

MEMAHAMI MATAPELAJARAN SEJARAH BERDASARKAN BUKTI DAN JUMPAAN ARKEOLOGI

UNDERSTANDING HISTORY SUBJECTS BASED ON ARCHAEOLOGICAL EVIDENCE AND FINDS

Muhamad Shafiq Mohd Ali^{1*}, Khairul Azhar Jamaluddin²

Fakulti Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia, Bangi, Selangor, Malaysia^{1,2}

muhdshafiq@ukm.edu.my¹, khairuljamaludin@ukm.edu.my²

Corresponding Author*

Received: 02 Mei 2026

Accepted: 13 Mei 2026

Published: 09 Jun 2026

To link to this article: <https://doi.org/10.51200/jpp.v14i1.7770>

ABSTRAK

Sumber arkeologi merupakan hasil jumpaan para pengkaji arkeologi semasa melakukan kajian secara gali cari atau ekskavasi arkeologi di lapangan. Sumber arkeologi terdiri daripada artifak, ekofak dan juga fitur hasil tinggalan masyarakat lampau. Sumber arkeologi sering kali dipandang sebagai hanya alat atau bahan analisis bagi para pengkaji di lapangan dan dijadikan pameran di galeri-galeri muzium. Makalah ini membincangkan bahawa sumber arkeologi boleh memainkan peranan yang lebih strategik dan dapat dilihat pada kepelbagaian sudut dalam konteks PdP pada semua peringkat sekolah. Pendekatan yang digunakan dalam menilai peranan sumber arkeologi adalah secara pendekatan kualitatif dengan kajian kepustakaan. Oleh itu dapat diperhatikan bahawa sumber arkeologi dapat menjadi, (i) sumber bahan pembelajaran secara fizikal, (ii) perangsang bagi mengembangkan gaya berfikir secara kritis bersumberkan sejarah, (iii) jambatan penghubung bagi memahami konsep pentarikhkan, kronologi dan perubahan sosial, (iv) alat bagi menumbuhkan kesedaran sejarah dan identiti budaya serta (v) asas bagi pembelajaran merentas disiplin. Makalah ini menyimpulkan bahawa integrasi sumber arkeologi ke dalam kurikulum tidak hanya membuat pembelajaran sejarah menjadi lebih hidup dan bermakna, tetapi juga dapat membentuk pelajar yang kritis, analisis dan menghargai serta mencintai warisan budayanya.

Kata kunci: sumber arkeologi, pengajaran Sejarah, pembelajaran kontekstual, kritis; budaya

ABSTRACT

Archaeological resources are the results of archaeological researchers' discoveries during archaeological excavations in the field. Archaeological resources consist of artifacts, ecofacts and also characteristics of the remains of past societies. Archaeological resources are often seen as just tools or analytical materials for researchers in the field and are used as exhibits

in museum galleries. This paper will see that archaeological resources can play a more strategic role and can be seen from various angles in the context of PdP at all school levels. The approach used in assessing the role of archaeological resources is a qualitative approach with library research. Therefore, it can be observed that archaeological resources can be, (i) a source of physical learning materials, (ii) a stimulus for developing a critical thinking style based on history, (iii) a connecting bridge to understand the concepts of dating, chronology and social change, (iv) a tool for fostering historical awareness and cultural identity and (v) a basis for cross-disciplinary learning. This paper concludes that the integration of archaeological resources into the curriculum not only makes history learning more alive and meaningful, but can also form students who are critical, analytical and appreciate and love their cultural heritage.

Keywords: *archaeological sources, history teaching, contextual learning, critical, culture*

PENGENALAN

Mata pelajaran sejarah sering dihadapkan dengan persepsi daripada pelajar dan masyarakat awam bahawa mata pelajaran ini hanyalah bersifat hafalan, teori dan jauh daripada realiti kehidupan sebenar. Ini kerana fakta yang terdapat dalam subjek ini merupakan fakta yang telah lalu dan kebanyakan orang berpendapat sudah tidak ada keperluan untuk digunakan pada masa hadapan terutamanya bagi urusan pembangunan negara seperti yang diutarakan oleh mata pelajaran STEM. Buku teks yang menjadi sumber utama pembacaan pelajar sering kali menyajikan penceritaan yang kering dan kurang menyentuh aspek pengalaman manusia secara langsung. Fakta yang disebutkan dalam buku teks hanyalah fakta-fakta yang harus dibaca, dihafal dan dikeluarkan semula dalam kertas peperiksaan tanpa pelajar merasa dengan pancaindera mereka sendiri apakah bentuk pensejarahan yang terkandung dalam buku teks tersebut. Namun begitu, anjakan paradigma dalam pedagogi sejarah moden menuntut satu transformasi yang sangat signifikan, yakni beralih daripada kaedah pengajaran tradisional yang pasif kepada pendekatan pembelajaran dinamik yang berupaya membina pemikiran kritis, kesedaran identiti bangsa dan kemahiran analitikal yang tajam.

Oleh yang demikian, sumber arkeologi dapat menawarkan sebuah penyelesaian alternatif bagi masalah ini dengan pelajar dapat merasa sendiri dengan tangan, melihat dengan mata sumber artifak arkeologi yang telah diekskavasi oleh ahli arkeologi. Sumber arkeologi yang digunakan sebagai bahan bukti secara fizikal hasil daripada kegiatan manusia pada masa lampau, merupakan "saksi bisu" yang dapat dijadikan sumber atau objek penghayatan untuk mendalami pemahaman sejarah yang lebih jelas dan empirik terutama pada zaman yang tidak mempunyai bukti tulisan. Bagi mewujudkan penyelesaian ini, penggabungan disiplin pedagogi warisan, pembelajaran berasaskan objek (*Object-Based Learning - OBL*) dan pendidikan muzium telah dikenal pasti sebagai pemangkin utama ke arah pemahaman pensejarahan yang lebih empirikal, terangkum dan lebih dipercayai. Kejayaan usaha ini akan bergantung kepada reka bentuk pelaksanaan, keberkesanan serta kelompangan dalam ekosistem pendidikan sejarah, dengan menumpukan kepada pemanfaatan sumber arkeologi, objek budaya dan juga peranan dan kepentingan institusi muzium itu sendiri.

