

Konsep Makna Kata dalam Kalangan Kanak-kanak Berdasarkan Lakaran Visual 2D dan 3D Terpilih

Zalikhah Mat Saad*, Normahdiah Syeik Said

*Jabatan Bahasa Melayu, Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia,
43400 Serdang, Selangor Darul Ehsan, Malaysia*

Article Information

Received 16 April 2015
Received in revised form
22 June 2015
Accepted 28 June 2015

Abstrak

Kajian ini merupakan kajian awal untuk melihat pemerolehan bahasa kanak-kanak dari segi semantik. Penyelidikan ini adalah bertujuan untuk menghuraikan makna kata dan menganalisis pembinaan konsep makna kata yang diujarkan oleh kanak-kanak berdasarkan pemahaman mereka apabila melihat visual dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D). Subjek kajian ialah dua orang kanak-kanak berumur lima tahun. Pengkaji menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis data yang diperolehi melalui kaedah kepustakaan dan kajian lapangan yang melibatkan teknik pemerhatian, teknik rakaman dan teknik temubual. Data yang diperolehi dianalisis menggunakan hipotesis fitur semantik dan kajian ini juga diperkukuhkan dengan bantuan pendekatan Teori Kognitif iaitu teori yang menerangkan bahawa pembelajaran sebagai perubahan dalam pengetahuan yang disimpan di dalam memori. Hasil kajian menunjukkan gambar bervisual (2D) dan (3D) mampu membantu kanak-kanak memberikan makna terhadap sesuatu kata. Kajian ini mendapati subjek kajian lebih mudah membina kata konkrit iaitu kata-kata yang boleh dirujuk dan yang berisi makna. Kajian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberi maklumat tentang kepentingan salah satu unsur multimedia iaitu lakaran 2D dan 3D terhadap penguasaan bahasa kanak-kanak.

© 2015 Penerbit Universiti Malaysia Pahang

Kata Kunci: Kognitif; Semantik; Visual dua dimensi; Visual tiga dimensi

Semantic concepts of words among children based on selected 2D and 3D illustrations

Abstract

This research is a preliminary study to look at children's language acquisition, semantically. This study aims to elucidate meaning of words, and analyse construction of concepts based on semantic meanings that are uttered and comprehended by children when they are shown two-dimensional (2D) and three-dimensional (3D) illustrations. The subjects were two children aged five years old. The researcher utilised qualitative methodology to analyse data obtained through literature study and fieldwork involving observation, video recording and interview techniques. Data were analyzed using the hypothesis of semantic features, and it is strengthened with the theoretical approaches of Cognitive Theory, which states that learning is a change in knowledge stored in memory. The results show that 2D and 3D images can help children to generate meaning of words, and it is also revealed that the children can build concrete words - words which can be referred and contain meanings - more easily. This study is significant to provide information on the importance of using multimedia-based materials with 2D and 3D images on child language acquisition.

Keywords: Cognitive; Semantics; Two-dimensional visual; Three-dimensional visual

* Corresponding author. Tel.: +6017-436-3266.

E-mail addresses: zalikhasaad@yahoo.com [Mat Saad, Z.]; normahdiah@upm.edu.my [Syeik Said, N.]

PENGENALAN

Kajian pemerolehan bahasa merupakan satu bidang dalam ilmu bahasa yang melihat cara manusia memperoleh pengetahuan tentang bahasa dalam aspek fonologi, morfologi, sintaksis dan semantik beserta dengan rumus yang menentukan kemampuan seseorang itu untuk berbahasa. Proses pemerolehan bahasa bermula semasa kanak-kanak masih tidak mempunyai pengetahuan bahasa sehinggalah pengetahuan mereka semakin meningkat mengikut kesesuaian tahap umur mereka.

Pemerolehan makna perkataan pula boleh disusurkan kepada proses kanak-kanak mengkategorikan objek atau kejadian menjadi kelas-kelas tertentu. Brooks dan Brooks (1993) menyatakan bahawa kanak-kanak membina makna tentang dunia dengan mensintesis pengalaman baru kepada perkara yang mereka telah fahami sebelum ini. Mereka membentuk peraturan melalui refleksi tentang interaksi mereka dengan objek dan idea. Apabila mereka bertemu dengan objek, idea atau perkaitan yang tidak bermakna, maka mereka sama ada akan menginterpretasikan perkara yang dilihat supaya sesuai dengan peraturan yang telah dibentuk atau akan menyesuaikan peraturan agar dapat menerangkan maklumat baru ini dengan lebih baik.

Multimedia boleh bertindak sebagai perantara yang amat efektif dalam menyampaikan mesej kepada kanak-kanak. Melalui multimedia, maklumat yang disampaikan menjadi lebih menarik dan bermakna. Menurut Halimah Zaman (dalam Rosni Adom, 2000), teknologi multimedia mampu melibatkan sebanyak mungkin pancaindera seperti deria penglihatan, pendengaran dan deria sentuhan yang akan menghasilkan pembelajaran yang lebih menyeluruh. Kelainan fungsi medium-medium inilah yang menjadikan multimedia sebagai agen yang efektif dalam membantu kanak-kanak dalam menguasai makna sesuatu perkara. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengetahui sejauhmana visual 2D dan 3D dapat memberi implikasi kepada kanak-kanak dalam memberikan makna terhadap sesuatu kata.

KAJIAN LITERATUR

Mangantar Simanjuntak (1990), dalam kajiannya yang bertajuk pertumbuhan dan perkembangan bahasa kanak-kanak telah melaporkan bahawa, pertumbuhan bahasa kanak-kanak lelaki Melayu Brunei bernama Ramlan, Ris, Emi dan Sandi (10 bulan hingga dua setengah tahun) mengandungi ciri-ciri fonologi untuk sesuatu tujuan atau makna tertentu sahaja. Beliau juga melihat keupayaan kanak-kanak tersebut menstruktur ayat kompleks dalam makna yang khusus amat terbatas sekali. Mangantar Simanjuntak seterusnya menyimpulkan bahawa pemerolehan bahasa kanak-kanak sebagai subjek kajiannya itu agak sederhana sahaja.

Abdul Rashid Ali (1992) telah menghuraikan mengenai kanak-kanak mempunyai MLU (Mean Length Utterance) iaitu satu tahap yang dianggap normal dalam perkembangan pemerolehan bahasa kanak-kanak. Kanak-kanak tersebut juga didapati menggunakan ayat yang berubah-ubah mengikut situasi dan keadaan yang hendak disampaikan. Ayat-ayat itu terdiri dari satu kata, dua kata dan tiga kata. Oleh itu, beliau menjelaskan bahawa ibu bapa atau orang dewasa dalam persekitaran kanak-kanak dapat memainkan peranan yang penting dalam perkembangan bahasa khususnya untuk menjadi model dalam penggunaan bahasa kanak-kanak tersebut. Kesimpulan artikel ini memperlihatkan aspek ayat memainkan peranan penting dalam penguasaan bahasa kanak-kanak dalam menuju kebolehan berbahasa seperti orang dewasa.

