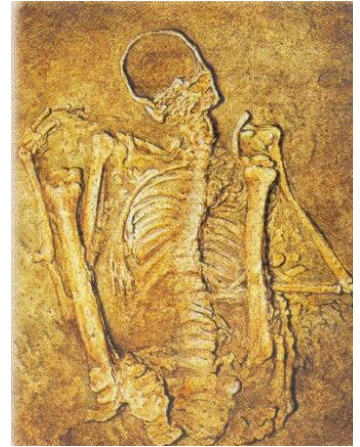


1. EKSKAVASI ARKEOLOGI – MANUSIA PERAK

PENGENALAN

Arkeologi merupakan satu disiplin yang mengkaji aktiviti dan kebudayaan masyarakat silam berdasarkan rekod-rekod tidak bertulis seperti tinggalan-tinggalan artifak, sisa makanan, tempat kediaman, perkuburan atau tinggalan fizikal yang dapat dikesan di sesuatu tapak. Disiplin ini memerlukan suatu proses ekskavasi yang sistematik dengan menggunakan kaedah carigali arkeologi. Ekskavasi atau carigali merupakan kegiatan penggalian yang dilakukan untuk mendapatkan maklumat tentang sesuatu benda tinggalan zaman purbakala yang melibatkan kerja lapangan dan kerja makmal. Aktiviti ini akan mendedahkan kepada pelajar secara asas kerja-kerja lapangan yang dilakukan oleh ahli arkeologi di tapak kajian serta analisis terhadap artifak yang ditemui melalui ekskavasi.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan awal kepada pelajar-pelajar dalam bidang carigali khususnya kerja lapangan supaya mereka mempunyai pengetahuan asas tentang perkembangan, kebudayaan dan tamadun awal manusia Prasejarah.
2. Melatih dan mewujudkan minat para pelajar dalam bidang arkeologi.

BAHAN-BAHAN: Replika rangka tulang Perak Man, cengkerang siput dan alatan batu

TEMPAT: Galeri Sejarah Awal dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat ke Galeri Sejarah Awal.
2. Pelajar akan diberikan penerangan berkaitan artifak yang terdapat di dalam galeri.
3. Seterusnya, pelajar akan dibawa ke Ruang Penerokaan untuk aktiviti praktikal dan mengenali alat-alat ekskavasi yang digunakan.
4. Pelajar akan melakukan carigali di petak yang telah disediakan dengan menggunakan berus dan *scraper*. Pelajar akan mencari rangka Perak Man, cengkerang siput dan alatan batu.
5. Pelajar akan merekodkan artifak yang dijumpai dan memasukkan ke dalam beg plastik yang disediakan.

2. KENALI LUKISAN GUA DI MALAYSIA

PENGENALAN

Lukisan gua di Malaysia biasanya dijumpai pada dinding di gua-gua batu kapur seperti Gua Tambun dan Gua Sireh di Perak serta Gua Kain Hitam di Niah, Sarawak. Keindahan dan kehalusan yang terdapat pada lukisan gua jelas memperlihatkan kewujudan unsur-unsur budaya dan intelektualisme masyarakat purba. Kewujudan lukisan ini merupakan satu sumbangan besar terhadap usaha mengenal pasti jenis aktiviti masyarakat prasejarah. Lukisan-lukisan yang dihasilkan menggambarkan aktiviti kehidupan seharian masyarakat purba seperti memburu, mengumpul makanan dan upacara ritual. Imej-imej yang biasa ditemui antaranya terdiri daripada imej figura, flora, fauna, geometri dan abstrak. Bahan-bahan yang digunakan untuk membuat lukisan ini adalah bersumberkan alam semulajadi iaitu hematit dan batu arang.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar-pelajar mengenali pelbagai jenis figura lukisan gua yang terdapat di Malaysia.
2. Memberi penerangan kepada pelajar untuk mengenalpasti bahan dan teknik yang digunakan pada lukisan gua.

BAHAN-BAHAN: *Tracing paper, marker pen, lukisan gua*

TEMPAT: Galeri Sejarah Awal dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar akan dibawa ke galeri dan diberi penerangan tentang lukisan-lukisan gua yang terdapat di Malaysia.
2. Seterusnya pelajar akan dibawa ke Ruang Penerokaan untuk menyalin semula lukisan gua dengan menggunakan *tracing paper* dan *marker pen*. Kerja-kerja ini dilakukan oleh ahli arkeologi pada masa dahulu untuk kerja-kerja dokumentasi semula lukisan asal Prasejarah yang ditinggalkan oleh masyarakat awal.
3. Pelajar diminta berbincang dan menganalisa sendiri motif-motif yang terdapat pada lukisan gua tersebut.