Arkeologi itu sendiri merupakan bidang yang dapat membangkitkan kesedaran mengenai keadaan masa lampau dengan gambaran yang mengasyikkan, jumpaan yang menarik, misteri masa silam, kemahiran zaman purba, kerja-kerja penyelidikan yang teliti dan

juga publisiti (Hole & Heizer 1990). Zuliskandar (2012) pula menyatakan arkeologi merupakan kajian tentang masa silam manusia dan kajiannya bertumpu kepada barang-barang peninggalan manusia. Ia juga merupakan suatu susunan kaedah dan tatacara penyelidikan tentang masa lalu melalui data yang diperoleh dan latihan akademik serta orientasi teori ahli arkeologi (Renfrew & Bahn, 2016).

Penggunaan sumber arkeologi dalam pendidikan sejarah bukanlah hal yang baharu, namun pelaksanaannya masih terbatas dan masih belum digunakan secara menyeluruh. Ini kerana ramai guru terutamanya yang mengajar mata pelajaran sejarah yang kurang terlatih atau kurang memiliki akses untuk menggabungkan konteks jumpaan sumber arkeologi ke dalam proses pengajaran dan pembelajaran. Oleh itu, makalah ini bertujuan untuk menghuraikan secara komprehensif peranan sumber arkeologi dalam meningkatkan pemahaman pelajar dalam pengajaran dan pembelajaran terutamanya mata pelajaran sejarah.

Oleh yang demikian, makalah ini ditulis bagi menentukan dan menganalisis kepelbagaian peranan bagi sumber-sumber dapatan arkeologi dalam konteks pedagogi pengajaran matapelajaran sejarah. Di samping itu, pemerhatian ini dapat memberikan perspektif tentang bagaimana sumber arkeologi dapat menjadi pilihan sebagai kaedah yang boleh digunakan bagi mengatasi kelemahan pengajaran sejarah yang konvensional iaitu hanya bergantung kepada pengajaran daripada guru. Selain itu, melalui makalah ini dapatlah menawarkan wawasan baharu bagi pendidik dan mengembangkan kurikulum tentang betapa pentingnya integrasi pengajaran dengan sumber dapatan arkeologi.

KAJIAN KEPUSTAKAAN

Perkembangan mutakhir dalam wacana sains akademik membuktikan dengan telus bahawa disiplin sejarah secara fitrahnya tidak lagi berupaya bertahan sebagai sebuah matapelajaran berasaskan hafalan tarikh, nama tokoh atau peta lokasi peperangan sahaja. Ia harus ditanggapi sebagai ilmu kemanusiaan dan sains sosial merentas disiplin ilmu yang sangat penting dalam pembinaan tamadun, karakter warganegara dan daya tahan sebuah negara yang pesat membangun agar warganya tidak lupa tentang sejarah bangsanya sendiri. Penyelusuran sorotan kajian kepustakaan pada bahagian ini mengupas empat tunjang asas iaitu sejarah, warisan, OBL dan muzium yang bertindak dalam ikatan simbiotik bagi melahirkan warganegara berilmu tentang sejarah bangsa dan negaranya (Aini & Anuar 2025).

Jika diperhatikan melalui penyesuaian Kurikulum Standard Sekolah Menengah (KSSM), penceritaan sejarah hari ini disusun secara berhati-hati menerusi kerangka pemikiran secara kronologi, dikaji daripada permulaan perkembangan masyarakat manusia sejak zaman prasejarah sehinggalah kepada kerencaman pembentukan lanskap negara dan identiti bangsa Malaysia pada masa kini. Ini membolehkan para pelajar memerhati dan menyusur bukti secara rantaian sebab dan akibat bagi suatu insiden yang berlaku dalam sejarah lampau.

Namun begitu, di sebalik kerangka reka bentuk sistem kurikulum yang sangat utuh ini, kelangsungan di bilik darjah sentiasa terperangkap dengan dilema kaedah pembelajaran secara syarahan konvensional. Pendekatan pengajaran tradisional yang didominasi oleh teknik hafalan pasif, pembelajaran terpusat kepada guru (*teacher-centered*) dan pembacaan kering isi buku teks secara langsung menyebabkan pelajar sekolah hanya membaca buku sejarah sekadar untuk lulus peperiksaan. Pelajar memandang remeh kandungan pelajaran sejarah sebagai himpunan

tarikh lapuk yang tidak praktikal dan jauh daripada realiti futuristik pada abad kehidupan moden yang perlu ditempuh oleh rakyat pada masa akan datang. Tambahan pula, kesukaran guru meletakkan hubungan kait terhadap tragedi sejarah telah menghalang murid daripada memahami kesan pengajaran zaman lampau untuk merumus jawapan bagi dilema masalah geopolitik yang dihadapi dunia masa kini. Sehubungan itu, korpus akademik bersepakat merumuskan bahawa pengintegrasian pedagogi inovatif yang merangsang fungsi otak kanan dan kiri adalah prasyarat wajib untuk menjayakan kelangsungan minat pelajar kini kepada matapelajaran sejarah (Anita 2023).

Arkeologi juga merupakan antara sebahagian bidang ilmu yang termasuk dalam kerangka sejarah kerana sejarah itu sendiri dikaji dengan meneliti dokumen seperti bahan arkib seperti surat khabar, surat perjanjian, majalah, manuskrip, peta, gambar, foto dan bahan-bahan lain yang boleh diperolehi daripada perpustakaan dan arkib. Oleh itu, sebelum terdapatnya dokumen bertulis ini, arkeologi hadir sebagai salah satu kaedah untuk menganalisis sejarah dan keadaan yang berlaku semasa zaman yang dikenali sebagai zaman Prasejarah merangkumi jumpaan objek budaya yang dapat dikenal pasti seperti artifak, ekofak dan juga fitur (Nik Hassan Shuhaimi, 2011). Arkeologi (daripada Yunani: *αρχαιολογία* - *archaiologia*, daripada *αρχαίος* - *archaios*, yang bermakna "asal, purba, tua" dan *λόγος* - *logos*, "kajian"). Arkeologi boleh dikatakan suatu bidang mengenai kajian purba (Fagan & Durrani, 2019). Arkeologi merupakan bidang ilmu yang terbahagi kepada beberapa sub disiplin. Antara sub disiplin tersebut adalah arkeologi prasejarah, proto-sejarah, arkeologi industri, etno-arkeologi, arkeologi maritim dan arkeologi sejarah (Zuliskandar, 2012).