Kajian pemerolehan bahasa dari aspek semantik yang berkaitan telah dijalankan oleh Abdul Halim Ibrahim (1997). Beliau telah memetik definisi pemerolehan bahasa yang diberikan oleh Lyons (dalam Mangantar, 1987) iaitu kemampuan kanak-kanak menggunakan bahasa dalam bentuk ujaran yang mempunyai makna berdasarkan lingkungan pengalaman, pemahaman dan tanggapannya sendiri yang berbeza daripada sistem orang dewasa. Mengikut Abdul Halim, pemerolehan bahasa merupakan pengkajian terhadap cara manusia memperoleh pengetahuan tentang tatabahasa yang merangkumi bidang semantik, sintaksis, morfologi dan fonologi beserta dengan rumus yang menentukan kemampuan bercakap dan memahami sesuatu bahasa yang didedahkan kepada mereka. Pendekatan yang beliau gunakan ialah menganalisis 50 ujaran yang bermula daripada ujaran pertama bagi setiap kanak-kanak.

Berdasarkan kajian beliau mendapati bahawa penggunaan kata nama ‘adik’, ‘kakak’, ‘ikan’, ‘mak’, ‘orang’, ‘kereta’ dan lain-lain telah dapat dikuasai oleh kanak-kanak Melayu prasekolah.

Kajian yang telah dijalankan oleh Vijayaletchumy (2000) juga telah menyentuh tentang pemerolehan bahasa kanak-kanak. Vijayaletchumy telah mengemukakan dua objektif iaitu yang pertama untuk mengenalpasti perkembangan pemerolehan bahasa dalam kalangan kanak-kanak Melayu dan melihat pemerolehan bahasa dalam kalangan kanak-kanak Melayu pada setiap peringkat usia. Pemerhatian dilakukan ke atas 32 orang kanak-kanak bangsa Melayu yang mencakupi empat tahap pemerolehan bahasa. Kaedah pemerhatian digunakan untuk mengetahui aspek pemerolehan dan kecekapan berbahasa kanak-kanak. Bahan-bahan berupa gambar digunakan untuk aktiviti bercerita yang bertujuan merangsang kanak-kanak bertutur. Dapatan kajian membuktikan bahawa pemerolehan kata nama kanak-kanak tidak berlaku secara sewenang-wenangnya kerana dalam proses pemerolehan ini, kanak-kanak selalu menggunakan strategi simplifikasi (permudahan) bagi menggambarkan makna yang telah mereka kuasai.

Kassim Abbas (2006) menyatakan bahawa di Amerika Syarikat, komik *Superman* digunakan untuk mengajar tatabahasa. Guru yang pernah menggunakan komik “Illustrated Classic” itu mendapati bahawa komik jenis ini membantu dalam penambahan perbendaharaan kata, merangsang minat untuk membaca dan membantu pelajar yang lemah dalam bacaan cerita sastera dalam bentuk visual. Hal ini bermakna, kanak-kanak akan lebih berminat dengan cerita sastera dalam bentuk visual berbanding dengan cerita sastera yang disampaikan melalui tulisan sahaja. Dalam pengajaran bahasa Melayu, seni grafik yang bersangkutan dengan tulisan dan lukisan merupakan bahan bantu yang amat menarik dalam pembelajaran. Hal ini dipersetujui oleh Sharifah Alwiah Alsagoff (1983: 137), yang menyatakan bahawa gambaran kartun merupakan antara bahan grafik yang boleh digunakan sebagai bahan pengajaran dan pembelajaran yang agak berkesan kerana para pelajar menggemari dan meminatinya.

Noor Adzli (2011) pula telah menjalankan kajian yang bertujuan untuk mengenalpasti faktor kelas sosial keluarga dalam mempengaruhi proses pemerolehan bahasa dari aspek bacaan dalam kalangan kanak-kanak prasekolah. Hasil kajiannya mendapati terdapat beberapa faktor yang menyebabkan sesetengah daripada kanak-kanak dapat memahami ayat gramatikal dengan baik dan sebaliknya. Antara faktor yang mempengaruhi pemahaman kanak-kanak tersebut adalah keadaan sosio-ekonomi, interaksi dengan rakan sebaya, bahasa yang dituturkan di rumah, hubungan kekeluargaan dan lain-lain.

Berdasarkan penjelasan kajian yang telah dibincangkan, dapatlah dibuat kesimpulan bahawa hasil kajian yang lalu jelas memperlihatkan bahawa pemerolehan bahasa dalam kalangan kanak-kanak merupakan aspek yang penting dalam proses tumbesaran kanak-kanak. Selain itu, penggunaan multimedia dalam pendidikan juga penting dalam membantu kanak-kanak untuk memahami setiap perkara yang berlaku di persekitaran mereka. Multimedia bukan sahaja berperanan dalam pembelajaran di sekolah menengah dan universiti, namun turut memainkan peranan sebagai alat bantu mengajar dalam pendidikan kanak-kanak seperti pendidikan prasekolah dan sekolah rendah. Berdasarkan kajian lampau, secara tidak langsung dapat membantu pengkaji terkini untuk menyempurnakan setiap objektif yang dikemukakan dan mendapatkan kesimpulan keseluruhan kajian. Selain itu ia juga memberi gambaran serta maklumat tambahan kepada pengkaji lain untuk melengkapkan kajian yang dijalankan.

Oleh itu, objektif kajian ini adalah untuk menghuraikan dan menganalisis pembinaan konsep bagi makna kata yang diujarkan oleh kanak-kanak apabila melihat visual dua dimensi (2D) dan tiga dimensi (3D) berdasarkan pemahaman mereka.

