

Pengaruh Elemen Cerita Binatang Berbentuk Digital ke atas Ujaran Kanak-kanak Sindrom Asperger

Nurfarhana Shahira Rosly*, Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim

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

Article Information

Received 14 April 2015
Received in revised form
29 June 2015
Accepted 6 July 2015

Abstrak

Sindrom Asperger merupakan sindrom yang memperlihatkan kecelaruan dan kesukaran dalam diri seseorang individu dari segi interaksi sosial dan komunikasi. Interaksi ujaran kanak-kanak sindrom ini dapat dikembangkan menerusi pendekatan berbentuk penceritaan dan pendigitalan. Oleh itu, kajian ini dijalankan untuk mengenal pasti jenis binatang dalam cerita Sang Singa dan Sang Tikus yang merangsang interaksi ujaran kanak-kanak sindrom Asperger serta menganalisis perkaitan Theory of Mind (ToM) dan Teori Analisis Wacana terhadap refleksi ujaran kanak-kanak sindrom Asperger. Dua orang kanak-kanak sindrom Asperger dari Sekolah Kebangsaan Putrajaya Presint 8 (2) yang berumur sembilan dan dua belas tahun dipilih sebagai subjek kajian. Kaedah kajian yang digunakan ialah kaedah temu bual, rakaman dan pemerhatian. Hasil kajian ini memperlihatkan bahawa terdapat jenis binatang dalam cerita Sang Singa dan Sang Tikus yang berjaya merangsang ujaran kanak-kanak sindrom Asperger serta berlaku juga perkaitan antara ToM dengan Teori Analisis Wacana terhadap mental dan penghasilan ujaran kanak-kanak tersebut. Kajian ini diharapkan dapat menjadi pemangkin ke arah penciptaan pendekatan dengan penerapan elemen penceritaan dan pendigitalan terhadap perkembangan interaksi dan komunikasi sosial kanak-kanak sindrom Asperger.

© 2015 Penerbit Universiti Malaysia Pahang

Kata Kunci: Sindrom Asperger; Ujaran; Cerita berbentuk digital

The effects of digitalised animal story on the utterances of children with Asperger syndrome

Abstract

Asperger syndrome is a developmental disorder affecting an individual's ability to effectively interact and communicate socially. Interaction of these children can be developed through storytelling and digitization approaches. This study therefore aimed to identify types of animal, which can stimulate utterances among children with Asperger's syndrome, in a digital story, 'Sang Singa dan Sang Tikus'. We also aimed to analyse the relevance of Theory of Mind (ToM) and Theory of Discourse Analysis in the children's utterances through the story. The study was conducted by examining the types of animals and the relationship between the children's mental development and production of utterances. Two children with Asperger syndrome from Sekolah Kebangsaan Putrajaya Precint 8 (2), aged nine and twelve participated in the study. The methods used in this study were interview, recording and observation. Respondents were interviewed in order to stimulate their utterances and the interviews were recorded for the purpose of data analysis. The findings showed that the children were able to successfully identify different types of animals from the digital story, and it also showed the connection between the two theories on mental and production of utterances of the children. This study is significant towards the development of approaches which infuse storytelling and digitalization in the development of communication and social interaction for children with Asperger's syndrome.

Keywords: Asperger's Syndrome; Digital story; Utterances

* Corresponding author. Tel.: +6019-5298719; Fax: +603-8943-9951.

E-mail address: nfarhanashahirarosly@gmail.com [Rosly, N. S.]; drnormaliza@gmail.com [Abd Rahim, N.]; hazlina_ah@upm.edu.my [Abd Halim, H.].

PENGENALAN

Sindrom Asperger merupakan gejala yang memperlihatkan berlakunya masalah terhadap sistem komunikasi, penghasilan ujaran dan interaksi sosial dalam diri seseorang individu. Sindrom ini pertama kali dikenal pasti oleh seorang pakar pediatri, Hans Asperger pada tahun 1944. Asperger (1944) telah mula mengenal pasti mengenai sindrom ini setelah menjalankan kajian terhadap empat orang kanak-kanak lelaki dan beliau menjelaskan sindrom yang berlaku ini sebagai “Psikopati Autisme”. Hal ini dijelaskan lagi oleh Asperger (1944) melalui penghasilan jurnalnya yang meliputi keadaan keempat-empat kanak-kanak lelaki tersebut yang memiliki kemampuan perkembangan bahasa yang normal, namun mengalami masalah tingkah laku dan interaksi sosial. Keadaan ini sangat mirip dengan gejala yang sering berlaku dalam kalangan kanak-kanak autisme. Klin dan Volkmar (1995 dalam Volkmar, Chawarska dan Klin, 2005), mengupas mengenai sindrom Asperger dengan menyatakan bahawa sindrom ini memperlihatkan pelbagai masalah dan gejala yang berlaku terhadap penghidapnya terutamanya masalah dari segi pergaulan dalam kalangan masyarakat sekeliling. Penghidap sindrom ini turut mengalami masalah jika berhadapan dengan situasi persekitaran yang sentiasa berubah-ubah.

Namun, terdapat sifat dalam diri penghidap sindrom Asperger ini berbeza dengan gejala yang sering berlaku dalam kalangan penghidap autisme. Penghidap sindrom Asperger menghadapi kesukaran yang sangat tinggi terhadap interaksi sosial dengan penelitian yang lebih mendalam dari sudut kualitatif. Mereka mampu berinteraksi dan bertindak balas dengan masyarakat sekeliling, namun tidak dapat berkomunikasi dengan baik dan menjalani proses mendekati diri dengan orang lain menggunakan cara yang berbeza berbanding insan normal (Klin & Volkmar, 1997 dalam Volkmar, Lord, Bailey, Schultz & Klin, 2004). Contohnya kanak-kanak mampu untuk berinteraksi sama ada menerusi bahasa badan mahupun ujaran, namun mengalami masalah untuk menyesuaikan diri dan berkomunikasi mengikut konteks situasi. Maka, ujaran yang dihasilkan agak terhad. Selain itu, kanak-kanak ini dapat berkomunikasi dengan baik sekitar usia lima tahun, namun mereka menghadapi masalah dalam menghasilkan ujaran dan menggunakan bahasa daripada konteks pragmatik. Seterusnya, kanak-kanak sindrom Asperger juga tidak mempunyai kemahiran untuk memahami maksud yang disampaikan oleh orang sekelilingnya (Attwood, 1998).