Definisi Sumber Arkeologi

Sumber arkeologi dapat ditakrifkan sebagai semua objek bagi sisa aktiviti manusia di masa lalu yang dapat kita pelajari untuk membina semula penceritaan kehidupan dan budayanya (Renfrew & Bahn, 2016). Terdapat banyak sumber arkeologi yang dapat diperhatikan hasil daripada kajian lapangan secara gali cari atau ekskavasi arkeologi yang telah dilakukan oleh ahli-ahli arkeologi. Sumber-sumber ini boleh dibahagikan kepada tiga iaitu artifak, ekofak dan juga fitur. Setiap sumber yang dinyatakan di atas mempunyai ciri dan maknanya yang tersendiri.

Artifak merupakan hasil tinggalan masyarakat lampau dalam bentuk benda buatan manusia yang dapat dipindahkan. Artifak merupakan sumber arkeologi yang paling banyak ditemui dalam kajian secara ekskavasi arkeologi. Contoh artifak adalah seperti alat batu, tembikar tanah, pelbagai jenis mata wang dan semua bahan yang dibuat yang dipercayai digunakan dalam kehidupan seharian masyarakat lampau. Bagi ekofak pula, ianya merupakan hasil pengubahsuaian daripada bahan semula jadi yang turut digunakan untuk keperluan seharian masyarakat lampau seperti tinggalan tulang haiwan, biji-bijian, polen dan lain-lain. Fitur pula merupakan hasil binaan masyarakat lampau yang agak besar dan sukar atau tidak boleh dipindahkan seperti tapak bangunan, lubang persembunyian dan juga bangunan-bangunan hasil binaan lampau yang masih digunakan sehingga kini.

Pembelajaran Sejarah yang Konstruktif

Teori konstruktivisme yang dibangun oleh Vygotsky (1978) telah menekankan bahawa pengetahuan dapat dibangun secara aktif oleh pelajar melalui interaksi pelajar dengan alam sekeliling dan juga sumber pengajaran. Sumber arkeologi yang berbentuk fizikal dan boleh disentuh serta dilihat terbuka untuk pelbagai interpretasi oleh pelajar dan juga para penyelidik. Ini selaras dengan pendekatan Konstruktif iaitu Ilmu tidak boleh wujud di luar minda, tetapi dibina dalam minda berdasarkan pengalaman. Melalui pendekatan kepada sumber arkeologi, pelajar tidak lagi menjadi penerima informasi secara pasif, tetapi menjadi "sejarawan muda" yang boleh melakukan analisis dan membina penceritaan sejarah berdasarkan bukti hasil daripada sumber arkeologi.

Falsafah utama teori ini menegaskan bahawa ilmu pengetahuan dan pemahaman kognitif tidak boleh sekadar dipindahkan secara sehalu dalam keadaan pasif daripada pendidik kepada pelajar. Sebaliknya, makna dan pengetahuan tersebut mesti dibina secara aktif oleh para pelajar melalui interaksi sosial, kognitif dan fizikal dengan persekitaran serta pelbagai sumber pembelajaran di sekeliling mereka. Dalam lapangan pendidikan sejarah dan warisan, kerangka konstruktivisme ini secara langsung diterjemahkan melalui interaksi secara fizikal atau "*hands-on*" dengan artifak, ekofak dan fitur peninggalan arkeologi. Objek budaya berbentuk fizikal ini bertindak sebagai "saksi bisu" kepada peradaban masa lampau yang membenarkan pelajar membina naratif sejarah tempatan berasaskan bukti empirikal, sekali gus menukar peranan konvensional mereka daripada sekadar penerima maklumat yang menghafal fakta, kepada pemerhati, penyelidik dan juga penganalisis (Joanna 2022).

Bagi melengkapkan teori konstruktivisme ini, makalah ini turut mengadaptasi kerangka Kitaran Pembelajaran Berasaskan Objek 4-Langkah (*4-Step OBL Learning Cycle*) yang dicadangkan oleh tokoh pendidikan dari *University College London (UCL)*, Rosalind Duhs (Joanna, 2022). Kitaran berstruktur ini memberikan panduan sistematik kepada pendidik dalam mengendalikan objek budaya dalam bentuk artifak di bilik darjah mahupun di galeri muzium. Kitaran ini bermula dengan langkah pertama, iaitu sesi tutorial dan bimbingan praktikal untuk membolehkan pelajar mengendalikan serta 'membaca' objek budaya yang bersejarah secara bersemuka. Seterusnya, pada langkah kedua, pelajar diwajibkan untuk melaksanakan refleksi pemikiran yang mendalam terhadap pengalaman pembelajaran berasaskan objek budaya tersebut dengan menggali makna di sebalik tekstur, bentuk dan fungsi objek budaya tersebut. Langkah ketiga menuntut pelajar untuk mengkaji objek tersebut bagi membentuk konsep abstrak dengan menguji idea dan persepsi mereka menggunakan laras pengetahuan mereka sendiri mengikut disiplin ilmu sejarah yang telah dipelajari. Pada puncaknya, iaitu langkah keempat, pelajar digalakkan untuk memindahkan idea, rumusan dan kemahiran analitikal yang telah dijana ke dalam situasi dan aplikasi yang baharu, sekali gus melengkapkan proses asimilasi ilmu.

Selain itu, kerangka analitikal kajian ini turut diperkaya dengan gabungan Teori Pelbagai Kecerdasan (*Multiple Intelligences Theory*) yang diperkenalkan oleh Howard Gardner pada tahun 1983 (Joanna, 2022). Integrasi teori ini amat bertepatan dengan pendekatan pendidikan muzium, di mana pengalaman visual, auditori dan kinestetik disatukan bagi merangsang potensi intelektual pelajar yang berbeza-beza secara holistik (Zuraidah *et al.*, 2025). Gabungan ketiga-tiga kerangka Konstruktivisme, Kitaran OBL 4-Langkah dan Teori Pelbagai Kecerdasan dapat menyediakan satu struktur konseptual komprehensif bagi

memahami bagaimana objek budaya berupaya menghubungkan pemikiran kognitif aras tinggi dengan realiti fizikal warisan manusia.

Bagi menerangkan dengan lebih terperinci mengenai keberkesanan pedagogi warisan, pembelajaran objek budaya dan landskap keberadaan pendidikan sejarah dalam sistem persekolahan berpusat di Malaysia dalam bingkai perbandingan persekitaran pembelajaran bertaraf global, makalah ini melaksanakan perbandingan terstruktur. Jadual 1 di bawah merupakan analisis perbandingan mendalam menggunakan jadual matriks yang meneliti tujuh artikel jurnal berkaitan. Bagi menganalisis perbandingan ini perbincangan melalui pelbagai dapatan kritis bagi merungkai persamaan dan jurang penemuan dijelaskan melalui Jadual 1.