3. PERHIASAN DIRI ZAMAN PRASEJARAH

PENGENALAN

Sumber makanan masyarakat zaman Epi-Paleolitik iaitu zaman memburu dan mengumpul kebanyakannya ialah memungut hasil hutan dan sungai. Siput-siput sungai dijadikan sebagai sumber makanan utama. Jumpaan cengkerang siput di Pulau Kelumpang, Kuala Selinsing, Lembah Lenggong, Gua Kecil, Pahang membuktikan sisa makanan manusia zaman awal. Jumpaan kulit siput jenis *broatia costula* dan *broatia spinosa* yang terdiri daripada pelbagai saiz turut ditemui. Selain itu, cengkerang cowrie atau siput gerus dibentuk menjadi rantai sebagai barang perhiasan diri.



Pelbagai jenis manik zaman Protosejarah yang diperbuat daripada batu permata, gelas kulit moluska dan jenis carmelian turut ditemui terutama di Kuala Selinsing, Lembah Bujang, Jenderam Hilir dan Santubong. Manik-manik tersebut dipercayai diperdagangkan dari India, China dan Arab.

KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar kreativiti masyarakat zaman awal mencipta barang-barang perhisian diri.
2. Memberi peluang kepada pelajar-pelajar membuat sendiri perhiasan diri seperti rantai dan gelang tangan dengan menggunakan cengkerang siput dan manik-manik.

BAHAN-BAHAN: cengkerang siput sungai, tali, dan pelbagai jenis manik

TEMPAT: Galeri Sejarah Awal dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar akan dibawa ke galeri dan di beri penerangan berkaitan perhiasan diri yang terdapat di dalam galeri.
2. Pelajar kemudiannya dibawa ke Ruang Penerokaan untuk membuat rantai leher dengan menggunakan cengkerang siput yang telah disediakan.
3. Pelajar akan diberikan sebanyak 15-20 cengkerang siput dan manik beserta tali untuk membuat rantai atau gelang tangan.

4. PAKAIAN MASYARAKAT MALAYSIA

PENGENALAN

Secara amnya Galeri Kerajaan-kerajaan Melayu menyoroti sejarah kewujudan kerajaan-kerajaan Melayu di Nusantara seperti Borneo, Pulau Sumatera, Jawa, Sulawesi, Maluku, Filipina dan sebahagian Indochina (Funan dan Champa). Kemuncak kepada kegemilangan ini berlaku pada kurun ke-15 iaitu semasa kerajaan Melayu Melaka terbentuk dan kewujudan negeri-negeri lain selepas kejatuhan Melaka. Justeru, bagi mengambil kira kemasyuhuran Kerajaan Melayu Melaka dan kesannya ke atas tamadun alam



Nusantara maka kepelbagaian budaya dan adat wajar diketahui oleh generasi hari ini. Maka salah satu adat dan tradisi dahulu adalah kostum bagi masyarakat dahulu yang merangkumi kaum Melayu, Cina, India, Baba Nyonya, kaum pribumi Sabah dan Sarawak. Walau bagaimanapun, pakaian baju Melayu dipilih berdasarkan kepada penggunaannya yang diterima sebagai pakaian rasmi negara. Pada hari ini, baju Melayu dipakai ketika majlis- majlis rasmi seperti perkahwinan, istiadat istana, pakaian delegasi, keraian dan sambutan hari-hari perayaan. Adalah diharap agar pakaian baju Melayu ini terus menjadi ikon dan budaya masyarakat Malaysia sebagai identiti negara.

KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Menghayati dan mengetahui tentang pakaian tradisional kaum Melayu dan bagaimana ianya dipakai semasa majlis rasmi mahu pun perayaan.
2. Memupuk rasa kecintaan terhadap budaya nasional sesuatu kaum berlandaskan kepada identiti pakaian rasmi negara.

TEMPAT: Galeri-galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

BAHAN-BAHAN: Baju Melayu, tengkolok, capal, sampung

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat ke galeri-galeri muzium berpandukan helaian aktiviti.
2. Pelajar diberi penerangan tentang kepelbagaian kostum melalui petunjukan slaid di Ruang Penerokaan.
3. Setiap pelajar/ peserta diminta untuk mencuba pakaian baju Melayu sepasang lengkap dengan sampung dan bersongkok.