KAEDAH KAJIAN

Kajian ini membincangkan hasil kajian yang dilakukan ke atas dua orang kanak-kanak berusia lima tahun. Kanak-kanak tersebut terdiri daripada seorang kanak-kanak lelaki (R1) dan seorang kanak-kanak perempuan (R2). Kajian ini merupakan kajian rintis daripada kajian sebenar yang dijalankan oleh pengkaji sendiri. Kajian ini terbatas kepada matlamat dan objektif kajian iaitu untuk menghuraikan makna kata yang diujarkan oleh kanak-kanak apabila melihat visual 2D dan 3D. Pengkaji menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis data yang diperolehi melalui kaedah kepustakaan dan kajian

lapangan. Kajian lapangan melibatkan teknik pemerhatian, teknik rakaman, teknik temubual dan teknik bercerita. Teknik pemerhatian dijalankan dengan memerhati setiap tingkah laku dan reaksi subjek. Setiap ujaran yang diujarkan dicatat dengan menggunakan teknik rakaman dengan menggunakan pita rakaman. Teknik temubual dan bercerita dijalankan untuk merangsang subjek untuk memberikan reaksi yang diperlukan. Data yang diperolehi hasil daripada pemerhatian dan rakaman akan dianalisis dengan menulis semula percakapan dan kata-kata yang diujarkan kanak-kanak yang terlibat semasa memberi makna terhadap lakaran visual 2D dan 3D yang ditunjukkan kepada mereka. Data ini kemudian dianalisis dengan menggunakan Teori Kognitif.

3.1 Teori Kognitif

Teori ini telah diusulkan oleh golongan mentalis pada tahun 60-an yang merupakan kesinambungan daripada teori mentalis. Pendekatan kognitif yang melahirkan teori kognitif ini memandang bahasa dengan lebih mendalam lagi. Bagi golongan yang mempercayai teori ini, kaedah generatif yang dikemukakan oleh kaum mentalis sangat abstrak, formal, eksplisit serta sangat luas. Menurut Mangantar (1987), berdasarkan teori kognitif, kanak-kanak memperoleh bahasa melalui beberapa peringkat yang berdasarkan kepada dua peringkat struktur kognitif deria motor iaitu peringkat deria motor dan peringkat representasi kecerdasan.

Aliran ini bersifat mentalis kerana ianya cuba menghubungkan realiti mental dengan laku bahasa yang sebenarnya. Mengikut pandangan aliran ini, pengetahuan bukanlah satu latihan pancaindera tetapi ianya bermula daripada pemikiran manusia. Aliran ini menganggap bahawa bahasa adalah sesuatu pengetahuan yang dihasilkan oleh sesuatu proses dalam otak dan saraf setelah menerima bahan buku dalam bentuk perangsang daripada pancaindera. Proses yang terjadi dalam otak dan saraf yang dapat merumus dan menghasilkan bahasa itu sehingga bersifat agak abstrak. Kreativiti yang wujud di dalam otak atau pemikiran penutur bahasa itu adalah suatu keperluan dalam diri manusia yang dibawa sejak lahir dan bukannya hanya alat luar untuk berkomunikasi.

Mengikut pandangan aliran ini, bahasa diperoleh daripada peringkat awal tidaklah bergantung sepenuhnya kepada operasi rangsangan dan tindak balas sahaja seperti yang dituntut oleh golongan Behaviorisme tetapi peranan kognitif sudah pasti turut sama. Menurut mereka, tanpa peranan kognitif, perkembangan bahasa seperti sintaksis, morfologi dan fonologi hanya terbatas kepada perkara yang dapat dialami sahaja.

Antara pendukung teori kognitif yang terkenal ialah Noam Chomsky, Jean Piaget, Robert Lee, Robin Lakoff, George Miller dan Mangantar Simanjuntak. Kebanyakan mereka berpendapat, penyingkiran kesedaran atau fikiran yang dilakukan oleh Teori Behaviorisme adalah satu kesilapan besar. Sebaliknya mereka menganggap teori belajar hanya menjadi bererti jika fikiran dimasukkan ke dalamnya sebagai satu bahagian yang tidak dapat dipisahkan.

Menurut Mangantar (1987), berdasarkan teori kognitif, kanak-kanak memperoleh bahasa melalui beberapa peringkat yang berdasarkan kepada dua peringkat iaitu peringkat deria motor dan peringkat representasi kecerdasan. Pada peringkat pertama iaitu sewaktu kanak-kanak dilahirkan hingga berumur setahun setengah adalah dipanggil peringkat deria motor. Pada peringkat ini, kanak-kanak mengembangkan pola-pola aksi secara berinteraksi dengan persekitaran. Pola-pola ini kemudiannya diatur menjadi struktur-struktur akal (mental).

Pada peringkat kedua pula, ketika kanak-kanak telah mampu membentuk representasi simbolik seperti permainan simbolik, peniruan, bayangan mental, gambar-gambar dan sebagainya. Struktur linguistik mula dibentuk ketika kanak-kanak berumur lebih kurang dua tahun. Selain daripada itu, teori kognitif bertujuan untuk memahami cara manusia menyusun dan melaksanakan aktiviti mental melibatkan proses perolehan, penyusunan, perwakilan, penyimpangan, pengambilan kembali dan penggunaan pengetahuan yang membolehkan manusia memahami dan menyelesaikan masalah untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan masa depan.

3.2 Tatacara Kajian

Kaedah kad imbas digunakan untuk mendapatkan data daripada subjek bagi mencapai objektif kajian. Dalam kaedah ini, kad imbas bergambar dibahagikan kepada dua jenis iaitu kad imbas bergambar dua dimensi (2D) dan kad imbas bergambar tiga dimensi (3D). Dengan cara ini, sekeping kad imbas bergambar ditunjukkan kepada subjek. Untuk mendapatkan data dan maklumat dengan lebih banyak, pengkaji perlu merangsang subjek dengan menunjukkan kad imbas bergambar sambil memulakan dengan soalan. Contoh soalan adalah seperti :



- i) Ini gambar apa?
- ii) Siapa pernah jumpa?
- iii) Apa rasanya?
- iv) Apa bentuk dia?
- v) Siapa ada pensil ni kat rumah?

Selain itu, kad imbas bergambar ini juga digunakan bagi memudahkan subjek memahami dan menceritakan apa yang mereka tahu tentang objek atau benda yang terdapat di kad tersebut.

HASIL DAPATAN KAJIAN



Perkembangan bahasa kanak-kanak diperoleh berdasarkan struktur-struktur kognitif deria motor mereka. Struktur ini diperoleh daripada akal dan interaksi kanak-kanak dengan orang dan benda disekitarnya. Daripada pemerhatian dan kajian yang telah dilakukan, pengkaji berpendapat, proses kanak-kanak memberi makna dipengaruhi oleh kefahaman dan pemahaman kanak-kanak terhadap konsep sesuatu objek dan perkara di sekitarnya yang merupakan proses pembelajaran yang paling mudah untuk diaplikasikan dalam pembelajaran pada peringkat prasekolah. Daripada persekitaran inilah, kanak-kanak akan memberi rangsangan dan gerak balas terhadap perkara yang berlaku dan yang dilihat atau disentuh. Otak akan menganalisis rangsangan yang diterima untuk tindak balas yang seterusnya. Kedua-duanya memainkan peranan yang penting dan saling berkaitan dalam pemerolehan semantik kanak-kanak terutamanya dalam memberi makna terhadap sesuatu kata.