Menurut Attwood (1998), melalui penelitian yang telah dijalankan dalam kajian lepas, didapati bahawa 50% hingga 90% penghidap sindrom Asperger mempunyai masalah terhadap koordinasi motor kasarnya. Hal ini sekaligus menjelaskan bahawa kesulitan yang berlaku terhadap kanak-kanak ini akan mengakibatkan berlakunya masalah terhadap perhubungan mereka dengan insan sekeliling. Subash Kumar Raj (2008) dalam Malaysian Psychiatric Association menyatakan bahawa terdapat banyak kes yang berlaku dalam kalangan kanak-kanak sindrom Asperger yang sering kali dianggap ganjil dan mengakibatkan gangguan terhadap proses penumpuan di dalam kelas. Subash Kumar Raj (2008) turut menjelaskan bahawa kanak-kanak ini tidak menghadapi masalah dari segi pertuturan, tetapi tidak pada interaksi sosial mereka terutamanya di pusat jagaan kerana tidak pandai bergaul dan sering “cakap lepas”. Situasi penghasilan ujaran “cakap lepas” ini berlaku disebabkan keadaan mereka yang tidak mengetahui mengenai peraturan yang terdapat dalam situasi sosial.

KAJIAN LITERATUR

Tinjauan literatur dibahagikan kepada kajian tentang Theory of Mind (Wimmer & Perner, 1978), teori analisis wacana (Brown & Yule, 1983) serta tentang penggunaan elemen penceritaan dan pendigitalan dalam merangsang interaksi sosial kanak-kanak sindrom Asperger. ToM (Wimmer & Perner, 1978) merupakan teori yang memfokuskan pemerhatiannya terhadap pembangunan mental seseorang. Manakala, teori analisis wacana (Brown & Yule, 1983) pula memberi penekanan kepada penggunaan wacana yang dihasilkan oleh seseorang. Penggunaan gabungan kedua-dua teori adalah disebabkan kajian ini dijalankan untuk mengkaji perkaitan antara wacana yang dihasilkan oleh seseorang dengan penggunaan daerah mentalnya. Tager-Flusberg (2007) telah menjalankan kajian mengenai ToM dengan melihat kepada fungsi eksekutif, bahasa dan ToM dalam kalangan kanak-kanak autisme. Tager-

Flushberg (2007) menjalankan kajian dengan mengemukakan beberapa soalan penting yang digunakan untuk mengenal pasti fokus dan tujuan utama bagaimana sebahagian kanak-kanak autisme melepasi ujian ToM. Menurut Ozonoff et.al (2004) Kajian tersebut memperlihatkan kanak-kanak autisme mempunyai defisit terhadap fungsi-eksekutif mereka yang menerangkan bahawa mereka memerlukan perancangan, ketetapan atau kaedah gabungan memori dan pengawalan larangan. Selain itu, kajian ini turut melaksanakan ujian kepercayaan-palsu kanak-kanak normal dan kanak-kanak autisme. Kajian mendapati bahawa kedua-dua kanak-kanak tersebut secara selarasnya telah dikaitkan dengan aspek pengawalan secara eksekutif (Joseph & Tager-Flushberg, 2004).

Selain itu, menyentuh mengenai kajian yang telah menggunakan ToM, Baron-Cohen et.al (1994) juga telah menjalankan kajian mengenai ToM dalam kalangan kanak-kanak sindrom autisme. Kajian Baron-Cohen et.al (1994) memperlihatkan kepentingan ToM dalam kalangan kanak-kanak sindrom autisme dan dirumuskan sebagai satu hipotesis kajian. Kajian ini memperlihatkan bahawa kanak-kanak autisme sering mengalami kesukaran untuk membangunkan keupayaan dalam berfikir selaras dengan perkembangan keadaan mental mereka sekaligus memberi kesan kepada tingkah laku sosial yang sering dilakukan dalam kehidupan seharian. Kanak-kanak sindrom tersebut mengalami masalah dalam memahami tingkah laku berdasarkan keadaan mental yang dimiliki. Mereka juga kelihatan menghadapi kesulitan dalam perkembangan ToM. Perkembangan ToM menurut Cheney dan Seyfarth (1990) merangkumi elemen yang pertamanya ialah meneka, seterusnya “sabotaj” sebagai perangsang penyelesaian masalah, memainkan peranan, penjelasan naratif, unsur berpura-pura ketika bermain, jenaka dan sindiran, jenaka dan teka-teki, membuat ramalan, memberi petunjuk, memperkaya perbualan, menjalankan pemerhatian dan perbincangan emosi dan pendapat. Elemen berikut merupakan antara tatatingkat yang dilalui oleh seseorang dalam kehidupan seharian. Hal ini menyebabkan berlakunya defisit menerusi aspek psikologi yang tercetus akibat daripada ciri-ciri yang terdapat dalam sindrom autisme itu sendiri iaitu keadaan tidak normal terhadap pembangunan sosial dan komunikasi. Akhir kajian mendapati bahawa fokus perlu dilakukan terhadap kepelbagaian kaedah pendekatan bagi meningkatkan pemahaman secara menyeluruh mengenai masalah pembangunan-neuro yang terdapat dalam diri seseorang individu.

Seterusnya, Zulkifli (2011) telah menjalankan kajian mengenai analisis wacana yang dilihat dari sudut bahasa. Kajian ini memperlihatkan kehidupan manusia yang sering kali berkait rapat dengan bahasa. Selain itu, kandungan kajian dikaitkan dengan analisis wacana Brown dan Yule (1983) dengan menjelaskan bahawa bahasa mempunyai kemampuan yang berkemungkinan mampu mempengaruhi kemampuan untuk berbudaya. Wacana itu sendiri sering kali memberi maksud dengan dua pandangan yang berbeza. Perbezaan pandangan tersebut merangkumi struktur dan realisasi dari fungsi-fungsi bahasa (Schiffrin, 1994). Seterusnya, wacana dalam konteks kajian ini dijelaskan oleh Harimurti Kridalaksana (2001) sebagai satuan bahasa yang menyeluruh dalam hierarki tatabahasa termasuklah pembawaan amanat yang lengkap. Zulkifli (2011) dalam kajiannya menyatakan bahawa bagi membuktikan mengenai maksud yang terdapat dalam sesebuah wacana, perlu diambil kepentingan mengenai konteks ayat tersebut. Kepelbagaian konteks tersebut terbahagi kepada tiga iaitu medan wacana, orang yang terlibat dalam wacana dan juga saranan wacana (Halliday & Hasan, 1985). Hasil kajian mendapati bahawa bahasa sebagai sesuatu yang sangat tegap dan bukan hanya dinilai dari sudut lahiriah sahaja. Oleh itu, analisis wacana turut merangkumi pelbagai cabang ilmu bahasa termasuklah fonologi, semantik dan sintaksis dan morfologi. Analisis wacana juga tidak hanya menilai daripada sudut bahasa dalam konteks pembacanya sahaja, malah lebih memperincikan kepada hubungan penutur dengan ujarannya dalam konteks tertentu (Brown & Yule, 1983).

