kepada 10 artikel yang dilihat, terdapat pendekatan yang memberikan kesan yang baik kepada pelajar dalam mempelajari sejarah. Penggunaan multimedia dan pendidikan melalui lawatan ke muzium telah melihat pelajar sebagai pembina pengetahuan dan bertindak secara aktif dalam melakukan aktiviti pembelajaran. Perhatian pelajar juga adalah lebih baik melalui persembahan perkataan dan visual berbanding persembahan perkataan sahaja. Jadi, kajian yang mendalam perlulah dilakukan bagi memantapkan kajian tersebut agar pembelajaran sejarah mendapat tempat dalam kalangan pelajar.

KATA KUNCI

multimedia, muzium, sejarah, minat

1. PENGENALAN

Mata pelajaran Sejarah telah lama dijadikan mata pelajaran yang diajar di sekolah-sekolah di Malaysia. Selepas pengenalan Kurikulum Bersepadu Sekolah Menengah (1984), mata pelajaran Sejarah terus diajar sebagai mata pelajaran aliran kemanusiaan di peringkat sekolah menengah (Subadrah Nair dan Malar a/p Muthiah, 2005). Mata pelajaran Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus bermula pada tahun 2013. Penekanan terhadap mata pelajaran Sejarah oleh pihak kerajaan adalah disebabkan kepentingan sejarah dalam melahirkan warganegara yang cintakan negara. Namun, dalam kalangan pelajar mata pelajaran Sejarah kurang mendapat tempat di hati mereka kerana dikatakan membosankan dan padat dengan fakta-fakta (Anuar Ahmad, Siti

Haishah Abdul Rahman dan Nur Atiqah T. Abdullah, 2009). Kelemahan sebenar dalam menguasai kurikulum sejarah adalah disebabkan gaya penyampaian yang kurang berkesan. Penggunaan pelbagai kaedah dalam pembelajaran mampu menarik minat pelajar untuk mempelajari sejarah. Penggunaan teknologi maklumat pada masa ini memudahkan pelajar untuk mengakses maklumat dengan cepat. Penggunaan multimedia akan memberikan peluang kepada pelajar aktif dalam pembelajaran sejarah (Ramakrishnan, Renuka, Norizan Esa dan Siti Hawa Abdullah, 2013). Selain itu, lawatan sambil belajar ke muzium juga dikatakan mampu melibatkan pelajar secara aktif dalam pembelajaran sejarah dan menarik minat mereka untuk belajar sejarah (Maryna Skyrda et al, 2012).

Kemunculan teknologi maklumat adalah bukan satu fenomena yang baru pada masa ini kerana boleh dikatakan semua institusi menggunakan teknologi maklumat. Penggunaan multimedia bukan sahaja dalam bidang hiburan malah digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia digambarkan sebagai gambar, grafik, animasi, teks dan suara dalam suatu maklumat digital dalam buku yang dihasilkan oleh Tony Feldman (1997) yang berjudul 'An Introduction to Digital Media' (Rozinah Jamaludin, 2005). Trend pendidikan pada masa ini adalah dengan menggunakan bahan multimedia. Penggunaan multimedia ini bukanlah untuk menggantikan terus peranan guru sebagai tenaga pengajar tetapi adalah sebagai pemudah cara dalam sesi pengajaran dan pembelajaran. Penggunaan multimedia akan mengelakkan daripada pembelajaran yang hanya berpusatkan guru. Penggunaan *Information and Communication Technology* (ICT) telah dapat menarik minat pelajar-pelajar di Eropah terhadap pengajaran dan pembelajaran yang dijalankan (Lee Bih Ni, 2013).

Pengajaran dan pembelajaran sejarah memerlukan pelbagai kaedah dalam menarik minat pelajar terhadap sejarah. Selaras dengan itu, kaedah lain yang sesuai juga digunakan selain penggunaan multimedia adalah pendidikan melalui muzium. Muzium kini memainkan peranan penting dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah. Kaedah pendidikan yang mampu diterapkan melalui muzium adalah berdasarkan pameran dan himpunan koleksi yang mampu memberikan pemahaman terhadap pelajar. Melalui pemerhatian terhadap koleksi yang dipamerkan di muzium pelajar akan dapat memahami dengan lebih cepat dan ingatan terhadap perkara tersebut juga akan kekal berbanding dengan mempelajarinya dalam bentuk teks sahaja. Oleh sebab mata pelajaran Sejarah telah dijadikan mata pelajaran wajib lulus pada peringkat SPM, adalah penting untuk menyelidik mengkaji kaedah yang sesuai digunakan dalam pengajaran dan pembelajaran sejarah.