5. KERIS

PENGENALAN

Keris adalah sinonim bagi kaum Melayu dan kini diguna pakai ketika majlis istiadat serta majlis-majlis tertentu bagi kaum Melayu. Penggunaan keris pada masa dahulu digunakan sebagai simbol kedaulatan, keselamatan, pendamaian, maruah dan memberi makna yang tersendiri kepada si pemiliknya. Kewujudan keris memberikan banyak tafsiran dari segi falsafah dan berkait rapat dengan adat istiadat zaman dahulu. Kini, keris digunakan sebagai hasil kraftangan dan dekorasi sebagai lambang warisan sejarah negara. Justeru, generasi muda perlu mengetahui tentang sejarah latar belakang, penggunaan dan teknik pembuatannya. Adalah diharapkan generasi hari ini dapat mempelajari tentang signifikan keris dalam sejarah negara dan tidak memandangnya sebagai senjata semata-mata.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Memahami sejarah dan budaya keris sejak berzaman merangkumi falsafah, pembuatan dan nilai estetika yang terdapat pada hulu, sarung dan matanya.
2. Mengenalni senjata tradisional di negara ini dari sudut kepercayaan, nilai-nilai murni dan keadilan.

TEMPAT: Galeri-galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

BAHAN-BAHAN: Kertas keras, gunting, pembaris, gam, pensil warna, pensil/pen

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat ke galeri-galeri Muzium Negara berpandukan helaian aktiviti.
2. Pelajar diberi penerangan tentang kepelbagaian keris melalui petunjuk slaid di Ruang Penerokaan.
3. Setiap pelajar diminta untuk melukis keris mengikut kreativiti masing-masing dan dijadikan sebagai koleksi peribadi.

6. BANGUNAN BERSEJARAH

PENGENALAN

Kedatangan penjajah ke Tanah Melayu merupakan antara peristiwa penting yang berlaku di dalam lipatan sejarah negara. Ia menandakan bermulanya era kolonial dan penjajahan terhadap rakyat tempatan selama lebih kurang 500 tahun. Kuasa-kuasa asing ini yang bermula daripada Portugis, Belanda, British dan Jepun turut meninggalkan warisan ketara (*intangible heritage*) seperti bangunan dan monumen di serata tanahair. Elemen sejarah, warisan dan proses selang budaya sejak berabad telah membawa kepada kewujudan bangunan-bangunan yang unik dari aspek senibina dan reka bentuk. Pada hari ini, sebahagian bangunan-bangunan bersejarah ini menjadi antara tarikan pelancong apabila membuat kunjungan ke Malaysia.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Mengenalii bangunan-bangunan bersejarah di Malaysia.
2. Memberi pendedahan kepada pelajar terhadap aspek senibina dan reka bentuk hasil daripada peristiwa sejarah yang berlaku di negara ini.
3. Memberi kefahaman kepada pelajar terhadap fungsi dan pengaruh senibina sesebuah bangunan warisan yang terdapat di Malaysia.

BAHAN-BAHAN: Kiub-kiub puzzles

TEMPAT: Galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar akan dibawa melawat galeri.
2. Pelajar akan diberi penerangan ringkas berkenaan bangunan-bangunan bersejarah yang terdapat di Malaysia menerusi pertunjukan slaid.
3. Pelajar akan menyusun kiub gergasi bagi membina satu bangunan bersejarah dengan lengkap berdasarkan gambar yang diberi.

7. KENALI REMPAH-RATUS

PENGENALAN

Kepulauan Nusantara terkenal dengan kekayaan rempah ratus. Ini merupakan antara faktor yang menarik minat kuasa asing untuk menguasai perdagangan rempah di kawasan ini sekaligus membawa kepada penjajahan dan penaklukan. Rempah-ratus merupakan bahan penting dalam proses penyimpanan makanan terutamanya daging pada musim sejuk di Eropah selain permintaan yang luas dari seluruh dunia pada ketika itu. Terdapat pelbagai rempah mudah didapati di rantau ini. Hari ini rempah masih digunakan secara meluas dalam kehidupan masyarakat Malaysia baik dari aspek pemakanan mahu pun kepercayaan.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar tentang kepentingan rempah dalam kehidupan sehari-hari.
2. Merangsang deria sentuh dan bau di kalangan pelajar terutama Tahap 1 untuk lebih mengenali tekstur dan bau rempah yang berbeza.
3. Melahirkan daya kreativiti pelajar dalam membuat seni kraf menggunakan rempah sebagai bahan utama.