Jadual 1. Data perbualan subjek mengenai bola.

Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	R1 : Ini bola sepak R2 : Ha'a .. bola sepak R1 : Bentuknya bulat R2 : Tangkap bola pun senang P : Boleh makan tak? R1 : Tak boleh. R2 : Mana boleh. Besaq (besar) sangat.
3D	
	R1 : Ini bola jugak R2 : Ha'a .. bola sepak. Macam tadi jugak. R2 : Semua bola bentuk bulat la. R1 : Ha'a. Adik suka main bola. Adik main bola kat (dekat) padang R2 : Boleh sepak-sepak. P : Main dengan tangan tak boleh ke? R1 : Boleh jugak.

Apabila pengkaji menunjukkan kad gambar 2D (rujuk Jadual 1), R1 dan R2 menyatakan sifat objek yang ditunjukkan kepada mereka dengan gambaran yang sama. Apabila pengkaji menunjukkan kad gambar 3D, R1 dan R2 juga menyatakan perkara yang sama. Bagi kedua-dua subjek ini, kad gambar A dan B adalah sama. Bagi mereka, bola membawa maksud sesuatu objek berbentuk bulat, boleh ditangkap dan disepak dan hanya boleh dimainkan di padang. Menurut Willie (dalam Noor Adzli, 2011), kanak-kanak pada peringkat umur lima hingga enam tahun sudah mula menyedari bahawa objek sekeliling mereka adalah pejal dan boleh disentuh. Kanak-kanak juga turut mengetahui bahawa kewujudan objek di sekeliling mereka bukanlah hasil daripada tindakan mereka tetapi merupakan suatu kewujudan sendiri atau bebas tanpa dikawal oleh sebarang perilaku manusia. Menurut kajian yang telah dijalankan oleh Abdul Halim Ibrahim (1997), penggunaan kata nama 'adik', 'kakak', 'ikan', 'mak', 'orang', dan lain-lain telah dapat dikuasai oleh kanak-kanak. Penggunaan kata nama dalam ayat bagi kanak-kanak prasekolah yang terdapat dalam kajian beliau menunjukkan bahawa mereka telah mempunyai kefahaman tentang konsep atau ciri semantik yang didukung oleh perkataan tersebut. Kefahaman tentang ciri-ciri inilah yang diberi perhatian oleh pengkaji.

Jadual 2. Data perbualan subjek mengenai buah epal.



Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	<p>P : Ini apa? R2 : Ini buah epal. Bentuk dia bulat. R1 : Buah epal yang warna merah. Seperti warna 'red'. R1 : Sedap tapi rasanya masam. R2 : Manis la. Kadang-kadang manis, kadang-kadang masam. R2: Kat (di) ekonsave ada banyak. Kakak suka makan epal.</p>
3D	
	<p>R2 : Yang ni buah epal jugak. Kakak suka yang ini sebab dia macam betul. Bentuk dia pun bulat jugak. R1 : Aqif tak suka yang ini. Epal ni baru masam. Yang tadi tak masam. P : Kenapa? R1: Adik tak suka. Dua-dua masam. Sebab dia ada warna hijau- hijau sikit. R2 : Manis la. Yang warna merah manis. Yang warna hijau, masam. R1 : Kat rumah aqif ada banyak. R2 : Kat (di) ekonsave ada banyak. Kakak suka makan epal.</p>

Bagi kad gambar yang kedua ini, pengkaji telah menunjukkan gambar buah epal (rujuk Jadual 2). R1 dan R2 memberikan ciri yang sama. Apabila pengkaji menunjukkan pula kad gambar epal 3D, R1 menyatakan bahawa epal B rasanya lebih masam kerana mempunyai jalur-jalur berwarna kuning. Bagi R2, epal A lebih manis kerana warnanya merah. Pengkaji berpendapat bahawa R1 telah membina konsep bagi rasa manis dengan menganggap jika buah epal itu berwarna merah sepenuhnya, maka buah epal itu berasa manis. R1 pula menyatakan bahawa rasa epal itu masam. Pada situasi ini didapati bahawa R1 telah berjaya mengaitkan pengalamannya dalam ayat berkenaan kerana dia pernah makan atau merasa buah epal dan rasanya masam. Oleh sebab itu, R1 tidak suka makan buah epal. Kesimpulannya, R1 dan R2 memahami makna bagi kata 'epal' ialah berbentuk bulat, warna merah, rasanya manis dan masam dan boleh didapati di pasaraya.

Menurut Zaharah Kasim (1986), kanak-kanak perlu menguasai dan memperoleh beberapa perkataan bagi meluaskan kosa kata yang dapat merujuk kepada benda ataupun makna aspek. Kebiasaannya bagi aspek semantik ini, kanak-kanak bermula dengan sepatah kata yang akhirnya dapat berinteraksi dengan persekitarannya. Kanak-kanak akan dapat mempelajari konsep konkrit kepada abstrak. Kanak-kanak perlu didedahkan kepada interaksi linguistik supaya mereka boleh menggambarkan makna kognitif dalam

bentuk-bentuk linguistik yang jelas dan tepat. Oleh itu, dengan melakukan aktiviti bahasa seperti menunjukkan kad gambar dapat membantu kanak-kanak menguasai dan memperbaiki penggunaan sistem bahasa dan seterusnya dapat menggunakannya dengan fasih dan lancar.

Jadual 3. Data perbualan subjek mengenai harimau.



Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	<p>P : Ini haiwan apa? R2: Ini harimau. R1: Harimau belang.Harimau garang.Boleh makan orang. R2: Harimau ada kat zoo R1: Harimau kat (dekat) Afrika pun ada jugak P : Dekat Afrika? Macam mana adik tahu, harimau ada kat Afrika? R1: Adik tengok dekat tv lah. Macam cerita Madagascar tu.</p>
3D	
	<p>P : Ini buah apa? R2 : Yang ni bukan buah la. Yang ni haiwan. R1 : Muka dia macam kucing jugak. Ada misai. Yang ni lagi garang dari tadi. Kuku dia tajam. Gigi dia tajam jugak. Yang ni pun ada kat (di) Afrika dengan dalam hutan jugak. R2 : Dia boleh lari. Laju. Ekor panjang. Macam yang tadi jugak. Warnanya oren, hitam dengan putih. R2 : Dia makan orang jugak. Bunyi 'dia' macam ni ... 'aumm' R1 : Bukanlah, Bunyi harimau macam ni lah ... 'aumm'(dengan kuat). R2 : Sama ja lah. Harimau makan daging. R1 : Harimau makan haiwan yang berkeliaran. Harimau tak makan rumput.</p>