2. OBJEKTIF KAJIAN

Kertas kerja ini bertujuan untuk merumuskan semula kajian-kajian lampau berkaitan dengan penggunaan multimedia dan lawatan ke muzium dalam kalangan pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah ke atas minat dan peningkatan prestasi pelajar. Metodologi yang digunakan adalah analisis dokumen dengan menggunakan teknik *desk study* dengan memberikan penekanan terhadap isi kandungan artikel tersebut yang membawa kepada dapatan kajian yang hampir sama terhadap semua artikel.

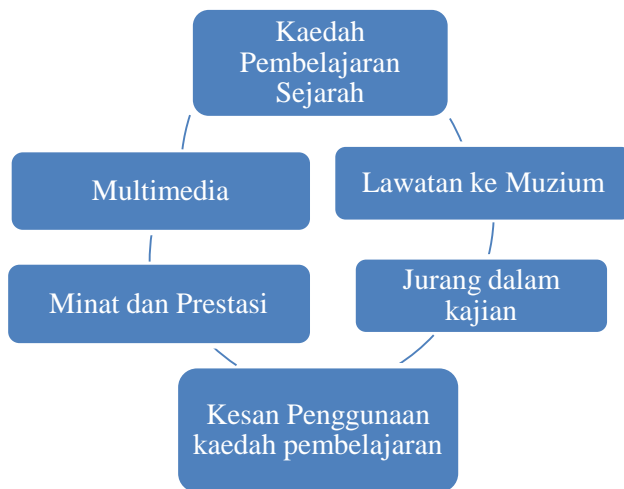
3. LITERATUR KAJIAN

Kertas ini telah merumuskan semula 10 kajian lampau. Antaranya adalah kajian yang dilakukan oleh:

- 1) Abdul Razak Ahmad, Ahmad Ali Seman dan Narayanasamy, Letchumanar (2009) - Keberkesanan Penggunaan Animasi Statik Berdialog dalam Pembelajaran Sejarah.

- 2) Azalina Abdul Wahap (2013) - Konteks, Input, Proses dan Hasil Penggunaan Kaedah Ilustrasi Komik terhadap Pelajar Tingkatan Empat dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di salah sebuah Sekolah di Daerah Papar: Satu Kajian Kes.
- 3) Rossafri Mohamad dan Shabariah Mohamad Shariff (2011) - Kesan Penggunaan Laman Sosial ke atas Kaedah Perbincangan di dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah.
- 4) Tan Choon Keong dan Carol Abu (2013) - Pengaplikasian Video YouTube: Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sains Sosial.
- 5) Johan@Eddy Luaran (2013) - Pengintegrasian Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Sejarah dan Geografi.
- 6) Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya (2007) - Impak Bahan Multimedia ke atas Mata Pelajaran Berbentuk Naratif: Satu Kajian terhadap Mata Pelajaran Sejarah.
- 7) Lee Bih Ni (2013) - ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah.
- 8) Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya (2007) - Impak Bahan Multimedia ke atas Mata Pelajaran Berbentuk Naratif: Satu Kajian terhadap Mata Pelajaran Sejarah.
- 9) Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus (2009) - Transformasi Pengajaran Sejarah Berasaskan Multimedia.
- 10) Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus (2009) - Kaedah Lawatan ke Tempat Sejarah: Kepentingan dan Strategi.

4. MODEL KAJIAN



Rajah 1: Model kajian

5. DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Sebanyak 10 artikel yang telah digunakan untuk diinterpretasi semula secara kritikal. Kesemua artikel ini mendapati bahawa dapatan yang diperolehi adalah hampir sama. Perbincangan terhadap 10 artikel tersebut telah memfokuskan kepada tiga aspek iaitu minat belajar sejarah, jurang dalam penyelidikan terhadap minat dan sumber sejarah serta kesan ke atas penggunaannya.