Budd dan Raber (1996) telah menjalankan kajian mengenai analisis wacana dengan melihat kepada unsur-unsur aplikasi dan kaedah dalam komunikasi. Budd dan Raber (1996) menyatakan bahawa Perpustakaan dan Sains Maklumat (LIS) merupakan disiplin berdasarkan komunikasi. Soalan penyelidikan yang digunakan dalam LIS dijadikan instrumen kajian dengan memberi penumpuan kepada pengumpulan semula maklumat. Soalan yang diajukan kepada responden adalah berkaitan dengan pemikiran seseorang mengenai maklumat yang disampaikan secara rasmi menerusi profesion responden tersebut terutamanya maklumat mengenai ilmu kesusasteraan. Analisis wacana digunakan dalam kajian berkaitan komunikasi ini bagi menilai ujian yang terkandung dalam LIS. Selain itu, analisis wacana merupakan analisis yang mempunyai kelebihan dalam menangani soalan-soalan yang berkaitan dengan

unsur lisan dan tulisan yang berlaku dalam proses interaksi komunikasi. Analisis wacana juga mampu bertindak sebagai satu kaedah dalam mengenal pasti tujuan dan maklumat mengenai sesebuah perkara terutamanya yang melibatkan ilmu dan maklumat yang terkandung dalam buku-buku dan jurnal-jurnal yang dijadikan panduan.

Brown dan Yule (1983) telah menyatakan bahawa unit pengajian yang digunakan bagi menganalisis wacana sebagai sebuah “teks” boleh dihasilkan secara bertulis mahupun lisan tetapi ayat yang dituturkan oleh penutur kebiasaannya hanya berfungsi untuk direkodkan menerusi kaedah rakaman seterusnya dijadikan transkripsi bertulis. Brown dan Yule (1983) turut menyatakan bahawa ketika menulis dan bertutur, kandungan teks perlu menghubungkan elemen yang boleh mencabar penganalisis wacana. Hal ini membuktikan bahawa komunikasi yang berlaku dalam kalangan penutur dan penganalisis wacana perlu menekankan kepada aspek tatabahasa, semantik dan sintaksis. Kajian Budd dan Raber (1996) ini turut menjelaskan mengenai pernyataan Brown dan Yule (1983) yang menekankan bahawa teks boleh dinilai secara keseluruhannya menerusi interaksi komunikasi bagi memperlihatkan dengan lebih jelas niat dan rumusan sebenar yang ingin disampaikan dalam proses komunikasi tersebut. Akhir kajian menjelaskan bahawa analisis wacana mampu mentafsirkan kewujudan sesebuah bahasa dalam konteks penggunaannya dan hal ini boleh dilaksanakan secara menyeluruh. Penghasilan wacana yang bersesuaian dengan konteks ayat dilihat bersesuaian dengan kajian ini kerana kajian ini menekankan penghasilan ujaran dan wacana yang dihasilkan oleh kanak-kanak sindrom *Asperger* berdasarkan topik yang dibincangkan.

Selain itu, terdapat juga penelitian sorotan literatur mengenai pendekatan elemen penceritaan dan pendigitalan terhadap perkembangan interaksi sosial kanak-kanak sindrom *Asperger*. Solomon (2010) telah menjalankan kajian mengenai peranan anjing terhadap terapi interaksi sosial kanak-kanak autisme. Kajian ini membuat penilaian terhadap dua kes yang berlaku dengan melibatkan kepada perkhidmatan sosial dengan penggunaan anjing sebagai terapi dalam perhubungan, interaksi dan aktiviti kanak-kanak autisme. Seterusnya, Travers et.al (2011) telah menjalankan kajian mengenai penerapan elemen digital terhadap kanak-kanak autisme. Kajian ini memfokuskan kepada pengajaran kemahiran abjad terhadap kanak-kanak autisme. Dua perbandingan keadaan pengajaran telah dijalankan. Perbandingan tersebut termasuklah pendekatan tradisional guru yang menggunakan buku serta pendekatan pengajaran berasaskan komputer. Hasil kajian memperlihatkan bahawa kedua-dua pendekatan tersebut memberi kesan positif dan meningkatkan kemahiran mengenali abjad dalam kalangan kanak-kanak autisme, sekaligus meningkatkan daya fokus mereka.

Selain itu, Nurfarhana Mohd Safuan dan Rafidah Aziz (2014) turut menggunakan elemen pendigitalan terhadap proses pembelajaran kanak-kanak autisme. Kajian tindakan tersebut bertujuan untuk meningkatkan kemahiran sosio-emosi dalam diri seseorang responden bagi memudahkan proses perjalanan pembelajaran serta membantu kanak-kanak tersebut dalam berinteraksi dengan persekitarannya melalui kemahiran sosio-emosi. Instrumen yang digunakan dalam kajian ini ialah ‘*Dynamic Interactive Icon*’. Responden yang dipilih dalam kajian ini ialah kanak-kanak sindrom autisme yang bersekolah di Sekolah Kebangsaan Kedai Buluh, Kuala Terengganu dengan pengumpulan data melibatkan kaedah pemerhatian berstruktur dan temu bual berstruktur. Hasil dapatan kajian memperlihatkan kaedah intervensi yang diaplikasikan iaitu kaedah ‘*Dynamic Interactive Icon*’ dapat meningkatkan tahap kemahiran sosio-emosi dengan peningkatan positif dari sudut tingkah laku, komunikasi dan juga emosi kanak-kanak sindrom autisme tersebut. Instrumen ‘*Dynamic Interactive Icon*’ bertindak sebagai pendekatan yang bersesuaian dengan kehendak kanak-kanak autisme yang mana instrumen tersebut dapat melancarkan proses pembelajaran kanak-kanak sekaligus meningkatkan kemahiran menyusun hubungan sosial dan emosi serta interaksi dan komunikasi dalam kehidupan seharian. Secara keseluruhannya, kajian ini menghasilkan bukti yang kukuh bahawa penggunaan elemen pendigitalan mampu meningkatkan interaksi dan komunikasi sosial dalam kalangan kanak-kanak yang menghadapi masalah untuk berhubung dengan keadaan sekelilingnya iaitu kanak-kanak sindrom autisme dan juga sindrom *Asperger*.