Bagi kad gambar yang ketiga, pengkaji menunjukkan gambar harimau (rujuk Jadual 3). Apabila ditunjukkan gambar harimau (2D), R1 dan R2 dengan serentak menjawab harimau. R1 menyatakan bahawa haiwan ini garang. Begitu juga dengan R2 yang menyatakan bahawa harimau merupakan haiwan yang boleh menjadikan manusia sebagai makanan. Pada peringkat ini, kanak-kanak telah boleh mengenal warna. Menurut kajian yang dijalankan oleh Antinucci dan Parisi (dalam Slobin, 1992) pada peringkat semantik, kanak-kanak boleh menyenaraikan beberapa jenis adverba. Antaranya lokatif, waktu, tambahan, cara, alat dan kesalingan. Ketika pengkaji menunjukkan pula gambar harimau (3D), kedua-dua subjek bersetuju menyatakan bahawa harimau (3D) lebih garang. Mereka berpendapat harimau (3D) lebih garang kerana mempunyai misai yang panjang. R1 mengatakan bahawa harimau terdapat di Afrika. Hal ini bertepatan dengan pendapat Juriah Long (1993), kanak-kanak mempelajari bahasa daripada pelbagai sumber yang terdapat dalam persekitaran mereka. Hasil kajian didapati bahawa kanak-kanak memberi makna kepada 'harimau' mengikut pemahaman mereka iaitu dengan memahami bahawa harimau adalah haiwan yang garang, terdapat di zoo dan di Afrika, boleh berjalan juga berlari, mempunyai ekor yang panjang, bermisai, berwarna hitam (belang), oren dan putih, pemakan daging dan mengeluarkan bunyi "aumm".

Seterusnya, pengkaji menunjukkan pula kad gambar pensil (rujuk Jadual 4). Bagi kad gambar ini, R1 dan R2 telah mengetahui makna bagi gambar yang ditunjukkan kepada mereka iaitu pensil. Kedua-dua subjek juga telah tahu membezakan konsep panjang dan pendek. Mereka menyatakan bahawa gambar pensil (2D) bersaiz panjang manakala gambar pensil (3D) pula bersaiz pendek. Halliday (1975) berpendapat bahawa kanak-kanak menguasai bahasa kerana mereka mempunyai keperluan untuk berinteraksi dengan ahli masyarakat dalam persekitaran mereka. Pada peringkat awal perkembangan

seseorang kanak-kanak perlu berinteraksi dengan masyarakat dalam persekitarannya bagi memenuhi keperluan asasinya. Contohnya, bagi gambar pensil ini, kedua-dua subjek telah tahu konsep panjang dan pendek. Kesimpulannya Halliday berpendapat, interaksi bahasa atau perbualan penting untuk membantu kanak-kanak menguasai sistem bahasa.



Jadual 4. Data perbualan subjek mengenai pensil.

Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	<p>R2 : Ini pensil R1 : Pensil. Pensil panjang, pendek pun ada juga. Badan dia kurus je. R2 : Kakak ada, kat rumah pun ada. Kalau patah, Kakak asah guna 'germit'. R1 : Adik ada satu saja. R2 : Boleh padam kalau salah tulis. Pensil kakak ada pemadam kat belakang dia.</p>
3D	
	<p>R2 : Yang ni pensil jugak. Depan dia tajam. Yang ni nampak macam pensil betul. R1 : Ha'a. Pensil macam tadi jugak. Tapi yang ini, pendek sikit. R2 : Kakak selalu tulis dalam buku. Bila dah selalu tulis, dia pendek la. R1 : Ha'a. Boleh tulis-tulis. Tulis kat kertas. Kalau pendek kena buang. R2 : Kalau salah boleh padam. Pensil aqif selalu hilang.</p>

Walaupun bagaimanapun, Halliday juga beranggapan bahawa proses kognitif penting dalam perkembangan bahasa khususnya dalam usaha kanak-kanak untuk mentafsirkan makna yang terdapat dalam situasi sosial mereka dan kemudian menggambarkan makna tersebut dalam bentuk bahasa. Hasil temubual yang dijalankan, didapati bahawa subjek memberi makna bagi kata 'pensil' ialah alat yang digunakan untuk menulis, boleh dipadam kesan tulisan atau goresannya, bersifat kecil, boleh diraut serta berbentuk panjang dan juga pendek.



Kanak-kanak banyak memperoleh dorongan untuk berbahasa dan bersedia pula bekerjasama untuk menayakan komunikasi. Menurut Abdullah Hassan (1980), sekiranya kanak-kanak tidak mendapat pendedahan maka sukarlah bagi kanak-kanak itu menguasai bahasa. Jika tiada pendedahan, maka penguasaan bahasa juga tidak akan berlaku. Hal ini dapat dilihat dalam analisis untuk gambar yang keenam ini. Bagi analisis ini, pengkaji menunjukkan gambar 'semut' (rujuk Jadual 5). Kedua-dua subjek tahu akan makna rujukan bagi lambang yang ditunjukkan kepada mereka iaitu semut. Hal ini berkemungkinan daripada pendedahan dari sekeliling mereka. Kedua-dua subjek memberi makna kepada semut dengan konsep seperti berikut: sejenis binatang yang kecil, memiliki kaki yang banyak, ada yang mengigit, ada juga yang tidak mengigit, sakit bila digigit semut, ada yang berwarna hitam dan banyak terdapat di rumah. R1 mengujarkan ujaran "adik, takut semut hitam" kerana pengalamannya yang pernah digigit semut yang berwarna hitam. Oleh yang demikian, R1 membina konsep dalam pemikirannya bahawa gigitan semut yang berwarna hitam akan meninggalkan rasa sakit. R2 pula menyatakan pendapatnya bahawa "semut liar tak gigit la, adik" setelah mendengar ujaran daripada R1 yang mengatakan "semut gigit sakit". Hal ini menjelaskan, R2 mempunyai pengetahuannya yang tersendiri iaitu ada juga semut yang tidak mengigit. Bagi R2, semut liar iaitu semut yang sentiasa berkeliaran di rumah tidak mengigit. Mungkin juga ujaran "semut liar gigit tak sakit la, adik" membawa maksud semut liar jika mengigit sekalipun tidak akan meninggalkan rasa sakit.

Jadual 5. Data perbualan subjek mengenai semut.

Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	<p>P : Ini buah apa? R1 : Bukan buah la. Ini haiwan. Semut. R2 : Ha'a. Semut. Semut gatal (gatal). R1 : Semut kecil ja. Kaki dia banyak. Semut gigit sakit. P : Adik pernah kena gigit ke? R1 : Ha'a. Dekat kaki. R2 : Semut liar tak gigit la adik. Semut gatal, gigit sakit la. P : Semut gatal tu macam mana? R2 : Dia warna oren macam ni la</p>
3D	
	<p>R1 : Yang ni semut jugak. Semut hitam. R2 : Yang ni barulah tak gigit orang. R1 : Kaki dia banyak. Sama macam tadi P : Semut liar tu macam mana kakak? R2 : Kat rumah ada banyak. Dia tak gigit orang. R1 : Adik takut semut hitam. Hari tu, adik pernah kena gigit dengan semut hitam yang kecil tu. Banyak kat rumah opah.</p>

Seterusnya, pengkaji menunjukkan gambar pisang (rujuk Jadual 6). R1 menyatakan bahawa pisang yang berwarna kuning itu rasanya sedap, manakala jika pisang itu berwarna hijau rasanya tidak sedap. R1 membina konsep rasa melalui warna. Pada pemikirannya, jika pisang itu berwarna kuning maka pisang itu sedap dimakan. Hal ini kemungkinan terjadi melalui pengalamannya semasa di rumah ketika makan pisang. Contohnya bagi perkataan “goreng pisang”, semestinya telah diucapkan dalam konteks rasa dan cara pembuatannya dengan berulang-ulang kali sehingga erti dan maknanya dapat difahami oleh si anak daripada hubungan bunyi kata itu dengan maksudnya. Menurut Mangantar Simanjuntak (1983), ibu bapa merupakan satu pragmatik kepada kanak-kanak. Apa yang dimaksudkan dengan pragmatik di sini ialah persekitaran atau konteks di mana sesuatu ucapan atau perkataan itu diterbitkan di dalam sesuatu kegiatan komunikasi.

Jadual 6. Data perbualan subjek mengenai buah pisang.

Visual	Hasil temubual dengan subjek
2D	
	<p>R2 : Buah Pisang R1 : Adik suka makan buah pisang. Ayah suka beli kat depan tu. R2 : Dia panjang-panjang R1 : Warna kuning sedap. Warna hijau tak sedap. R1 : Boleh masak goreng pisang. R2 : Dekat rumah ada pisang. Umi buat 'cokodok'.</p>
3D	
	<p>R2 : Buah Pisang jugak. R1 : Pisang ada kat atas pokok. R2 : macam tadi jugak. Tapi yang ni, besar sikit. R1 : yang ni tak sedap sikit, sebab ada warna hijau lagi kat hujung dia. R2 : Makan saja pun sedap. Kulit dia tak boleh makan. Tak boleh buang merata. Nanti kalau pijak boleh jatuh. R1 : Monyet suka makan pisang. Rasanya sedap.</p>

PERBINCANGAN

Menurut Mangantar Simanjuntak (1987) beberapa ahli psikolinguistik perkembangan, kanak-kanak memperoleh erti sesuatu kata (item leksikon) dengan cara menguasai fitur-fitur semantik kata itu satu demi satu sehingga semua fitur semantik itu tercapai seperti yang dikuasai oleh orang dewasa. Clark (dalam Mangantar Simanjuntak, 1987) telah menyebut teori ini sebagai *semantic feature hypothesis* (hipotesis fitur semantik), dengan memberikan contoh bahawa pada mulanya kanak-kanak yang berbahasa Inggeris menyebut semua binatang berkaki empat *doggie* atau *kitty* atau apa-apa saja, kerana pada mulanya kanak-kanak itu hanya menguasai beberapa fitur sahaja iaitu *nonhuman*, *anima* dan *four-legged*. Strategi seumpama ini disebut sebagai pemanjangan berlebihan. Lama kelamaan fitur-fitur semantik yang lain juga akan dikuasai sehingga pada umur tertentu kanak-kanak telah dapat membezakan 'doggie' daripada 'kitty'.

Oleh yang demikian, Clark (dalam Mangantar Simanjuntak, 1987) telah membina andaian-andaian yang mendasari hipotesis fitur semantik iaitu (a) fitur-fitur erti yang dipakai oleh kanak-kanak dianggap sama dengan beberapa fitur erti yang dipakai oleh orang dewasa; (b) kanak-kanak akan mula menggunakan dua atau tiga fitur erti saja kepada satu kata sebagai masukan leksikon. Hal ini kerana, pengalaman kanak-kanak mengenai dunia dan mengenai bahasa masih terhad dan terbatas jika dibandingkan dengan pengalaman orang dewasa; (c) Oleh kerana itu, pemilihan fitur-fitur yang berkaitan ini didasarkan pada informasi persepsi (pengamatan).

Oleh yang demikian, apabila orang dewasa mengucapkan kata-kata baharu dalam konteks dan persekitaran yang diketahui oleh kanak-kanak, maka pengertian maklumat ini akan menolongnya memperoleh erti kata itu berdasarkan bentuk, saiz, bunyi, rasa, gerak dan lain-lain. Oleh kerana hanya beberapa fitur semantik yang dipakai oleh kanak-kanak untuk memperoleh erti kata pada peringkat permulaan ini yang didasarkan pada pengertian maklumat, maka pemanjangan berlebihan daripada erti-erti ini tidak dapat dielakkan dan merupakan ciri khas proses pemerolehan erti oleh kanak-kanak.

Berdasarkan analisis yang dibuat, pengkaji mendapati bahawa kanak-kanak memberi makna bagi sesuatu kata berdasarkan konsep sama ada konsep konkrit mahupun abstrak. Konsep ini dibina melalui deria kognitif mereka. Konsep abstrak dilihat melalui naluri iaitu perasaan yang sentiasa dialami oleh subjek atau orang lain. Konsep perasaan yang digambarkan adalah melalui gambaran gembira, sedih, marah, rindu dan sebagainya manakala konsep konkrit pula dilihat melalui gambaran berupa bentuk, saiz dan sebagainya. Dalam pembinaan konsep bentuk bulat dan dilihat melalui contoh objek epal dan bola. Manakala dari segi saiz pula digambarkan melalui bentuk panjang, pendek, tinggi dan gemuk.

Kanak-kanak lebih mudah membina kata konkrit atau kata sari kerana kata-kata tersebut adalah kata-kata yang boleh dirujuk. Kata sari ialah kata yang berisi makna. Kata ini dapat diujar dan diajar kepada kanak-kanak dengan cara mengungkapkan satu persatu kata tersebut. Pada masa yang sama, kata tersebut merujuk kepada kata benda, orang, perbuatan dan sifat tertentu. Menurut Asmah (1993), kata sari dimaksudkan sebagai kata-kata yang mempunyai isi, dan isi itu adalah makna.