5.1. Analisis terhadap 10 Artikel

Terdapat beberapa kajian yang dijalankan oleh penyelidik terhadap mata pelajaran Sejarah dengan menggunakan multimedia sebagai kaedah pengajaran dan pembelajaran. Kajian mengenai keberkesanan penggunaan animasi statik berdialog telah mendapati bahawa kedua-dua kumpulan iaitu kumpulan eksperimen dan kumpulan kawalan tidak mempunyai perbezaan dari segi skor pencapaian dengan menggunakan bahan teks. Manakala wujudnya perbezaan dari segi skor pencapaian antara kedua-dua kumpulan apabila animasi statik berdialog digunakan untuk kumpulan eksperimen. Kajian ini juga mengkaji mengenai perbezaan antara pelajar lelaki dan perempuan dari segi skor pencapaian dan mendapati bahawa terdapat perbezaan yang signifikan pada ujian Pos. Selain itu juga, penyelidik telah mengkaji mengenai hubungan yang terdapat di antara penggunaan Animasi Statik Berdialog dengan faktor minat dan faktor sikap. Keputusan mendapati bahawa terdapat hubungan yang kuat terhadap keberkesanan Animasi Statik Berdialog dalam skor pencapaian mata pelajaran Sejarah Tingkatan Dua (Abdul Razak Ahmad et al, 2009).

Kajian yang dilakukan dengan menggunakan kaedah ilustrasi komik dan teknik analisis data secara kualitatif pula telah mendapati bahawa pelajar yang mempunyai masalah dalam mengingat fakta yang berbentuk teks telah menunjukkan respons yang positif melalui penggunaan kaedah ini. Hasil daripada kajian juga mendapati guru kurang menggunakan kaedah atau pendekatan yang pelbagai untuk menarik minat pelajar semasa sesi pembelajaran. Melalui kaedah ilustrasi komik, pelajar dapat membina satu pengetahuan baru berdasarkan pengetahuan sedia ada melalui perbincangan bersama dengan rakan. Dalam perbincangan ini, aspek yang harus diberikan penekanan adalah pasangan pelajar kerana kesilapan dalam memilih pasangan untuk melakukan aktiviti ini akan menyebabkan aktiviti ini kurang berkesan disebabkan pelajar tidak memahami pasangannya. Penyelidik juga telah mendapati bahawa kaedah ilustrasi komik membawa manfaat kepada pelajar yang terlibat kerana pelajar yang terlibat mengatakan bahawa mereka dapat mengingat semula apa yang dilakarkan dan dilukis bersama rakan tanpa perlu melihat kepada teks. Namun kelemahan kaedah ini adalah seperti pelajar tidak dapat belajar seperti biasa di dalam kelas dan memakan masa yang lama untuk disiapkan (Azalina Abdul Wahap, 2013).

Selain itu, kajian yang dilakukan terhadap perbincangan menggunakan *Facebook* pula mendapati bahawa penggunaan laman sosial dapat meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar berdasarkan jantina dan aliran. Dari segi jantina dan aliran terhadap penggunaan *Facebook* dalam perbincangan terdapatnya perbezaan antara jantina dan juga aliran. Hal ini bermaksud pelajar lelaki mempunyai motivasi yang tinggi dalam penggunaan *Facebook* terhadap pembelajaran berbanding pelajar perempuan. Begitu juga, dengan aliran sains adalah lebih tinggi berbanding aliran sastera. Penyelidik turut mengkaji mengenai kefahaman pelajar berdasarkan kemahiran komputer. Dari segi kemahiran komputer, pelajar yang mahir dan tidak mahir adalah sama iaitu tiada peningkatan kefahaman bagi pelajar yang mahir dalam penggunaan komputer. Hasil kajian secara keseluruhannya mendapati bahawa kaedah perbincangan dengan menggunakan laman sosial dapat meningkatkan motivasi dan kefahaman pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah (Rossafri Mohamad dan Shabariah Mohamad Shariff, 2011).