Jadual 1. Jadual analisis perbandingan kajian kepustakaan.

Pengarang Utama & Tahun	Kawasan Kajian / Fokus Objektif Penyelidikan	Reka Bentuk Data / Metodologi Analisis	Dapatan Utama Kajian dan Rumusan Sarjana	Sumbangan Signifikan Kepada Perluasan Pengetahuan Pedagogi Sejarah
Zuraimi Zakaria <i>et al.</i> (2025)	Menganalisis strategi pengajaran dan instrumen pentaksiran oleh perantara pendidik di muzium bertemakan imigresen antarabangsa (Victoria, Australia).	Kajian kes bertemakan kerangka interpretivis kualitatif. Memanfaatkan protokol temu bual separa berstruktur dan analisis pemerhatian sesi pedagogi interaktif.	Para guru lapangan mempraktikkan model adunan berkesan yang mengombinasikan elemen <i>constructivist</i> yang mendalam dengan kawalan struktur <i>behaviourist</i> . Penggunaan instrumen teknik penceritaan bertema (narrative storytelling) bersulam elemen sokongan berpusat artifak fizikal (OBL), soalan terbuka, sistem bimbingan perancah bertahap (scaffolding), serta kaedah pentaksiran maklumat maklum balas informal segera mengadaptasi perjalanan sesi pameran secara dinamik.	Membina dan mengiktiraf kewujudan parameter model sintesis antara kemahiran naratif OBL yang membuktikan jalinan inkuiri silang budaya berupaya menjadi sokongan mantap kepada silibus pembelajaran silang antarabangsa rasmi sekolah.
Eileen Lau Hoong Ping & Anuar Ahmad (2024)	Mewajarkan skop impak manfaat positif serta beban cabaran pelaksanaan teknik Pembelajaran Berasaskan Projek (PBP) dalam kelas pendidikan Sejarah sekolah menengah arus perdana (Malaysia).	Tinjauan ulasan kualitatif menggunakan prosedur analisis himpunan dokumen asas dan penyelidikan konsep (library research).	Pembelajaran bentuk PBP merupakan satu platform perangsang yang mengaktifkan kelangsungan pemikiran kreatif inovatif dan daya penilaian kritis dalam tugas pelajar. Secara hakikatnya, PBP memancarkan keistimewaan dalam mendedahkan rangsangan minat	Mempertahankan keperluan mendesak pemisahan dominasi dari kaedah pengajaran dogmatik secara mengingat hafalan konvensional menuju penerimaan realiti moden iaitu pedagogi eksplorasi secara

Nur Syahida Shafiron <i>et al.</i> (2023)	<p>Penelitian perbandingan silang budaya membabitkan sistem objektif pembinaan kerangka mata pelajaran sejarah Malaysia berbanding reka bentuk kurikulum model kebangsaan Finland dalam naratif skop keupayaan literasi kesedaran pendidikan politik peribadi.</p>	<p>Pendekatan kualitatif perbandingan. Memanfaatkan interpretasi data analitikal menggunakan dokumen perundangan polisi primer antarabangsa, bahan tinjauan kepustakaan (buku, tesis) dan teks ulasan rasmi pihak berwajib.</p>	<p>jangka panjang biarpun berdepan limitasi serius tempoh kerja, kerumitan agihan masa bagi tenaga guru awam, dan rintangan keluasan reka bentuk kurikulum semasa yang kian mampat.</p> <p>Analisis menunjukkan Finland memfokuskan pendidikan struktur sosial dan fahaman orientasi politik sebagai pelan melahirkan warganegara rasional yang sangat analitikal bersistem dan menyebarkan iklim demokratik di sekolah. Sebaliknya, haluan objektif penceritaan kurikulum Malaysia lebih mencondongkan fokus terhadap jaminan integrasi perpaduan rakyat berbilang ras, membendung asimilasi budaya luar, meletakkan penekanan pada rentetan naratif hafalan negara (peristiwa masa lampau sejarah dan kesetiaan patriotisme tulen) bersama penyerapan silibus aplikasi KBAT yang berhaluan konvergen (berpusat jawapan tetap). Keluar daripada kepompong kelas ke galeri lawatan muzium bersama elemen borang tugas i-think dan pembedahan kerja pemindahan visual artifak menjadikan pembelajaran lebih terancang dengan mempromosikan penglibatan berpasukan tulen rakan sebaya (student-centered), menyeronokkan fitrah emosi penerimaan pelajar dan menimbulkan minat lonjakan kefahaman</p>	<p>kemahiran insaniah berkumpul dan memanifestasikan sejarah melalui bahan bukti yang diterbitkan murid sendiri.</p> <p>Mencadangkan reformasi kurikulum yang komprehensif bagi sistem pendidikan kebangsaan Malaysia supaya mengguna pakai penanda aras ketelusan perbincangan bebas berfakta (amalan pendidikan antarabangsa Finland) yang melahirkan kewarganegaraan kritikal dewasa dan kompeten dari ruang legar akademik menengah awal.</p> <p>Memberi penyokongan berbukti data keras bahawa entiti penjaga sumber memori masyarakat iaitu Muzium Awam merupakan prasarana sokongan utama sebagai kepanjangan ruang darjah (outdoor extension) di bawah inisiatif kementerian pendidikan untuk mempromosikan</p>
Nur Syazwani Abdul Talib <i>et al.</i> (2023)	<p>Menilai respons persepsi guru sejarah awam dan corak penerimaan pelajar mengenai inisiatif program aktiviti sokongan belajar subjek Sejarah di luar dinding kelas (lawatan terancang rombongan muzium di daerah Kelantan).</p>	<p>Rekabentuk tinjauan metodologi campuran. Merangkumi protokol borang pemetaan data respons selidik 205 pelajar Tingkatan Empat dengan triangulasi protokol prosedur temu bual persepsi dari 3 pihak pengajar profesional pakar subjek Sejarah.</p>	<p>Keluar daripada kepompong kelas ke galeri lawatan muzium bersama elemen borang tugas i-think dan pembedahan kerja pemindahan visual artifak menjadikan pembelajaran lebih terancang dengan mempromosikan penglibatan berpasukan tulen rakan sebaya (student-centered), menyeronokkan fitrah emosi penerimaan pelajar dan menimbulkan minat lonjakan kefahaman</p>	<p>Memberi penyokongan berbukti data keras bahawa entiti penjaga sumber memori masyarakat iaitu Muzium Awam merupakan prasarana sokongan utama sebagai kepanjangan ruang darjah (outdoor extension) di bawah inisiatif kementerian pendidikan untuk mempromosikan</p>