Daripada pemerhatian yang dijalankan terhadap dua orang kanak-kanak yang berusia lima tahun, pengkaji mendapati kedua-duanya memberi makna terhadap sesuatu perkara berdasarkan konsep yang telah dibina sebelumnya melalui pengalaman dan persekitaran mereka. Konsep yang lebih mudah dikuasai oleh kanak-kanak ialah konsep konkrit yang terdiri daripada bentuk, saiz, warna dan rasa. Manakala bagi konsep abstrak pula lebih merujuk kepada perasaan.

4.1 Konsep Konkrit

i) Bentuk

Dari segi bentuk, R1 dan R2 mudah memberi ciri-ciri terhadap sesuatu objek berdasarkan bentuk bulat. Hal ini disebabkan bentuk bulat lebih mudah digambarkan kerana bersifat tetap atau satu. Contohnya bagi gambar bola. Bola diberikan maknanya berdasarkan bentuknya iaitu bulat begitu juga

dengan epal. Hal ini dapat dilihat dalam ujaran di bawah:

- R1: Ini bola sepak*
R2: Ha 'a, bola sepak
*R1: Bentuknya **bulat**.*
*R2: Ini buah epal. Bentuk dia **bulat**.*

ii) Saiz

R1 dan R2 juga membina sesuatu konsep berdasarkan kepada saiz. Saiz yang mudah digambarkan oleh mereka adalah panjang dan pendek. Hal ini kerana, konsep pendek dan panjang merupakan sesuatu perkara yang normal atau biasa digunakan dalam konteks pembelajaran secara formal mahupun tidak formal. Selain itu, kedua-dua subjek juga telah tahu membina konsep besar dan kecil. Misalnya, dalam gambar semut dan pensil.

- R2 : Ini pensil*
*R1: Pensil ...Pensil **panjang**, **pendek** pun ada juga. Badan dia kurus je.*
R2: Ha 'a. Semut.
*R1: Semut **kecil** ja. Kaki dia banyak.*
R1: Adik suka makan buah pisang. Ayah suka beli kat depan tu.
*R2: Dia **panjang-panjang***

iii) Warna

Pembinaan konsep yang seterusnya adalah melalui konsep warna. Warna juga menjadi aspek penting dalam pembinaan konsep kanak-kanak. Pada ketika ini, kanak-kanak membina konsep perkataan berdasarkan kepada warna asas. Hal ini disokong oleh faktor persekitaran atau pengalaman mereka melihat objek tersebut. Misalnya bagi gambar semut, subjek telah mengenal warna hitam. Maka, makna yang diberi terhadap lambang 'semut' ialah hitam. Begitu juga dengan lambang 'epal'. Dalam kajian ini, subjek juga telah tahu membezakan rasa melalui warna misalnya dalam analisis kad gambar 'pisang'. Pisang yang berwarna hijau diberikan label tidak sedap dan pisang berwarna kuning pula diberikan label sedap.

- R1: Adik tak suka. Dua-dua masam. Sebab dia ada warna **hijau- hijau** sikit.*
*R2: Manis la. Yang warna **merah** manis. Yang warna hijau, masam.*
R2: Kat rumah ada banyak. Dia tak gigit orang.
*R1: Adik takut semut **hitam**.*
*R2: Dia boleh lari. Ekor panjang. Warnanya **oren**, hitam dengan putih.*

iv) Rasa

Setiap kanak-kanak dilahirkan dengan pancaindera yang lengkap. Salah satunya adalah deria rasa untuk memahami dan bertindak balas dengan persekitarannya. Kanak-kanak mudah memahami sesuatu konsep melalui deria rasa iaitu manis. Sememangnya rasa manis adalah rasa yang paling disukai oleh kanak-kanak terutamanya pada makanan. Hal ini boleh dilihat dalam ujaran R2 iaitu 'rasa epal manis' dan bagi ujaran R1 iaitu 'epal ni masam jugak' menunjukkan bahawa kanak-kanak pada usia ini juga telah memahami konsep masam.

- R1: Adik tak suka. Dua-dua **masam**. Sebab dia ada warna hijau- hijau sikit.*
*R2: Manis la. Yang warna merah **manis**. Yang warna hijau, **masam**.*
*R1: Warna kuning **sedap**. Warna hijau **tak sedap**.*

Perkembangan persekitaran kanak-kanak pada peringkat ini telah bertambah dan meluas. Kanak-kanak menjadi aktif dalam melakukan banyak kegiatan. Selain itu, kanak-kanak sentiasa dapat menambahkan ilmu atau konsep yang baru melalui pengalamannya. Dan dengan itu dapat

memperkembangkan bahasa mereka terutamanya dalam aspek kata sari. Sememangnya jelas bahawa pengalaman dapat membolehkan kanak-kanak mengaitkan satu-satu konsep dengan konsep yang lain dan inilah yang dianggap sebagai suatu aktiviti kognitif.

4.2 Konsep Abstrak

Konsep abstrak dilihat melalui naluri iaitu perasaan yang sentiasa dialami oleh subjek atau orang lain. Konsep perasaan yang digambarkan adalah melalui gambaran gembira, sedih, marah dan rindu.

i) Perasaan

*R1: Ha'a. Adik **suka** main bola. Adik main bola kat padang.*

*R2: Yang ni buah epal jugak. Kakak **suka** yang ini sebab dia macam betul. Bentuk dia pun bulat jugak.*

*R1: Aqif **tak suka** yang ini. Epal ni baru masam. Yang tadi tak masam.*

*R1: Muka dia macam kucing jugak. Ada misai. Yang ni lagi **garang** dari tadi. Kuku dia tajam. Gigi dia tajam jugak. Yang ni pun ada kat Afrika dengan dalam hutan jugak.*

*R1: Adik **takut** semut hitam. Hari tu, adik pernah kena gigit dengan semut hitam yang kecil.*

Kesimpulannya, perkembangan persekitaran kanak-kanak pada peringkat ini telah bertambah dan meluas. Kanak-kanak menjadi aktif dalam melakukan banyak aktiviti. Selain itu, kanak-kanak sentiasa dapat menambahkan ilmu atau konsep yang baru melalui pengalamannya. Sememangnya jelas bahawa pengalaman dapat membolehkan kanak-kanak mengaitkan satu-satu konsep dengan konsep yang lain dan inilah yang dianggap sebagai suatu aktiviti kognitif. Hal ini juga dipersetujui oleh Mangantar Simanjuntak (1987) yang menyatakan bahawa penguasaan bahasa melalui aktiviti pemerolehan bahasa (Language acquisition) iaitu satu proses yang berlaku dalam otak kanak-kanak sewaktu memperoleh bahasa ibundanya. Kanak-kanak akan mula menguasai bahasa bermula dengan memahami percakapan yang didengar dan diikuti oleh kebolehan bertutur. Mereka juga akan membina konsep tentang manusia dan alam sekelilingnya. Dengan perkembangan ini, mereka mampu dan mula menguasai bahasa yang mudah seperti tanda-tanda, konsep warna, objek dan perkataan. Proses pemerolehan bahasa ini sebenarnya berlaku sedikit demi sedikit mengikut perkembangan otak kanak-kanak iaitu selari dengan perkembangan fizikalnya.