Di samping itu, kajian terhadap pengaplikasian *YouTube* mendapati bahawa penggunaan video *YouTube* dapat menarik minat dan meningkatkan kefahaman pelajar terhadap pembelajaran Sejarah. Penggunaan video dalam pembelajaran penting kerana mampu menarik tumpuan pelajar dan merangsang pemikiran pelajar untuk berfikir secara kritikal. Majoriti responden telah bersetuju bahawa penggunaan video *YouTube* dalam pengajaran dan pembelajaran dapat menarik minat mereka untuk mempelajari sejarah. Hal ini kerana elemen yang terdapat dalam video *YouTube* seperti audio, teks, dan animasi akan dapat mengekalkan daya tumpuan pelajar sepanjang proses pembelajaran. Kajian mendapati bahawa video *YouTube* telah menjadi pemudah cara dalam sesi

pembelajaran. Penggunaan video ini juga telah menarik minat pelajar untuk mempelajari sejarah berbanding dengan pengajaran dan pembelajaran menggunakan buku teks sahaja (Tan Choon Keong dan Carol Abu, 2013).

Tambahan lagi, pengintegrasian Web 2.0 adalah sangat sesuai dilaksanakan dalam pengajaran dan pembelajaran mata pelajaran Sejarah. Kertas kerja oleh Johan @ Eddy Luaran membincangkan mengenai pembelajaran berteraskan Web 2.0 yang boleh diaplikasikan oleh guru sejarah mahupun geografi. Beberapa contoh laman Web 2.0 yang boleh digunakan oleh guru dalam pengajaran dan pembelajaran adalah seperti *Titanpad.com*, *Twiddla.com*, *Dropbox*, *Murally*, *Bubbls.us*, *StoryJumper* dan *Sixty*. *Titanpad.com* akan membolehkan guru berinteraksi melalui chat dengan pelajar dan boleh mengimport dokumen lain serta tiada bayaran dikenakan. *Twiddla.com* pula akan membolehkan guru-guru dan pelajar-pelajar berhubung secara serentak di luar waktu sekolah. *Dropbox* pula dapat menyimpan fail secara dalam talian dan fail ini boleh diakses di mana-mana sahaja kawasan yang mempunyai rangkaian internet. *Murally* adalah laman web yang berkonsepkan mural. *Murally* juga membenarkan pengguna menyelitkan gambar, teks, dan video. *Bubbls* pula adalah untuk membina peta minda yang interaktif seterusnya boleh disimpan dan dikongsi dengan pengguna yang lain. Manakala *StoryJumper* pula adalah untuk guru dan pelajar membina buku folio secara elektronik. Kesemua Web 2.0 ini sesuai digunakan dalam pembelajaran kerana dapat menarik minat pelajar dalam mempelajari sejarah (Johan@Eddy Luaran, 2013).

Kajian mengenai impak bahan multimedia ke atas mata pelajaran Sejarah juga mendapati penggunaan multimedia dapat meningkatkan motivasi, gaya, teknik, kaedah dan kualiti pengajaran dan pembelajaran serta mengatasi masalah kekangan masa. Kajian ini mendapati tidak wujud perbezaan antara jantina dalam aspek peningkatan motivasi belajar setelah menggunakan multimedia. Pelajar juga mengatakan bahawa penggunaan multimedia telah menyebabkan mereka tidak terlalu bergantung kepada guru dan aktif dalam pembelajaran melalui akses sendiri. Kajian juga mendapati bahawa walaupun wujud perbezaan dari segi kemahiran tetapi ia tidak mempengaruhi motivasi pelajar. Pelajar mengatakan bahawa melalui penggunaan multimedia minat terhadap mata pelajaran Sejarah telah meningkat. Pelajar merasa seronok menggunakan multimedia dan dapat membangkitkan motivasi belajar kerana pembelajaran sejarah tidak lagi berpusat kepada guru semata-mata. Pelajar dapat mengakses maklumat secara sendiri dan pada bila-bila masa. yang diperlukan (Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya, 2007).

Kajian mengenai ICT dan pengajaran-pembelajaran sejarah pula cuba mengetengahkan mengenai pembelajaran sejarah menggunakan empat teknik iaitu tutorial, penerokaan, komunikasi dan aplikasi. Penggunaan alat bantu mengajar menggunakan multimedia adalah penting dalam pendidikan kerana ia membolehkan pelajar dan guru berinteraksi secara tidak bersemuka. Melalui pembelajaran tutorial pelajar dapat membuat latihan atau latih tubi dan dikawal oleh sistem serta dapat menggunakan bahan dengan bimbingan daripada guru. Melalui penerokaan pula, pelajar dapat menentukan sendiri maklumat yang diterima dan ini amat sesuai dengan pendekatan pembelajaran yang ingin melibatkan pelajar secara aktif dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan internet akan menyebabkan bahan-bahan dapat dikongsi bersama walaupun berada di tempat yang berbeza melalui audio, video dan pelbagai mod gabungan (Lee Bih Ni, 2013).