Aidah Edin <i>et al.</i> (2021)	Kajian penanda aras bagi mengukur perkaitan aras kemantapan pengetahuan teknikal pedagogi isi kandungan oleh kumpulan guru dengan kebolehan memupuk tahap empati nilai sejarah dalam diri para murid generasi alaf sekolah menengah serantau wilayah Sabah.	Prosedur penelitian rekabentuk tinjauan kuantitatif menyeluruh berskala luas yang dilaksanakan secara pensampelan populasi rawak bersistematik melibatkan data populasi rujukan 90 tenaga pendidik Sejarah berdaftar silang berpasangan analisis bersama responden kaji selidik populasi seramai 1000 murid yang menuntut dalam lingkungan pendaftaran Tingkatan 4 sekolah di Sabah.	terhadap topik yang asalnya difikirkan membosankan oleh pelajar berbanding mendengar huraian naratif panjang pensyarah. Penemuan teras: Penjanaan empati sejarah, kemampuan perspektif silang masa silam dari lensa watak purba serta logik pemikiran kritikal terbina kuat pada pelajar di mana pemahaman dikongsi berbantuan penyaringan hujah bukti sumber bersejarah primer. Walaubagaimanapun, pencapaian aspirasi objektif silibus sangat bergantung pada kewujudan pemahaman teras di pihak guru, meletakkan keperluan penambahan kapasiti mengajar berterusan guru (peningkatan masteri pengajar dalam penyelarasan modul PAK-21 abad terkini) yang masih pada skala biasa di sekolah-sekolah tempatan.	Pemikiran Kritis dan Pemikiran Kreatif aras tinggi murid dengan berkesan. Data jelas mendedahkan kebenaran empirik bahawa nilai penghayatan moral kewarganegaraan peradaban tamadun bangsa bukan kebolehan semulajadi generasi baru, sebaliknya diturunkan melalui perantaraan kesempurnaan kemahiran pengamal penyampai guru secara sistematik menerusi strategi mengajar interaktif guru kelas yang memacu pendekatan pedagogi kandungan di dewan sekolah itu sendiri.
Jingwen Zhang <i>et al.</i> (2025)	Mereka bentuk sistem model adaptasi kerangka persekitaran pembelajaran berkonsep permainan (Game-Based Learning - GBL) dengan integrasi kognisi termaktub pelbagai pengalaman yang menghidupkan elemen tenggelam pengalaman khazanah budaya terimbuhi institusi muzium bagi penjanaan motivasi pengetahuan.	Rekabentuk kerangka eksperimen berasaskan amalan dan ulasan literatur konseptual model dengan meletakkan asas teori gabungan Model Motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) pelbagai kognisi teori berhaluan konstruktivis bersandarkan mekanik pengalaman rekaan persekitaran maklum balas pantas.	Membendung defisit rasa minat dengan memukau pengunjung generasi muda, platform GBL mencipta persekitaran adaptasi pemacu penyertaan di mana pengalaman mendalam peradaban masa nyata simulasi cabaran menguatkan daya pelbagai cabang emosi pintar. Simulasi soalan cabaran, penemuan lisan maklum balas cepat secara segera dan asimilasi virtual persekitaran menyuntik sokongan sosial kognisi kemanusiaan yang berinteraksi dalam alam	Merangka laluan pelaburan baru yang bersifat serampang pelbagai mata, menunjukkan pelaburan fasiliti GBL digital berhaluan simulasi yang ditunjangi amalan konstruktivis merupakan perantara unggul untuk melatih persekitaran sosial pembelajaran yang adaptif masa kini membasmi amalan pameran pasif dengan menyatukan

M.D. Todino & L. Campitiello (2025)	Mendefinisikan garis parameter baru skop pendidikan dan dimensi inklusiviti pemulihan institusi pelesenan muzium pada tatanan amalan penglibatan kematangan pendidikan masyarakat pelbagai umur pasca-moden berhubung krisis kewarganegaraan sejagat rentas platform awam digital inovatif masa kini.	Reka bentuk penulisan Ensiklopedia Ulasan Analitikal kepustakaan literatur saintifik kualitatif berdasarkan penjejakan konsep model kerangka ekosistem sedia ada dan kemajuan inovasi moden pendidikan non-formal inklusif kewarganegaraan berterusan global dan pengumpulan rujukan amalan pendigitalan institusi.	digital khazanah muzium warisan lalu. Pendidikan Muzium menongkah batasan fizikal dan berfungsi pada premis non-formal tanpa sempadan; Ia tidak semestinya satu sesi kembara satu hala sebaliknya medium komunikasi mendalam pembelajaran yang berakar kepada sumber OBL. Merangkumi pelbagai instrumen seperti rekaan maya, avatar AI dan interaktiviti dua sisi artifak muzium adalah instrumen pengisian makna pengalaman (meaning-making). Muzium merupakan arkitek pembangun identiti budaya sejati, pemantapan daya toleransi sivik aktif peribadi sepanjang hayat dengan membekal emosi, sosial masyarakat moden inklusif dan hubungan pertautan budaya akar umbi bersejarah komuniti yang harmoni dan matang untuk menangkis polarisasi dan buta budaya antarabangsa sekeliling.	kehebatan visual warisan sejarah berpotensi untuk merawat tahap emosi murid yang bertingkah laku. Mementalkan ketetapan anjakan wacana di institusi muzium di penjuru dunia dari model pendidikan satu corak penuturan dogmatik sepi pameran artifak eksklusif ke suatu ruang dialogis mesra inklusif terbuka, yang mengiktiraf pembinaan sosiobudaya berteraskan artifak warisan kemanusiaan kolektif memacu masyarakat progresif sejagat dan warganegara matang, yang dapat dibina walau menembusi jaringan pendigitalan platform jarak jauh yang luas tanpa sempadan geografi lokasi negara pengunjung antarabangsa.
-------------------------------------	---	---	---	---

PERANAN SUMBER ARKEOLOGI DALAM PENGAJARAN DAN PEMBELAJARAN

Bahan Pembelajaran

Sumber arkeologi merupakan bukti sejarah lampau yang dapat dilihat secara fizikal dan dalam beberapa keadaan dapat juga disentuh. Replika tembikar tanah yang ditemui dari zaman Neolitik akan memberikan kesan yang lebih mendalam terhadap orang melihat dan memegangnya daripada sekadar membaca penerangan yang dinyatakan dalam buku teks. Keberadaan artifak arkeologi secara fizikal ini akan dapat menyelesaikan beberapa masalah dalam pembelajaran mata pelajaran sejarah.