Normaliza Abd Rahim (2011) turut menjalankan kajian mengenai kanak-kanak sindrom *Asperger* menerusi kajian yang memfokuskan kepada gangguan dalam sesi bercerita kanak-kanak tersebut. Objektif kajian ini adalah untuk mengenal pasti dan menganalisis gangguan semasa sesi bercerita dalam kalangan kanak-kanak sindrom *Asperger*. Kajian melibatkan 10 orang kanak-kanak sindrom *Asperger*

yang berusia antara tujuh hingga sembilan tahun. Selain itu, lokasi yang dipilih untuk kajian ini ialah di sebuah sekolah di Nottingham, United Kingdom. Perjalanan kajian ini dimulakan dengan menempatkan kanak-kanak tersebut di dalam sebuah kelas dan diasingkan daripada kanak-kanak normal bagi memperoleh suasana persekitaran yang selesa. Akhir sekali, dapatan kajian memperlihatkan bahawa terdapat tiga jenis gangguan iaitu gangguan peristiwa, cerita dan persekitaran. Kajian Normaliza Abd Rahim (2011) ini juga diharapkan dapat membantu masyarakat dalam memahami kanak-kanak sindrom Asperger yang dilihat kerap mengalami gangguan dalam proses pembelajaran.

Seterusnya, Nurfarhana Shahira Rosly dan Normaliza Abd Rahim (2015) juga telah melaksanakan kajian berkenaan penerapan elemen penceritaan dalam teknik pembelajaran kanak-kanak sindrom Asperger. Kajian yang dijalankan ini adalah dengan menggunakan pendekatan kertas konsep dengan memfokuskan kepada penelitian kepada kajian lepas yang telah dilaksanakan. Objektif kajian ini adalah untuk membincangkan berkenaan penerapan elemen penceritaan menerusi aspek lisan dan juga aspek tulisan dalam teknik pembelajaran kanak-kanak sindrom Asperger. Bahan rujukan dipilih dengan fokus kepada bahagian yang berkaitan. Hasil kajian Nurfarhana Shahira Rosly dan Normaliza Abd Rahim (2015) ini memperlihatkan bahawa penerapan elemen penceritaan dalam teknik pembelajaran kanak-kanak sindrom Asperger memberi kesan positif dan turut berperanan sebagai satu teknik pembelajaran yang boleh diaplikasi sepanjang hayat.

Masalah refleksi ujaran yang berlaku dalam kalangan kanak-kanak sindrom Asperger mendorong kepada berlakunya kesan negatif terhadap perhubungan dua hala dalam sesebuah unit masyarakat. Selain itu, masalah refleksi ujaran memberi kesan langsung kepada interaksi sosial dan komunikasi antara kanak-kanak tersebut dan juga masyarakat sekeliling. Kesukaran yang berlaku ketika menjalani proses komunikasi menyukarkan kanak-kanak sindrom Asperger untuk menyampaikan sesuatu selain menimbulkan masalah kepada orang sekeliling untuk memahaminya. Penghasilan pendekatan yang berkualiti juga turut menjadi salah satu masalah dalam usaha merangsang interaksi ujaran kanak-kanak sindrom Asperger kerana pendekatan yang dilaksanakan dalam kehidupan seharian kanak-kanak tersebut sangat memberi kesan kepada penghasilan ujaran yang bersesuaian dengan konteks situasi. Malah, dapat dilihat penghasilan interaksi ujaran seseorang sangat bergantung kepada penggunaan daerah mental masing-masing. Oleh itu, kajian ini dilaksanakan bagi mengenal pasti jenis binatang dalam cerita digital Sang Singa dan Sang Tikus yang merangsang ujaran kanak-kanak sindrom Asperger serta menganalisis perkaitan Theory of Mind (ToM) (Wimmer & Perner, 1983) dengan Teori Analisis Wacana Brown dan Yule (1993) terhadap ujaran kanak-kanak sindrom Asperger melalui cerita digital Sang Singa dan Sang Tikus.

METODOLOGI

Responden dalam kajian ini ialah dua orang kanak-kanak sindrom Asperger yang berumur sekitar sembilan dan dua belas tahun. Lokasi yang telah dipilih dalam kajian ini ialah bertempat di Sekolah Kebangsaan Putrajaya Presint 8 (2). Kajian ini melibatkan kajian pemerhatian dan lapangan iaitu mengenai ujaran yang dihasilkan oleh kanak-kanak sindrom Asperger melalui cerita binatang berbentuk digital. Sebuah laman blog dihasilkan dan digunakan sebagai instrumen kajian. Blog tersebut mengandungi beberapa cerita binatang beserta soalan-soalan yang berkaitan serta soalan-soalan umum mengenai binatang. Selain itu, kajian turut dijalankan dengan menggunakan kaedah pemerhatian dan temu bual kepada responden bagi merangsang ujaran mereka. Rakaman mengenai temu bual bersama responden telah dirakam dan disimpan di dalam CD Rom bagi tujuan analisis. Teori yang diaplikasikan dalam kajian ini Theory of Mind (ToM) (Wimmer & Perner, 1983) dan juga Teori Analisis Wacana Brown dan Yule (1983). Rasional kepada pemilihan teori ini ialah perkaitan minda dengan penghasilan ujaran kanak-kanak sindrom Asperger tersebut. Premark dan Woodruff (1978) menyatakan bahawa ToM ialah teori yang berkaitan tentang masalah ketika memulakan, meneruskan dan mengakhiri sesebuah interaksi sosial dalam diri seseorang individu termasuklah kesukaran untuk memahami pemikiran dan perasaan yang ingin disampaikan oleh orang lain. Manakala, menurut Brown dan Yule (1983), teori analisis wacana merupakan analisis ke atas bahasa yang digunakan. Analisis ini juga tidak dibatasi dengan deskripsi bahasa tertentu dan tidak terikat pada fungsi-fungsi yang tertentu.