Penggunaan multimedia dapat membantu pelajar lebih aktif terhadap pembelajaran sejarah. Melalui internet pelajar dapat menjawab soalan yang dikemukakan dan dapat menyemak terus jawapan. Penerangan yang lebih lanjut akan diperoleh dengan cepat dan tepat. Interaksi sebegini merupakan interaksi dua hala antara pelajar dengan komputer. Tambahan lagi, bahan-bahan sejarah dapat disampaikan melalui rajah, data, imej, teks, animasi, bunyi, suara dan video akan menjadikan pembelajaran lebih menarik dan menyeronokkan. Melalui penggunaan multimedia, pembelajaran sejarah boleh dilakukan di luar bilik darjah dan interaksi pelajar dan guru tetap dapat dijalankan

secara atas talian. Kefahaman pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah juga akan meningkat dengan penggunaan multimedia kerana maklumat yang diperlukan mudah untuk diperoleh hanya di hujung jari (Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus, 2009a).

Selain daripada penggunaan multimedia dalam pembelajaran sejarah, kaedah lawatan ke tempat bersejarah juga dapat menarik minat pelajar untuk belajar sejarah. Lawatan ke tempat bersejarah adalah seperti tapak arkeologi, artifak, sumber dan dokumen yang berkaitan peristiwa lalu yang mempunyai kepentingan kepada negara. Kaedah lawatan akan dapat membentuk individu insan yang seimbang dan harmoni sejajar dengan Falsafah Pendidikan Negara. Pelajar akan dapat membina sosialisasi dengan rakan dan kurator serta berinteraksi dengan persekitaran. Lawatan ke tempat bersejarah juga akan dapat menenteramkan emosi pelajar. Lawatan ke tempat bersejarah turut membolehkan pelajar menganalisis fakta-fakta sejarah secara rasional, mengemukakan idea baru dan memberikan pandangan terhadap maklumat yang diperoleh. Perkara ini akan menyebabkan pelajar aktif dalam pembelajaran sejarah. Lawatan ke tempat bersejarah juga akan memberikan keseronokan kepada pelajar kerana mereka tidak terikat dengan pembelajaran di dalam kelas. Antara kebaikan pembelajaran ke tempat bersejarah adalah seperti mendapat kefahaman tentang konsep dan nilai sejarah, kemahiran sejarah dapat ditingkatkan, menyuburkan minat dan mengambil iktibar daripada peristiwa sejarah. Keseluruhannya, lawatan ke tempat bersejarah mampu melahirkan minat pelajar terhadap sejarah seterusnya dapat melahirkan masyarakat yang cintakan negara (Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus, 2009b).

Kajian yang dijalankan selama empat bulan di Muzium Negara telah mendapati bahawa pendidikan muzium dapat melengkapkan pendidikan di sekolah. Hal ini membawa maksud melalui lawatan ke muzium pelajar akan lebih memahami apa yang dipelajari dalam bilik darjah. Kajian ini juga mendapati pembelajaran di muzium lebih menyeronokkan kerana kebiasaannya muzium mempunyai tema tersendiri yang mempamerkan objek-objek yang unik. Keunikan objek atau koleksi yang terdapat di muzium akan menarik minat pelajar untuk mendekati diri dengan sejarah. Pendidikan muzium boleh berlaku dalam dua bentuk sama ada pendidikan formal atau pendidikan tidak formal. Pendidikan formal di muzium adalah seperti ceramah dan penggunaan koleksi muzium bagi menjelaskan sesuatu manakala pendidikan secara tidak formal adalah melalui kunjungan biasa. Pendidikan muzium akan memberikan sumbangan kepada pengembangan minda pelajar. Pelbagai kaedah yang interaktif seperti mendengar, membaca dan melihat serta melakukan aktiviti berkaitan dengan koleksi muzium seperti memegang akan menggalakkan pengekalangan ingatan. Hal ini telah menarik minat pelajar untuk mendalami ilmu sejarah (Ab Samad Kechot et al, 2010).