Pertamanya adalah mengatasi masalah pemikiran secara abstrak iaitu pelajar lebih memahami berkenaan konsep pentarikan dan kesan bagi peradaban yang telah hilang atau runtuh ditelan zaman. Selain itu, jika pelajar berpeluang untuk berinteraksi dengan artifak, dapat mempertajamkan ingatan pelajar kerana memori secara visual dan kinestetik dapat membantu pelajar untuk mengingat maklumat dan informasi dengan lebih lama.

Tambahan lagi, interaksi pelajar dengan sumber arkeologi dapat menimbulkan dan mengukuhkan emosi pelajar tentang semangat patriotik terutamanya sayang dan bangga dengan pencapaian bangsa sendiri. Ini kerana apabila pelajar melihat secara langsung sumber arkeologi yang pernah digunakan oleh masyarakat lampau, ianya dapat menimbulkan rasa kagum dan bangga dengan pencapaian bangsanya pada masa lampau.

Perangsang kepada Kaedah Berfikir dengan Kritis

Bahan arkeologi juga dapat dijadikan perangsang bagi mengembangkan gaya fikir secara kritis dan selari dengan kaedah sejarah. Ini sangat penting kerana dapat menjadikan pelajar belajar menganalisis sesuatu bukti sejarah dan dapat digunakan bagi menganalisis perkara dalam kehidupan seharian. Selain menganalisis bagi satu-satu artifak, pelajar juga akan belajar kaedah bagi membandingkan sumber-sumber yang berlainan. Daripada analisis dan perbandingan yang boleh dilakukan, pelajar akan mencuba membuat hipotesis berdasarkan kefahaman mereka dan seterusnya yang paling penting adalah pelajar akhirnya boleh menilai bukti-bukti hasil analisis yang dilakukannya. Proses pembelajaran sebegini dapat melatih pelajar untuk tidak hanya menerima maklumat begitu sahaja tanpa menyoal kembali, menguji dan membangunkan hujah berdasarkan bukti daripada kaedah sejarah terhadap bahan arkeologi yang ditemui oleh ahli arkeologi.

Penghubung bagi Memahami Konsep Waktu, Kronologi, dan Perubahan Sosial

Bahan arkeologi turut boleh dijadikan jambatan penghubung bagi memahami konsep pentarikan, kronologi dan juga perubahan sosial. Dalam kaedah penyelidikan arkeologi, terdapat sebuah kaedah pentarikan secara relatif dan mutlak. Lapisan tanah yang pelbagai pada sesebuah tapak arkeologi menunjukkan pentarikan secara relatif dan menjadi analogi visual yang sempurna bagi konsep kronologi. Lapisan yang semakin dalam mempunyai pentarikan yang semakin tua. Perbezaan jumpaan pada setiap lapisan mempunyai pentarikan yang berbeza dan mempunyai ciri-ciri yang tersendiri menunjukkan bukti secara langsung terhadap perubahan teknologi, ekonomi dan sosial yang menunjukkan bukti perkembangan masyarakat pada masa lampau daripada masa tertua kepada masa yang lebih muda. Artifak yang ditemui juga mempunyai perbezaan seperti perubahan daripada alat batu yang sederhana kepada alat batu yang lebih kompleks kemudian kewujudan logam yang lebih kompleks yang membuktikan tahap kemajuan bagi teknologi sesebuah masyarakat.

Alat Menimbulkan Kesedaran Sejarah dan Identiti Budaya

Bahan arkeologi turut boleh dijadikan alat bagi meningkatkan kesedaran terhadap sejarah masyarakat dan juga pengenalan kepada identiti budaya masyarakat yang pernah mendiami dan membangunkan sesebuah kawasan pada masa lampau.

Sumber arkeologi warisan objek budaya yang boleh membuktikan kejayaan, kearifan, teknologi dan satu pensejarahan bagi perjalanan panjang sesebuah bangsa. Dengan mempelajari dan menghayati sumber-sumber dalam pengkajian arkeologi, para pelajar dapat memupuk rasa bangga terhadap tinggalan masyarakat pendahulu mereka dan membuatkan mereka merasa sedar akan tingginya peradaban yang nenek moyang mereka bangunkan. Selain itu, kesedaran para pelajar boleh meningkat apabila mereka lebih menghargai dan menjaga sumber tersebut. Ini kerana apabila pemahaman tentang nilai sejarah sesuatu sumber semakin meningkat, akan mendorong para pelajar untuk mempunyai sikap yang sayang akan tinggalan sejarah tersebut dan berusaha untuk menjaganya daripada kerosakan dan dirosakkan oleh orang lain seterusnya dapat melestarikan sumber arkeologi tersebut sama ada dalam bentuk artifak, ekofak dan juga fitur.

Kesedaran terhadap sejarah dan identiti budaya setempat berasaskan hasil penelitian terhadap objek budaya bahan arkeologi turut dapat memperkuat identiti kebangsaan dalam diri pelajar. Ini adalah kerana objek budaya berasaskan bahan arkeologi hasil jumpaan daripada beberapa kawasan atau tapak penyelidikan di Malaysia terutamanya dapat memperkayakan pemahaman pelajar tentang bentuk susun atur kepelbagaian kebudayaan yang berada dalam sesebuah kawasan dan juga persamaan dalam sesebuah bangsa dan kaum.

Asas Pembelajaran Merentas Disiplin (STEM dan Sains Kemanusiaan)

Melalui pembelajaran berasaskan bahan arkeologi, setiap pelajar dapat mengetahui kepelbagaian dalam teknik-teknik analisis bagi mendapatkan maklumat atau data yang digunakan untuk memperkukuhkan maklumat sejarah. Ini dapat membentuk pengetahuan asas pembelajaran secara multidisiplin atau rentas bidang terutamanya antara bidang dalam STEM dan juga sains kemanusiaan.