Cerita binatang berbentuk digital yang digunakan dalam kajian ini ialah cerita Sang Singa dan Sang Tikus. Buku kompilasi cerita binatang ini merupakan buku kanak-kanak yang diterbitkan oleh Qaff Publication. Sang Singa dan Sang Tikus merupakan cerita yang berkisah tentang seekor singa yang sangat garang dan ditakuti oleh binatang-binatang lain. Pada suatu hari, Sang singa ingin makan tikus, namun Sang Tikus merayu supaya dilepaskan. Maka, Sang singa yang bersimpati dengan tikus melepaskan tikus berlari pergi. Tiba-tiba, suatu hari Sang singa termasuk ke dalam perangkap jaring, dan keadaan itu disedari oleh Sang Tikus. Lantas, Sang Tikus berlari menyelamatkan singa dengan menggigit jaring tersebut. Sang singa berjaya melepaskan diri. Akhirnya, Sang Singa dan Sang Tikus berkawan baik. Pemilihan cerita Sang Singa dan Sang Tikus dilakukan hasil daripada pemerhatian yang dijalankan merangkumi aspek penulisan dan penceritaan, penggunaan ayat, warna. Aspek tersebut merupakan antara aspek yang memberi kesan kepada refleksi ujaran kanak-kanak.

Penerangan dengan lebih lanjut mengenai kaedah penganalisan data dikupas menerusi beberapa penggunaan kaedah bagi melancarkan perjalanan kajian. Rakaman dilakukan ketika sesi tayangan cerita binatang berbentuk digital bertajuk Sang Singa dan Sang Tikus. Pemilihan cerita binatang bertajuk Sang Singa dan Sang Tikus dilakukan sendiri oleh responden kajian. Hasil daripada rakaman tersebut telah dijadikan transkripsi bertulis bagi memudahkan proses menganalisis data. Data dianalisis dengan melihat kepada jenis binatang yang merangsang interaksi ujaran responden. Seterusnya, data tersebut dianalisis dengan melihat perkaitan antara hubungan minda (ToM, Wimmer & Perner, 1983) dengan penghasilan wacana (Teori Analisis Wacana, Brown & Yule, 1983). Terdapat juga beberapa soalan lain yang terkandung dalam blog tersebut bagi merangsang interaksi ujaran responden selain daripada soalan berbentuk spontan juga berkaitan dengan binatang. Interaksi ujaran berkaitan binatang dan elemen yang berkaitan dipilih sebagai data kajian.

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Hasil kajian iaitu mengenal pasti jenis binatang dalam cerita berbentuk digital Sang Singa dan Sang Tikus yang merangsang interaksi ujaran kanak-kanak sindrom Asperger memperlihatkan terdapat beberapa jenis binatang berjaya merangsang ujaran kanak-kanak tersebut. Hasil kajian dikupas dengan menjelaskan terlebih dahulu mengenai hasil refleksi ujaran Subjek 1 (S1) dan diikuti pula oleh Subjek 2 (S2). Binatang pertama yang dilihat berjaya merangsang ujaran kanak-kanak sindrom Asperger ialah melalui watak utama cerita tersebut iaitu singa. S1 dilihat paling banyak menyebut perkataan “singa” dalam penghasilan ujarannya. Berikut merupakan transkripsi perbualan S1 mengenai singa.

S1 : Saya suka Singapura. Bukan, saya suka singa.

S1 memperlihatkan bahawa beliau menyukai singa lantas menyelidik memberi S1 untuk melihat gambar singa seperti yang terdapat di dalam cerita berbentuk digital Sang Singa dan Sang Tikus. S1 memberi maksud yang berbeza mengenai singa yang membawa maksud yang tidak sama dengan cerita berbentuk digital Sang Singa dan Sang Tikus. Hal ini adalah disebabkan S1 menjelaskan maksudnya melalui refleksi ujaran yang berikut:

S1 : Bukan singa itu, singa Chima.

Singa yang dimaksudkan oleh S1 ialah watak singa yang terdapat dalam animasi “Lego Chima” yang ditontonnya di laman “Youtube”. Hal ini juga dikaitkan dengan ToM (Premark & Woodruff, 1978) tentang pembangunan mental S1. Terdapat prinsip-prinsip penting yang terkandung di dalam ToM (Wimmer & Perner, 1983) iaitu tugas kepercayaan-palsu, tugas rupa-realiti, tugas-tugas lain dan prekursor awal. Berkaitan dengan situasi yang berlaku terhadap S1 ini, berlaku peristiwa tugas kepercayaan-palsu terhadap perkembangan mental kanak-kanak ini kerana tugas kepercayaan-palsu merupakan peristiwa yang menyingkap kepada penghasilan tafsiran dan ujaran yang menampakkan perbezaan dalam situasi yang sama. Perkara ini dijelaskan melalui transkripsi perbualan bertulis di atas yang membuktikan bahawa S1 mengujarkan mengenai “Lego Chima” iaitu animasi yang berkaitan dengan singa dalam situasi yang juga berkaitan dengan singa. Berlaku peristiwa kepercayaan-palsu dalam perkembangan mental S1 sehingga menghasilkan ujaran yang mempunyai maksud yang berbeza dalam situasi yang sama.