5.2. Minat Belajar Sejarah

Kesemua artikel tadi menyatakan dapatan yang hampir sama iaitu penggunaan multimedia dan lawatan ke muzium dapat meningkatkan motivasi, prestasi dan minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Dapatan ini adalah menyamai dengan dapatan yang dilakukan oleh Peter Hillis (2008) iaitu multimedia dapat menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah. Kajian yang dilakukan telah mendapati penggunaan multimedia dalam pembelajaran telah memberikan keseronokan dalam pembelajaran Sejarah. Minat pelajar semakin meningkat dengan penggunaan multimedia (Peter Hillis, 2008). Tambahan lagi, multimedia dapat membantu pelajar dalam memahami sesuatu topik dan memberikan kesan yang sangat positif ke atas pencapaian pelajar (Andrade. E. L. M. et al, 2008). Penggunaan multimedia akan merangsang dan menarik minat pelajar terhadap mata pelajaran Sejarah.

Selain itu, dapatan luar negara terhadap lawatan ke muzium juga mempunyai dapatan yang sama. Pendidikan muzium juga menjadi aktiviti di negara-negara seperti Rusia dan Tajikistan.

Penekanan yang kuat telah diberikan terhadap pedagogi dan didikan bermula di sekolah rendah. Dengan adanya pendidikan muzium telah menjadi daya tarikan dan menambah bilangan pengunjung (Maryna Skyrda et al, 2012). Beberapa muzium seperti muzium di Amerika Syarikat telah mewujudkan muzium untuk kanak-kanak. Muzium tersebut dikenali sebagai Muzium Kanak-kanak Boston. Hal ini menunjukkan pentingnya kesedaran diambil ketika masih kanak-kanak lagi dalam usaha melahirkan generasi yang cintakan sejarah (Des Griffin, 2010).

5.3. Jurang dalam Kajian terhadap Minat dan Kaedah P&P

Kajian-kajian lepas yang dibincangkan belum mengkaji mengenai minat pelajar sekolah rendah terhadap mata pelajaran Sejarah. Kajian seterusnya bolehlah mengkaji terhadap pelajar sekolah rendah memandangkan mata pelajaran Sejarah sudah diajar di sekolah rendah. Kajian yang dibuat akan dapat mengetahui tahap kefahaman dan minat pelajar seterusnya tindakan susulan dapat dibuat untuk menarik minat pelajar terhadap sejarah dari peringkat awal lagi. Kajian juga boleh dilakukan di setiap negeri untuk mengetahui tahap kesesuaian penggunaan multimedia di sekolah-sekolah agar pembelajaran menggunakan multimedia dapat dilaksanakan di semua sekolah. Selain itu, pihak sekolah juga perlu merancang lawatan ke muzium dan boleh dijadikan sebagai salah satu aktiviti sekolah. Hal ini kerana pelajar akan dapat merasai persekitaran yang sebenar seperti yang dipelajari di dalam kelas. Kajian mengenai pendidikan di muzium juga perlulah dijalankan dengan lebih mendalam agar tahap kesesuaian pendidikan di muzium ini untuk dilaksanakan secara menyeluruh dapat diketahui. Pelbagai pandangan dan cabaran yang timbul perlu diambil kira dan diatasi agar muzium boleh menjadi suatu institusi pendidikan yang gah. Hal ini kerana pendidikan muzium yang dilaksanakan di luar negara telah dapat menarik minat pelajar dalam mempelajari sejarah.

5.4. Kesan kepada Guru

Kajian yang dijalankan ini akan dapat memberikan idea kepada guru untuk memilih kaedah pengajaran yang sesuai. Guru akan dapat mengetahui cara yang terbaik untuk digunakan bagi menarik minat serta mencabar kebolehan pelajar, merangsang pembelajaran yang menyeronokkan dalam sesi pengajaran dan pembelajaran sejarah. Penggunaan ICT akan dapat memberikan kemahiran kepada guru dan menjadikan guru lebih cekap dan efektif dalam penggunaan peralatan ICT. Keyakinan yang tinggi dalam penggunaan ICT akan meningkatkan kemahiran dan membantu memudahkan proses pengajaran dan pembelajaran. Selain itu, guru akan lebih berani untuk menggunakan multimedia dalam pengajaran dan pembelajaran dan tidak lagi menggunakan kaedah syarahan atau menggunakan buku teks sahaja. Oleh itu, guru perlu mempelbagaikan kaedah pengajaran dan pembelajaran agar pelajar berasa seronok untuk belajar sejarah.