Arkeologi secara semula jadinya sebuah bidang yang tidak dapat berdiri sendiri. Ia memang sebuah bidang yang perlu bekerjasama untuk mendapatkan data yang boleh dipercayai atau lebih dikenali sebagai merentas disiplin. Kadang-kala untuk mendapatkan maklumat yang sahih dan jitu, ahli arkeologi bekerjasama dengan beberapa pakar dalam bidang yang berlainan dan dapat menghubungkan antara sains tulen dan juga sosial. Kepelbagaian dalam disiplin arkeologi ini menjadikan beberapa bidang yang bukan teras dalam arkeologi bersatu untuk mengukuhkan penyelidikan dalam bidang arkeologi. Di samping itu juga, penglibatan beberapa bidang dalam pengukuhan arkeologi melahirkan kepelbagaian dalam kepakaran arkeologi. (Muhamad Shafiq, 2018). Arkeologi memerlukan kaedah yang sangat berkesan untuk melakarkan teknik-teknik yang luas diguna pakai dalam kajian arkeologi untuk menyelesaikan masalah dan kaedah penyelidikan yang betul termasuklah sains, kemanusiaan, kesenian, sains sosial dan penggunaan kaedah secara praktikal untuk digunakan dalam satu disiplin ilmu (Heather, 2007).

Antara bidang utama yang menjadi penyangga kepada penyelidikan arkeologi adalah seperti geografi, bagi penentuan kesesuaian kawasan bagi petempatan manusia awal dan juga kajian mengenai iklim purba. Biologi turut digunakan melalui kajian terhadap ekofak yang ditemui. Bidang-bidang lain adalah seperti kimia, fizik, biologi, seni dan reka bentuk, teknologi, informasi, antropologi, penderiaan jauh, agama, geologi, zoologi dan banyak lagi bidang yang boleh dilakukan kerjasama dalam penyelidikan.

PELAKSANAAN

Bagi menjayakan pelaksanaan terhadap usaha menjadikan bidang arkeologi sebagai salah satu kaedah bagi memahami sejarah dan pensejarahan, terdapat beberapa kaedah yang boleh digunakan terhadap pelajar dan kaedah pembelajaran.

Pelajar boleh dibawa melawat atau berkunjung ke muzium, lapangan, tapak, arkeologi dan juga objek-objek budaya. Dengan lawatan ini, pelajar dapat melihat, merasa dan menghayati dengan lebih dekat objek hasil penyelidikan arkeologi. Melalui lawatan ini sudah pastilah pelajar akan diberi penerangan dengan mendalam oleh jurupandu yang bertugas.

Selain daripada melakukan lawatan, pelajar turut boleh didedahkan dengan objek arkeologi melalui pembelajaran dalam kelas dengan menggunakan replika. Pelajar sebaiknya belajar bagaimana untuk membuat replika artifak dan seterusnya boleh menggunakan replika tersebut dalam pembelajaran. Seharusnya replika tersebut dalam keadaan berkualiti tinggi supaya dapat digunakan dengan baik bagi simulasi analisis dalam kelas.

Penggunaan teknologi digital juga merupakan antara kaedah terkini yang dapat dimanfaatkan bagi memberi lebih kefahaman kepada pelajar. Terdapat beberapa muzium di Malaysia telah membina virtual muzium bagi mendedahkan kepada pengunjung berkenaan pameran-pameran yang terdapat dalam muzium itu sendiri. Selain itu, terdapat juga beberapa laman web yang telah menyediakan lawatan maya secara 3-dimensi kepada tapak-tapak arkeologi hasil penyelidikan pengkaji dan ahli akademik. Selain itu, terdapat juga pangkalan data maklumat berkenaan artifak boleh didapati secara atas talian.

Bagi melihat kefahaman pelajar, guru boleh menganjurkan projek kepada pelajar dengan pelajar membuat simulasi pengajaran arkeologi atau projek dokumentasi tapak dan objek arkeologi yang terdapat di sekitar kawasan mereka. Ini boleh meningkatkan kefahaman mereka terhadap tinggalan arkeologi di sekitar mereka.

CABARAN

Bagi setiap permasalahan dan cadangan pelaksanaan seperti yang dinyatakan di atas, sudah pastilah mempaunyai cabaran untuk pelaksanaannya. Cabaran-cabaran ini perlu dipertimbangkan agar cabaran-cabaran ini tidak menjadi penghalang kepada pelajar untuk memahami sejarah melalui sumber arkeologi.

Antara cabaran utama kepada pelajar adalah keterbatasan akses pelajar kepada sumber bahan yang asli terutamanya pelajar atau sekolah yang berada jauh daripada sumber bahan tersebut. Bukan semua bahan arkeologi dikumpul dan dipamer di muzium-muzium utama di Malaysia. Pelajar yang berada di Malaysia Timur juga pasti merasa kesukaran untuk melihat dan mengakses secara dekat artifak, ekofak dan fitur yang berada di Semenanjung Malaysia. Oleh itu, mungkin boleh ditumpukan kepada pengolahan replika daripada bentuk asli atau menggunakan teknologi secara digital seperti muzium maya atau lawatan maya secara 3-dimensi.

Selain itu, masalah lain adalah kekhawatiran penyelidik arkeologi tentang keselamatan bahan tinggalan arkeologi tersebut. Ini kerana tidak semua bahan arkeologi boleh dipegang

dengan menggunakan tangan tanpa menggunakan sarung tangan. Sebagai contoh jumpaan tulang, tembikar tanah, artifak yang diperbuat daripada tanah liat, bahan kaca dan lain-lain bahan yang semakin rapuh apabila daripada tanah hasil penyelidikan arkeologi. Oleh itu disarankan agar bahan-bahan yang mudah rapuh ini dibuat replikanya dengan banyak agar mudah dipelajari dan dipegang oleh ramai pelajar.

Cabaran lain yang perlu diatasi dan difikirkan penyelesaiannya adalah kurangnya kemahiran guru-guru terhadap tinggalan dan cara kerja arkeologi. Ini kerana bukan semua guru semasa mereka dalam pengajian yang terdedah dengan kaedah dan ilmu arkeologi. Oleh itu, pihak Kementerian Pendidikan Malaysia boleh membuat kursus-kursus khas kepada guru-guru dengan menjadikan penceramah-penceramah dalam kalangan ahli arkeologi yang diiktiraf dalam negara oleh Jabatan Warisan Negara melalui Ahli Arkeologi Berdaftar. Ini bagi memastikan maklumat dan penceritaan yang diberikan selari dengan sejarah sedia ada.