Manakala, refleksi ujaran yang dihasilkan oleh S1 di atas memperlihatkan berlakunya perkaitan daerah mental dan penghasilan ujaran. Perkaitan tersebut melibatkan peristiwa-peristiwa dalam ToM (Wimmer & Perner, 1983) dengan prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983) juga dapat dijelaskan melalui situasi yang berlaku ini. Prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983) mengandungi rujukan, praandaian, implikatur dan inferens. Hal ini memperlihatkan bahawa telah berlakunya aplikasi rujukan ketika S1 menghasilkan ujaran. Rujukan menurut Brown dan Yule (1983) ialah perbuatan penutur, manakala menurut Lyons (1977) ialah perhubungan yang berlaku antara perkataan yang dihasilkan berserta dengan barangan atau alatan yang berada di sekeliling mereka. Perkataan yang dihasilkan sebagai merujuk kepada barangan atau alatan yang berada di sekeliling mereka tersebut. Melalui penelitian ini, jelas terbukti bahawa S1 menggunakan perkataan “Lego Chima” bagi menjelaskan mengenai singa yang dimaksudkannya setelah melihat dan mendengar perkataan singa. Aspek rujukan yang terkandung di dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983) dilihat berlaku dengan perkataan yang dihasilkan ialah “Lego Chima” sebagai rujukan kepada singa yang didengar dan dilihatnya, dan elemen singa tersebut dilambangkan sebagai barangan atau alatan yang berada di sekelilingnya.

Maka, melalui refleksi ujaran S1 berlaku perkaitan antara peristiwa yang terdapat di dalam ToM (Wimmer & Perner, 1983) iaitu tugas kepercayaan-palsu dengan elemen yang terdapat di dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983) iaitu aspek rujukan. Perkaitan ini berlaku dengan memperlihatkan perkaitan mental dengan penghasilan refleksi ujaran seseorang individu terutamanya kanak-kanak sindrom Asperger. Tugas kepercayaan-palsu merupakan peristiwa berkaitan minda yang berlaku ketika S1 menyebut “Lego Chima” bagi menjelaskan maksud dan kefahamannya mengenai singa yang terkandung di dalam cerita digital Sang Singa dan Sang Tikus, walaupun secara realitinya berbeza dengan maksud sebenar. Perkaitan tugas kepercayaan-palsu dengan rujukan pula dilihat berlaku dengan situasi yang berlaku selaras dengan pernyataan Lyons (1977) iaitu penutur yang mengungkap sesuatu bergantung kepada tindakannya bagi merujuk sesuatu. Tugas-kepercayaan palsu merupakan peristiwa berkaitan minda manakala rujukan merupakan elemen berkaitan ujaran seperti yang terkandung di dalam teori analisis wacana. Maka, perkaitan elemen minda dan ujaran ini terhasil apabila tugas kepercayaan-palsu dan rujukan digabungkan bagi menghasilkan sesebuah refleksi ujaran. S1 menyatakan bahawa “Lego Chima” ialah singa menurut pemahaman S1 sendiri, manakala “Lego Chima” dijadikan sebagai rujukan bagi melambangkan singa tersebut.

Proses perkembangan minda iaitu tugas kepercayaan-palsu hadir serentak dengan “rujukan”. Hal ini memperlihatkan proses menghasilkan refleksi ujaran kanak-kanak sindrom *Asperger* berkaitan rapat antara pemikiran dan penghasilan ujaran. Bagi menyampaikan sesuatu yang terkandung di dalam pemikirannya, maka S1 menggunakan elemen rujukan bagi mengujarkan maksud pemikirannya melalui ujaran yang dihasilkan. Keadaan yang berlaku ini memperlihatkan berlaku proses perkembangan minda yang positif dalam penghasilan refleksi ujaran kanak-kanak sindrom *Asperger* menerusi penggunaan gambar dalam penerapan instrumen kajian iaitu cerita binatang berbentuk digital. Hasil kajian ini selaras dengan pernyataan Gallagher et. al (2000) dalam kajian mengenai bacaan minda menerusi kartun dan penceritaan dengan menggunakan ToM. Gallagher et. al (2000) menyatakan bahawa kaedah penceritaan yang memerlukan penggunaan daerah mental dan kawasan-kawasan minda tertentu membuktikan berlaku peningkatan dalam *gyrus prefrontal medial* dan *temporoparietal* yang memperlihatkan terdapat persimpangan dua hala. Kawasan *prefrontal medial* adalah satu-satunya daerah mental yang diaktifkan oleh ToM. Hal ini sekali lagi menjelaskan bahawa berlaku keupayaan untuk mengaitkan daerah mental dengan elemen penceritaan. Maka, elemen penceritaan menerusi cerita binatang berbentuk digital merupakan instrumen yang sesuai dalam melihat perkembangan ToM dalam kalangan kanak-kanak sindrom *Asperger* yang sekaligus mempengaruhi refleksi ujaran yang dihasilkan.

Seterusnya pula, dihuraikan penghasilan ujaran kanak-kanak sindrom *Asperger* melalui transkripsi perbualan bertulis yang dihasilkan oleh Subjek 2 (S2). S2 memperlihatkan refleksi ujaran mengenai watak utama iaitu singa dan juga watak sampingan, iaitu tikus. Berikut merupakan transkripsi perbualan bertulis bagi melambangkan jenis binatang yang merangsang refleksi ujaran kanak-kanak sindrom *Asperger*. (P) dalam transkripsi bertulis di bawah membawa maksud penyelidik:

- P : Tikus? Ya. Tikus dia buat apa?
S2 : Dia menggigit.

- P : Suka tak cerita macam kawan-kawan? Persahabatan?
S2 : Ha, *I dont know*.
P : Cerita binatang yang ada kawan-kawan.
S2 : Ha, *I like Skyland*.