BAHAN-BAHAN: Rempah-ratus, Kain Penutup Mata, Kad Manila, Gunting, Gam dan Reben

TEMPAT: Ruang Penerokaan

MASA: 45 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar akan ditunjukkan kepelbagaian rempah-ratus yang lazim digunakan dalam kehidupan sehari-hari.
2. Pelajar akan diberi peluang untuk merasai tekstur dan bau setiap rempah yang berbeza serta memberi pandangan terhadap bahan yang disentuh dan dihidu.
3. Pelajar akan membuat aktiviti kraf menggunakan rempah sebagai bahan asas dalam menyiapkan penanda buku atau kad ucapan.

8. MEDAL – SIMBOL PENGHARGAAN

PENGENALAN

Penganugerahan medal kepada individu membawa konotasi pengiktirafan terhadap sumbangan yang telah dicurahkan kepada negara sekaligus melahirkan rasa penghargaan terhadap bakti yang telah ditaburkan. Semasa penjajahan British, banyak anugerah antara lainnya berbentuk medal telah diberikan kepada pegawai Inggeris yang bertugas di Tanah Melayu. Penganugerahan ini diberikan sendiri oleh Ratu Great Britain berdasarkan sumbangan dan kejayaan yang telah ditunjukkan oleh individu berkenaan. Kini, terdapat medal yang pernah dianugerahkan kepada individu yang berjasa di Tanah Melayu dipamerkan di ruang galeri Muzium Negara.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar jenis-jenis medal yang terdapat dalam koleksi Muzium Negara.
2. Menggalakkan dan merangsang daya kreativiti pelajar menghasilkan seni kraf menggunakan manik dalam mencorakkan medal.

BAHAN-BAHAN: Manik, Kad Manila, Pensel, Gunting, Gam dan Reben

TEMPAT: Galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 75 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat galeri untuk melihat jenis-jenis medal yang dipamerkan.
2. Pelajar akan diberi bahan seperti kad manila, reben dan gam untuk melukis medal yang dilihat berpandukan gambar yang disediakan.
3. Pelajar akan meyiapkan kraf menggunakan bahan-bahan yang disediakan dengan menggunakan manik sebagai bahan utama.

9. MALAYSIA TANHAIRKU

PENGENALAN

Rentetan peristiwa penjajahan yang membentuk Malaysia sebagai sebuah negara bangsa pada hari ini merupakan salah satu cabaran kepada tenaga pengajar seperti guru bagi membantu pelajar lebih memahami sejarah Malaysia. Ini berikutan terlalu banyak susur-galur peristiwa yang terjadi dan perlu diingati kronologinya hingga menjadikan subjek Sejarah sebagai suatu yang sukar untuk difahami. Justeru, pendekatan secara santai diperkenalkan di mana ia mampu membuka ruang pemikiran pelajar untuk memahami sejarah negara melalui pendekatan berbeza.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar berkaitan Sejarah Malaysia melalui pendekatan yang mudah dan santai.
2. Memupuk minat terhadap subjek Sejarah di kalangan pelajar tanpa memberi tekanan kepada mereka dalam memahami cabaran untuk membentuk kelahiran sebuah negara yang merdeka.
3. Menanam sikap patriotisme terhadap negara di kalangan pelajar yang merupakan pelapis pemimpin di masa akan datang.

BAHAN-BAHAN: Permainan Papan (*board game*)

TEMPAT: Galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 120 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat galeri untuk mendapat gambaran jelas kronologi penjajahan yang berlaku di Tanah Melayu.
2. Pelajar akan melaksanakan permainan cabaran minda menerusi permainan yang direka khusus berkenaan subjek berkenaan.

10. SELUSURI MASA

PENGENALAN

Sumber pengetahuan berkaitan penjajahan Tanah Melayu yang membawa kepada era kolonial banyak diperolehi melalui penerbitan buku, penceritaan secara lisan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi, dokumentari dan adaptasi filem bersifat komersial. Namun, penjiwaan terhadap peristiwa hitam negara yang berlaku adalah terhad memandangkan generasi muda dewasa ini tidak melalui kepayahan dan kesusahan zaman tersebut. Justeru itu, kaedah penceritaan dan lakonan semula mampu memberi peluang kepada pelajar untuk merasai sendiri pengalaman penjajahan melalui corakan dan olahan peristiwa dari bahan sekunder sedia ada.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Sekolah Menengah

OBJEKTIF

1. Memberi pendedahan kepada pelajar berkaitan rentetan peristiwa penjajahan kuasa asing melalui lakonan dan pemakaian kostum.
2. Memberi kefahaman kepada pelajar sebab dan akibat dari pelbagai perspektif hasil dari penjajahan kuasa asing di Tanah Melayu.
3. Menggalakkan daya kreativiti pelajar dalam mempelajari dan memahami peristiwa yang berlaku menerusi pendekatan berbeza.