KESIMPULAN

Sumber arkeologi memainkan peranan yang penting dalam pengajaran dan pembelajaran bagi menunjukkan kepelbagaian dimensi serta perubahan dan peningkatan dalam kaedah pemahaman dalam pelajaran sejarah. Kaedah kefahaman dengan menggunakan bahan arkeologi bukan sahaja sebagai pelengkap, ia juga dapat mengubah pembelajaran sejarah daripada matapelajaran yang bersifat hafalan kepada sebuah pelajaran yang meningkatkan pengalaman bagi pelajar dengan melihat dan merasa objek budaya secara nyata dan menimbulkan kefahaman sendiri secara tanpa sedar. Sumber arkeologi dan objek budaya yang dihayati dapat meningkatkan aspek kognitif kepada pelajar bagi menjadikan pelajar itu berfikiran secara kritis. Melalui objek arkeologi juga dapat meningkatkan aspek afektif yang mendalami kesedaran pengajian sejarah dan juga dapat meningkatkan psikomotor yang membangunkan keterampilan analisis bagi pelajar menilai sesuatu maklumat sekaligus menjadi penghubung kepada pelbagai disiplin ilmu.

Oleh itu, disarankan agar perlu adanya usaha yang sistematik daripada pelbagai pihak berkepentingan untuk meningkatkan lagi pemanfaatan sumber-sumber arkeologi. Kementerian Pendidikan Malaysia serta agensi di bawahnya perlulah mengembangkan modul pelatihan kepada guru tentang kaedah pembelajaran berasaskan sumber arkeologi. Selain itu, pihak-pihak berkepentingan perlu memperkuatkan kerjasama antara sekolah dan muzium serta agensi berkaitan dengan warisan dan arkeologi seperti Jabatan Warisan Negara dan Jabatan Muzium Malaysia. Pada masa kini, apa yang sangat penting adalah mengintegrasikan kandungan digital bagi sumber arkeologi ke dalam platform pembelajaran berasaskan kebangsaan, bagi memudahkan pelajar mengakses sumber-sumber tersebut dan memudahkan pelajar memahami peranan sumber arkeologi dalam menulis pensejarahan negara.

Conflict of Interest: *The authors have no conflicts of interest to declare.*

Author Contributions: *Muhamad Shafiq Mohd Ali wrote the manuscript. The author has read and agreed to the published version of the manuscript.*

Institutional Review Board Statement: *Not applicable.*

Data Availability Statement: The data presented in this review are available on request from the corresponding author.

Acknowledgement: Not applicable.

RUJUKAN

- Aidah, E., Mohd Mahzan, A., Abdul Razaq., & Santhi Pillai. (2021). Pengetahuan pedagogi guru dan amalan empati Sejarah dalam kalangan pelajar sekolah menengah. *Jurnal Wacana Sarjana*, 5(4), 1-12.
- Aini Il-Yani Ibrahim & Anuar Ahmad. (2025). Tahap pengetahuan guru Sejarah dalam menerapkan nilai patriotisme “Berbangga sebagai Rakyat Malaysia” di sekolah menengah. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 7(4), 458-470.
- Anita Dilam Jalan. (2023). Kurikulum Sejarah di Malaysia: Di antara hasrat dan realiti.
- Eileen Lau Hoong Ping & Anuar Ahmad. (2024). Pembelajaran berasaskan projek (PBD): Manfaat kepada pelajar di ssekolah menengah dalam mempelajari mata pelajaran sejarah. *International Journal of Advanced Research in Education and Society*, 6(5), 251-260.
- Fagan, B. M., & Durrani, N. (2019). *A brief history of archaeology: Classical times to the twenty-first century*. Routledge.
- Heather M. L., & Miller. (2007). *Archaeological approaches to technology*. Academic Press.
- Hole, F., & Heizer R. F. (1990). *Arkeologi Prasejarah: Satu pengenalan ringkas*. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Joanna Cobley. (2022). Why objects matter in higher education. *College & Research Libraries*, 83(1), 75.
- Muhamad Shafiq Mohd Ali. (2018). *Analisis kandungan mineral, unsur surih dan unsur utama bata candi di Kompleks Percandian Batujaya, Jawa Barat, Indonesia (Tesis Sarjana yang tidak diterbitkan)*, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman. (2011). Arkeologi di negeri Perak 1886-2011. In Nik Hassan Shuhaimi Nik Abdul Rahman (Ed.), *Perak: Warisan Arkeologi* (pp. 1-32). Ikatan Ahli Arkeologi Malaysia.
- Nur Syahida Shafiron, Siti Noranizahhafizah Boyman & Nooraziela Razak. (2023). Analisis perbandingan mata pelajaran Sejarah di Malaysia dan Finland. *Jurnal Perspektif*, 15(Special issue), 106-121.
- Nur Syazwani Abdul Talib, Kamarulzaman Abdul Ghani, & Nur Azuki Yusuff. (2023). Keberkesanan aktiviti pembelajaran Sejarah di muzium: Satu kajian kes. *Kajian Malaysia*, 41(2), 267-290.
- Renfrew, C., & Bahn, P. (2016). *Archaeology: Theories, methods, and practice* (7th ed.). Thames & Hudson.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Zuliskandar Ramli. (2012). *Proses akulturasi budaya India dan transformasi ilmu masyarakat Melayu Kedah Tua berdasarkan data arkeologi dan kajian saintifik (Tesis PhD yang tidak diterbitkan)*, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Zuraidah Hassan, Siti Aishah Yahya, Aimi Khairunnisa Abdul Karim, & Suhaya Deraman. (2025). Museum education as an innovative pedagogical approach for student stress

management. *International Journal of Academic Research in Business & Social Sciences*, 15(12), 2458-2473.

Zuraimi Zakaria, Badrul Isa, & David Forrest. (2025). Museum pedagogy and assessment strategies: A case study of two museum educators at an Australian immigration-themed museum. *JONUS: Journal of Nusantara*, 10(2), 222-246.

Disclaimer / Publisher's Note: *The statements, opinions and data contained in all publications are solely those of the individual author(s) and contributor(s) and/or the editor(s). The editor(s) disclaim responsibility for any injury to people or property resulting from any ideas, methods, instructions or products referred to in the content.*