Transkripsi perbualan bertulis di atas memperlihatkan bahawa S2 mudah menjawab soalan yang diajukan oleh penyelidik mengenai watak dan perwatakan yang terkandung di dalam cerita berbentuk digital Sang Singa dan Sang Tikus. Penyelidik pada awalnya menunjukkan gambar tikus yang berada di permukaan *laptop* kepada S2, lantas S2 menjawab dengan tepat. Wagner (1999) menyatakan bahawa masyarakat sekeliling dapat membantu kanak-kanak sindrom Asperger untuk mempelajari kemahiran interaksi sosial antara satu sama lain. Bagi melancarkan usaha-usaha ini pelbagai aktiviti perlu dirancang dengan rapi dan latihan perlu dilakukan kepada masyarakat sekitarnya, termasuklah penekanan kepada kanak-kanak sindrom Asperger itu sendiri. Selain itu, situasi yang berlaku terhadap S2 ini menjelaskan lagi bahawa peranan guru dan pendekatan yang digunakan oleh penyelidik sangat memberi kesan positif dan manfaat yang jelas buat kanak-kanak tersebut. Apabila rakan-rakan dan masyarakat sekeliling didedahkan dengan pembelajaran dan ilmu yang berkaitan dengan autisme, satu rangkaian kukuh berlaku di mana interaksi sosial dapat dilihat berjalan lancar dan teratur. Kekangan yang dihadapi oleh masyarakat sekeliling untuk mendekati diri dengan kanak-kanak tersebut dapat diatasi dengan penggunaan pendekatan yang bersesuaian. Maka, kanak-kanak yang menghidapi sindrom ini akan memberi tindak balas positif ketika berinteraksi dengan orang sekeliling sekaligus menghasilkan ujaran yang sesuai dengan konteks dan situasi perbualan. Seterusnya, setelah memperoleh jawapan daripada S2, penyelidik terus bertanya mengenai perwatakan tikus di dalam cerita tersebut. Refleksi ujaran yang dihasilkan oleh S2 bagi menjawab soalan yang diajukan oleh penyelidik dilihat dapat dilakukan dengan mudah dan pantas. Hal ini sekaligus memperlihatkan tikus juga merupakan antara jenis binatang dalam cerita Singa dan Tikus yang berjaya merangsang ujaran kanak-kanak sindrom *Asperger*, bukan hanya watak utamanya sahaja. Rangsangan ujaran yang dihasilkan oleh S2 dilihat berlaku dengan cepat, maka jenis binatang tersebut berjaya merangsang kanak-kanak tersebut dengan kadar masa yang pantas dan penggunaan ayat yang berkualiti.

Oleh hal yang demikian, melalui transkripsi perbualan bertulis di atas juga, berlaku perkaitan antara peristiwa-peristiwa yang terdapat di dalam ToM (Wimmer & Perner, 1983) dengan aspek yang terkandung di dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana teori analisis Brown dan Yule (1983). Jawapan yang dihasilkan oleh S2 menjelaskan bahawa S2 mudah memahami soalan yang disampaikan dan mengujarkannya dengan mudah. Peristiwa ini dikupas dengan perkaitan peristiwa yang terdapat dalam ToM (Wimmer & Perner, 1983) iaitu peristiwa tugas rupa-realiti. Tugas rupa-realiti menurut Baron-Cohen (2001) ialah proses pemahaman seseorang individu berdasarkan prinsip melihat-petunjuk-untuk-memahami. Baron-Cohen (2001) turut membandingkan kanak-kanak autisme dengan kanak-kanak normal melalui tugas tertentu bagi memperoleh data mengenai peristiwa tugas rupa-realiti. Baron-Cohen (2001) mengajukan soalan dengan pertanyaan mengenai isi kandungan yang terkandung di dalam sesebuah kotak, setelah isinya ditukar-tukar. Tugas yang dijalankan memperlihatkan hasil yang berkualiti bahawa kanak-kanak sindrom autisme didapati hampir lulus dengan baik. Maka, transkripsi perbualan bertulis di bawah menjelaskan bahawa S2 menghadapi peristiwa tugas-realiti dalam pembangunan perkembangan mentalnya.

Menerusi transkripsi perbualan bertulis kedua di atas, S2 dilihat mengetahui tentang cerita bertajuk "*Skyland*" selepas diajukan soalan mengenai cerita binatang yang mengandungi watak binatang yang banyak. "*Skyland*" merupakan sebuah animasi bersiri yang dihasilkan oleh pihak rakaman di Perancis dengan kerjasama daripada Kanada dan Luxembourg. Animasi ini merupakan adaptasi daripada novel yang telah ditulis oleh David Carlyle. Hal ini jelas membuktikan bahawa aspek yang terkandung di dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983) iaitu praandaian dilihat berlaku dalam temu bual tersebut. Praandaian menurut Stalnaker (1978) dalam Hawtorne dan Magidor (2010) ialah sesuatu yang dituturkan oleh penutur sebagai "dasar bersama" iaitu bersama orang sekeliling yang turut berkait dalam proses perbualan yang dijalankan. Brown dan Yule (1983) menjelaskan bahawa praandaian yang diperlukan oleh setiap penutur ialah praandaian pragmatik. Pragmatik ialah satu cabang linguistik yang mempunyai kaitan dengan makna dan terhasil melalui penggunaan bahasa dalam situasi tertentu. Jelas, S2 menuturkan mengenai cerita "*Skyland*" berdasarkan maksud yang difahami dan

dirasakan sesuai dengan situasi perbualannya, dengan pemahaman dan pengetahuan yang ada dalam dirinya. Pendengar atau orang sekeliling berkemungkinan tidak mengetahui mengenai maksud sesebuah perkataan yang diujarkan oleh S2 (Grice, 1981 dalam Cole, 1981), sehinggakan proses penyampaian mengalami sedikit kesukaran. Hal ini turut berlaku akibat daripada pendengar atau penganalisis wacana tidak mempunyai keserasian atau ilmu pengetahuan mengenai perkataan atau elemen disebalik ujaran yang dihasilkan.

Tugas rupa-realiti merupakan sesuatu yang difahami dengan mudah oleh seseorang dan praandaian pula ialah penghasilan ujaran berdasarkan situasi. S2 menghasilkan perkataan “Skyland” setelah diajukan pertanyaan mengenai cerita binatang. Praandaian pula berlaku apabila S2 menyatakan “Skyland” mengikut situasi, iaitu berkaitan tentang cerita binatang. Maka, berlaku perkaitan rapat antara peristiwa tugas rupa-realiti dengan aspek praandaian yang terdapat dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Brown dan Yule (1983). Peristiwa tugas rupa-realiti yang berlaku iaitu pemahaman yang mudah ketika memberikan jawapan dan tindak balas membuktikan bahawa kanak-kanak sindrom Asperger ini iaitu S2 telah pun mengalami perkembangan yang baik terhadap pembangunan mental menerusi perjalanan kehidupan sehariannya. Aspek praandaian yang berlaku juga memperlihatkan S2 mempunyai pengetahuan yang tinggi mengenai sesuatu perkara sehingga mudah mentafsirkan dan mengaplikasikan supaya kelihatan lebih jelas dengan soalan yang diajukan, walaupun situasi tersebut didapati sukar untuk difahami oleh orang sekeliling. Selain itu, situasi yang berlaku ini dengan terperinci memperlihatkan bahawa berlaku perkaitan mental dengan refleksi ujaran seseorang kanak-kanak sindrom Asperger, di mana proses refleksi dan rangsangan ujaran yang berlaku melibatkan dan sering dikaitkan dengan pembangunan perkembangan mental seseorang. Perkembangan pembangunan mental yang berkembang dengan lancar dan positif memberi kesan kepada penerimaan pengetahuan mengenai sesebuah perkara lantas terus dilaksanakan dengan baik menerusi ujaran yang dihasilkan. Perkembangan pembangunan mental seseorang sangat mempengaruhi proses penerimaan sesebuah maklumat sehingga mempengaruhi penghasilan ujaran, sekaligus membezakan seorang individu dengan individu yang lain.