5.5. Kesan kepada Pelajar

Melalui kajian yang dijalankan pelajar akan dapat belajar dalam keadaan yang mereka inginkan dan minat terhadap mata pelajaran Sejarah juga akan meningkat. Pelajar juga akan menunjukkan prestasi akademik yang cemerlang sekiranya kaedah pembelajaran yang digunakan adalah menyeronokkan.

5.6. Kesan kepada Sekolah

Kesan kepada pihak pentadbir khususnya pengetua dapat menilai penglibatan guru dan pelajar dalam mewujudkan suasana persekitaran yang menarik di sekolah. Pengetua perlu memantau aktiviti pengajaran dan pembelajaran yang diadakan supaya budaya sekolah yang

menarik dapat diwujudkan. Pihak pentadbir juga perlu menyediakan latihan dan kemahiran penggunaan ICT bagi meningkatkan efikasi guru terhadap ICT.

6. KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, dapatlah disimpulkan bahawa penggunaan kaedah pengajaran yang berkesan akan dapat meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari Sejarah. Kepelbagaian sumber dalam pengajaran dan pembelajaran akan dapat memotivasikan pelajar dan menarik minat pelajar untuk mempelajari sejarah. Perkara ini adalah penting dalam mewujudkan generasi yang mencintai negara dan sentiasa mempunyai jati diri yang tinggi. Penggunaan multimedia merupakan salah satu alternatif dalam meningkatkan minat belajar kerana tujuan perisian multimedia dibangunkan adalah untuk menjadikan pelajar bersifat 'thoughtful student' melalui 'deep learning' secara interaktif (Khair Jauhari Alias, 2000). Justeru itu, kajian-kajian lepas menunjukkan multimedia sememangnya memainkan peranan penting dalam pembelajaran Sejarah.

Penggunaan multimedia mengikut kajian-kajian yang telah dibincangkan di atas dapat meningkatkan motivasi pelajar dan minat ke atas mata pelajaran Sejarah. Selain itu juga, melalui multimedia minat belajar Sejarah dapat dipupuk kerana multimedia menyediakan pembelajaran melalui video, animasi, audio dan dapat berhubung melalui laman sosial. Penggunaan multimedia dalam sejarah juga bukan sahaja telah dikaji di dalam negara malah kajian luar negara juga memperlihatkan perkara yang sama iaitu multimedia dapat meningkatkan motivasi pelajar dan menarik minat pelajar untuk mempelajari sejarah memandangkan Sejarah merupakan mata pelajaran penting di setiap negara bagi memupuk semangat cintakan negara.

Namun, pembelajaran sejarah bukan sahaja dapat diajar melalui multimedia tetapi juga melalui kaedah pendidikan melalui muzium. Lawatan ke muzium akan dapat mendekatkan diri pelajar dengan sumber atau perkara yang telah mereka pelajari di dalam bilik darjah. Pembelajaran di luar bilik darjah iaitu melalui lawatan ke muzium akan menyebabkan pelajar dapat melihat sendiri dengan lebih dekat dan membuat pemerhatian terhadap koleksi atau himpunan barang bersejarah. Hal ini adalah penting dalam memudahkan kefahaman mereka terhadap apa yang telah dipelajari. Oleh itu, menerusi teknik menganalisis artikel-artikel lampau ini, penyelidik dapat mengenal pasti bahawa teknik pengajaran yang pelbagai adalah perlu kerana masalah mudah bosan atau kurang bermotivasi dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah akan dapat dibendung sedikit demi sedikit.