BAHAN-BAHAN: Kostum dan Replika Senjata

TEMPAT: Galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 90 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar akan dibahagikan kepada beberapa kumpulan mengikut tema aktiviti yang ditetapkan.
2. Pelajar diberi penerangan ringkas berkaitan susur-galur penjajahan menerusi lawatan ke galeri, penerangan slaid dan pemahaman terhadap kostum.
3. Pelajar diberi senario peristiwa secara terpilih dan membuat perbincangan dalam kumpulan dengan dibantu oleh fasilitator.
4. Pelajar membuat lakonan semula atau penceritaan terhadap sebab dan akibat/penyelesaian yang dicapai dari perbincangan terhadap senario yang diberi.

11. KEMBARA MUDA

PENGENALAN

Lazimnya dalam memahami sesuatu peristiwa bersejarah, pendekatan yang digunakan kepada pelajar perlu bersifat holistik. Jika setiap rentetan peristiwa dikaitkan semata-mata menerusi kaedah hafalan fakta, melihat dari sudut pentarikan dan sesuatu peristiwa yang sudah berlalu, maka pendekatan kembara muda membawa kelainan. Penambahan penerangan terhadap sejarah akan digabungkan dengan pengetahuan geografi/demografi bagi menyuntik sesuatu yang baru terhadap minat pelajar dalam mengenali subjek Sejarah. Oleh yang demikian, aktiviti ini dilaksanakan dengan memperkenalkan peta penjejak yang bukan sahaja berupaya membantu pelajar mengingati fakta dan membuat peta minda yang baik, malah memahami fakta dan susur-galur peristiwa yang berlaku dengan lebih berkesan.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Sekolah Menengah

OBJEKTIF:

1. Memberi pendedahan kepada pelajar berkaitan rentetan peristiwa penjajahan kuasa asing melalui penggunaan semua pancaindera dan pergerakan fizikal.
2. Membuka dan menggalakkan daya kreativiti pelajar dalam mempelajari dan memahami peristiwa yang berlaku menerusi pendekatan berbeza.

BAHAN-BAHAN: Peta

TEMPAT: Galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 30 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar diberi penerangan ringkas berkaitan susur-galur penjajahan menerusi lawatan ke galeri/penerangan slaid.
2. Pelajar akan melaksanakan aktiviti eksekusi menggunakan kemahiran berfikir, pergerakan fizikal dan pancaindera menerusi klu yang diberi oleh fasilitator.

12. HIASAN KEPALA

PENGENALAN

Pemakaian hiasan kepala merupakan budaya yang diamalkan oleh sebahagian besar masyarakat di dunia. Selain digunakan untuk melindungi kepala atau rambut, ia juga menjadi sebahagian daripada tradisi pakaian tradisional, adat dan upacara serta lambang status. Pemakaian hiasan kepala mempunyai etika yang berlainan dalam budaya yang berbeza. Dalam konteks ini, aktiviti ini secara khusus akan memperkenalkan hiasan kepala masyarakat Melayu seperti tengkolok yang membawa lambang dan simbol yang tertentu sama ada dari segi bentuk, warna, corak dan jenis fabriknya. Tengkolok yang pelbagai ini juga membawa pengertian dan maksud tertentu kepada pemakainya dan disesuaikan mengikut majlis dan upacara tertentu.



KUMPULAN SASARAN: Sekolah Rendah/Menengah

OBJEKTIF:

1. Mengenal hiasan kepala masyarakat di serata dunia secara umumnya dan khususnya masyarakat Melayu di Malaysia termasuk tengkolok diraja
2. Memahami cara dan jenis ikatan hiasan kepala serta menghayati makna simboliknya bagi jenis-jenis ikatan yang berbeza

BAHAN-BAHAN: kain samping

TEMPAT: Galeri-galeri Muzium dan Ruang Penerokaan

MASA: 60 minit

AKTIVITI:

1. Pelajar dibawa melawat ke galeri-galeri muzium untuk mengenal pasti berbagai-bagai hiasan kepala yang diperagakan.
2. Pelajar diberi penerangan tentang hiasan kepala melalui petunjukan slaid di ruang penerokaan.
3. Pelajar masing-masing belajar melipat dan mengikat destar mengikut jenis-jenis tertentu.