RUMUSAN

Berdasarkan keseluruhan penulisan ini, jelaslah bahawa analisis yang dilakukan ini telah berjaya menghuraikan tentang pemerolehan bahasa kanak-kanak khususnya dalam memberikan makna terhadap sesuatu kata. Pemerolehan bahasa berlaku dalam kalangan kanak-kanak dan berlaku secara tidak formal. Perkara ini merupakan satu proses semula jadi pada peringkat kanak-kanak sehinggalah mereka dewasa. Jika seseorang kanak-kanak itu berhadapan dengan sesuatu pengalaman baharu atau konsep baharu, maka pengalaman itu akan diorganisasikan ke dalam beberapa kategori yang telah sedia ada. Setiap pengalaman ini berpandukan kepada ciri-ciri serta sifat yang ditunjukkan oleh pengalaman berkenaan. Selain itu, apabila seseorang kanak-kanak itu diajar tentang sesuatu konsep yang baru dan unik, kanak-kanak tersebut akan berupaya membina satu kategori lain bagi mengisi bahan-bahan berkenaan dan kemudiannya akan disimpan dalam ingatan. Dalam konteks ini, proses ingatan memainkan peranan penting dalam membandingkan, mengkategorikan dan mengorganisasikan konsep-konsep baru yang dipelajari.

Kajian ini juga telah menunjukkan bahawa kad gambar bervisual 2D dan 3D yang merupakan salah satu aspek multimedia dapat membantu kanak-kanak memberikan makna terhadap sesuatu kata. Siti Fadzilah Mat Noor dan Shareena Mohd Arif (2002), menyatakan bahawa kadar pembelajaran dikatakan berlaku dengan lebih baik. Hal ini disokong oleh Teori Kognitif yang menyatakan bahawa pembelajaran lebih mudah berlaku melalui pengamatan dan pengecaman objek-objek (visual, bunyi dan lain-lain) yang merujuk kepada elemen-elemen multimedia, berbanding pembelajaran cara lama yang bergantung kepada

pembacaan bahan bertulis semata-mata seperti buku amnya. Justeru, kajian rintis yang dijalankan ini memberi idea yang baru kepada pengkaji untuk penambahbaikan kajian sebenar yang akan dijalankan nanti. Penulisan ini diharapkan dapat membantu pengkaji yang akan datang untuk mengisi lompong-lompong yang ada untuk kajian yang akan datang dan mencari alternatif baru ke arah pembentukan bahasa Melayu yang baik terhadap kanak-kanak.

PENGHARGAAN

Alhamdulillah syukur, akhirnya penulisan artikel ini berjaya disempurnakan. Jutaan ucapan terima kasih diucapkan kepada Prof. Madya Dr. Normahdiah Binti Syeik Said yang telah membimbing saya dalam penulisan artikel ini. Juga penghargaan tidak terhingga kepada subjek, ibu dan bapa serta pihak yang terlibat dalam menyempurnakan penulisan artikel ini.

RUJUKAN

- Abdullah Hassan (1980). *Linguistik am untuk guru Bahasa Malaysia*. Petaling Jaya: Fajar Bakti.
- Abdul Rashid Ali. (1992). Penguasaan Bahasa Kanak-kanak: Satu Pemerhatian Kes Awal. *Jurnal Dewan Bahasa*, Oktober.
- Abdul Halim Ibrahim. (1997). *Pemerolehan bahasa Melayu kanak-kanak prasekolah: Aspek-aspek sintaksis dan semantik*. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Asmah Haji Omar (1993). Perancangan Bahasa dengan Rujukan Khusus kepada Perancangan Bahasa Melayu. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa & Pustaka.
- Brooks, J. G., & Brooks, M. G. (1993). *In search of understanding: The case for constructivist classrooms*. Alexandria, VA: Association of Supervision and Curriculum Development.
- Clark, E.V. (1973). What's in a word? On the child's acquisition of semantics in his first language. Dalam Moore, T.E. (Ed). *Cognitive development and acquisition of language*. New York: Academic Press.
- Halliday, M.A.K. (1975). *Learning How To Mean Exploration in the Development of Language*. London: Edward Arnold.
- Juriah Long. (1993). *Pemerolehan imbuhan pada peringkat prasekolah dan implikasinya terhadap pendidikan bahasa*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Kassim bin Abbas. (2006). *Media dalam pendidikan*. Universiti Pendidikan Sultan Idris.
- Mangantar Simanjuntak. (1983). Pemerolehan Bahasa Melayu: Bahagian Semantik. *Dewan Bahasa*, 27, 688-697.
- Mangantar Simanjuntak. (1987). *Pengantar Psikolinguistik Moden*. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Mangantar Simanjuntak. (1990). Pertumbuhan dan Perkembangan Bahasa Kanak-Kanak. *Jurnal Dewan Bahasa*, 34, 692 –704.
- Noor Adzli Ishak. (2011). *Pemerolehan semantik gramatikal dalam kalangan murid-murid prasekolah*. Tesis Sarjana Bahasa Melayu, Universiti Putra Malaysia.
- Rosni Adom. (2000). *Pembangunan perisian multimedia Ekonomi Asas bagi tajuk "Pengenalan kepada Ekonomi"*. Tesis Sarjana Pendidikan, Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Siti Fadzilah Mat Noor, & Shereena Mohd Arif. (2002). *Pendekatan multimedia dalam perisian kursus kisah teladan wanita Islam*. Fakulti Teknologi & Sains Maklumat, UKM.
- Slobin, D. I. (1991). *Ilmu Psikolinguistik*. Diterjemahkan oleh Tun Ibrahim. Kuala Lumpur: Dewan Bahasa Dan Pustaka.
- Syarifah Alawiyah AlSagoff. (1983). *Ilmu Pendidikan: Pedagogi*. Kuala Lumpur: Heinemann Asia.
- Vijayaletchumy. S. (2000). *Pemerolehan bahasa kanak-kanak Melayu*. Tesis Sarjana. Serdang: Universiti Putra Malaysia.
- Zaharah Kasim. (1986). Komponen Makna. *Jurnal Dewan Bahasa*, April.