RUJUKAN

- Abdul Razak Ahmad, Ahmad Ali Seman dan Narayanasamy, Letchumanar. (2009). Keberkesanan Penggunaan Animasi Statik Berdialog dalam Pembelajaran Sejarah. *Prosiding Seminar Pendidikan Serantau* ke-4: 14-25.
- Andrade. E. L. M, Mercado. C. A. A dan Reynoso. J. M. G. (2008). Learning Data Structures Using Multimedia-Interactive Systems. *Communications of the IIMA* 8(3): 25-32.
- Anuar Ahmad, Siti Haishah Abdul Rahman dan Nur Atiqah T. Abdullah. (2009). Tahap Keupayaan Pengajaran Guru Sejarah dan Hubungannya dengan Pencapaian Murid di Sekolah Berprestasi Rendah. *Jurnal Pendidikan Malaysia* 34 (1)(2009): 53-66.
- Azalina Abdul Wahap. (2013, Ogos). Konteks, Input, Proses dan Hasil Penggunaan Kaedah Ilustrasi Komik terhadap Pelajar Tingkatan Empat dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah di salah sebuah Sekolah di Daerah Papar: Satu Kajian Kes. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 (UMS, 29-30 Ogos 2013)*: 29-54.

- Bih Ni, Lee. (2013, Ogos). ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah. Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 UMS, 29-30 Ogos 2013: 106-115.
- Des Griffin. (2010). *Understanding Museum: Australian Museums and Museology*. Creative Commons Licence Attribution-Noncommercial: Australia.
- Hillis, Peter. (2008). Authentic Learning and Multimedia in History Education. *Learning, Media and Technology* 33(2): 87-99.
- Johan@Eddy Luaran. (2013, Ogos). Pengintegrasian Web 2.0 dalam Pengajaran dan Pembelajaran Subjek Sejarah dan Geografi. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi (UMS, 29- 30 Ogos 2013)*: 16-28.
- Keong, Tan Choon dan Carol Abu. (2013, Ogos). Pengaplikasian Video YouTube: Bahan Bantu Mengajar (BBM) dalam Proses Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sains Sosial. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 (UMS, 29-30 Ogos 2013)*: 251-265.
- Lee Bih Ni. (2013, Ogos). ICT dan Pengajaran-Pembelajaran Sejarah di Sekolah. *Seminar Pendidikan Sejarah dan Geografi 2013 UMS, 29-30 Ogos 2013*: 106-115.
- Maryna Skyrda, Kateryna Chuieva , Aleksei Boiko, Boris Stolyarov, Sophia Kudriavtseva, Evgeniy Lunyayev and Alla Stashkevich. (2012). *Role of Museum in Education and Cultural Tourism Development: Policy Brief*. UNESCO.
- Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus. (2009a). Kaedah Lawatan ke Tempat Sejarah: Kepentingan dan Strategi. (dalam) Abdul Razaq Ahmad dan Isjoni (2009). Strategi dan Model Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi; dan, FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. hlm. 127 – 138.
- Mohamad Johdi Salleh dan Ariegusrini Agus. (2009b). Transformasi Pengajaran Sejarah Berasaskan Multimedia. (dalam) Abdul Razaq dan Isjoni. 2009. Transformasi Pengajaran dan Pembelajaran Sejarah. Penerbitan Bersama: Falkulti Pendidikan Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi dan FKIP, Universitas Riau, Pekanbaru Indonesia. hlm.113 – 126.
- Ramakrishnan, Renuka, Norizan Esa dan Siti Hawa Abdullah. (2013). *Kesan Penggunaan Sumber Digital Sejarah terhadap Amalan Pemikiran Sejarah*. Pulau Pinang: USM.
- Rossafri Mohamad dan Shabariah Mohamad Shariff. (2011). Kesan Penggunaan Laman Sosial ke atas Kaedah Perbincangan di dalam Pengajaran dan Pembelajaran Mata Pelajaran Sejarah. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia* 1(1): 75-80.
- Rossafri Mohamad dan Wan Ahmad Jaafar Wan Yahaya. (2007). Impak Bahan Multimedia ke atas Mata Pelajaran Berbentuk Naratif: Satu Kajian terhadap Mata Pelajaran Sejarah. *1st International Malaysia Educational Technology Convention*: 920-929.
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications and Distributors Sdn. Bhd.
- Subadrah Nair dan Malar a/p Muthiah. (2005). Penggunaan Model Konstuktivisme Lima Fasa Needham dalam Pembelajaran Sejarah. *Jurnal Pendidik dan Pendidikan*, 20 :21-41.