Kajian mengenai penghasilan ujaran berdasarkan kepada instrumen yang digunakan telah dijalankan oleh Siti Muslihah Isnain dan Normaliza Abd Rahim (2012). Kajian dilaksanakan bagi membincangkan mengenai gaya ujaran kanak-kanak yang dipengaruhi oleh komputer. Komputer digunakan bagi merangsang ujaran dengan data dianalisis menggunakan Teori Gaya Ujaran berdasarkan 20 senarai asas ujaran. Kajian ini turut menjelaskan bahawa kanak-kanak akan bercakap apa-apa sahaja mengenai sesuatu yang bermain dalam fikiran mereka. Penggunaan alat komputer dalam sesebuah kajian turut memberi kesan terhadap refleksi ujaran seseorang kerana komputer boleh digunakan dalam sesi pembelajaran (Siti Muslihah Isnain & Normaliza Abd Rahim, 2012). Hasil kajian memperlihatkan bahawa kanak-kanak akan menghasilkan ujaran dengan gaya yang tertentu dan mudah difahami oleh orang sekeliling terutama sahabat-sahabatnya. Kajian ini secara menyeluruhnya menjelaskan bahawa terdapat perkaitan daerah mental dengan ujaran, iaitu penghasilan sesebuah ujaran turut memperlihatkan tahap kefahaman dalam diri seseorang mengenai sesebuah mesej yang disampaikan. Malah, penggunaan bahan berbentuk multimedia dilihat sangat membantu dalam merangsang penghasilan sesebuah ujaran.

IMPLIKASI KAJIAN

Implikasi kajian ini memberi kesan kepada pihak kerajaan, masyarakat, ibu bapa dan juga pelajar. Kajian ini mampu menghasilkan pendekatan baharu yang dapat meningkatkan interaksi komunikasi yang baik dalam kalangan kanak-kanak sindrom Asperger. Pendekatan terbaharu yang menerapkan penggunaan elemen berbentuk digital ini dapat dijadikan salah satu pendekatan bagi merangsang ujaran kanak-kanak tersebut bagi membolehkan mereka menyesuaikan diri dengan masyarakat. Pihak kerajaan iaitu Kementerian Pendidikan dan Kementerian Pembangunan Wanita, Keluarga dan Masyarakat boleh menggunakan pendekatan ini bukan hanya sekadar untuk tujuan rangsangan ujaran, malah boleh diaplikasikan dalam kehidupan seharian. Selain itu, kajian ini turut memberi manfaat kepada masyarakat. Penerapan elemen berbentuk digital yang menjadi fenomena dalam kalangan masyarakat dilihat mampu memudahkan mereka untuk mendekati diri dengan berupaya untuk menyelami dunia kehidupan kanak-kanak sindrom Asperger. Penggunaan elemen tersebut mampu merangsang refleksi ujaran kanak-kanak tersebut, bukan hanya sekadar “cakap-cakap kosong” kerana dapat menghasilkan ujaran yang

berkualiti. Seterusnya, kajian ini memberi manfaat kepada ibu bapa, terutamanya ibu bapa kanak-kanak sindrom Asperger. Ibu bapa dapat menggunakan pendekatan mudah bagi merangsang anak-anak mereka untuk bertutur. Hal ini adalah disebabkan kajian ini memperlihatkan kanak-kanak itu mampu memberi reaksi positif melalui penayangan cerita binatang berbentuk digital. Rangsangan ini bukan hanya tertumpu kepada cerita tersebut, namun turut merangkumi keadaan persekitaran yang berkaitan. Akhir sekali, kajian ini akan dapat memberi manfaat kepada pelajar. Pelajar boleh melihat dan meneliti kajian ini dengan mengetengahkan mengenai elemen berbentuk digital untuk tujuan peningkatan kemahiran berkomunikasi dalam kalangan kanak-kanak sindrom Asperger. Peningkatan kemahiran berkomunikasi bukan hanya fokus kepada kanak-kanak tersebut, malah membantu masyarakat untuk turut sama hidup dalam dunia kanak-kanak sindrom Asperger.

KESIMPULAN

Secara kesimpulannya, kajian ini dilaksanakan sebagai satu usaha untuk merangsang perkembangan interaksi sosial dan komunikasi dalam kalangan kanak-kanak sindrom Asperger. Pembangunan perkembangan ini dilihat mampu mempengaruhi tindak balas dan reaksi dalam kalangan kanak-kanak tersebut terutamanya ketika bergaul dan bersama dengan masyarakat dalam kehidupan seharian. Masalah yang dihadapi oleh penghidap sindrom ini iaitu masalah interaksi sosial dan komunikasi dapat dikurangkan dengan pelbagai pendekatan yang bersesuaian. Melalui kajian ini, pendekatan menggunakan elemen penceritaan dan pendigitalan dapat dijadikan antara pendekatan bagi merangsang ujaran kanak-kanak sindrom Asperger, seterusnya membantu kanak-kanak tersebut untuk menyesuaikan diri dengan kehidupan masyarakat di sekelilingnya.

RUJUKAN

- Asperger, H. (1944). Die "Autistischen Psychopathen" in Kindesalter (Autistic psychopaths in childhood). *Archiv für Psychiatrie und Nervenkrankheiten*, 117, 76-136.
- Attwood, T. (1998). *Asperger's syndrome: A guide for parents and professionals*. London and Philadelphia: Jessica Kingsley Publishers.
- Baron-Cohen, S., Tager-Flusberg, H., & Cohen, D. J. (1994). *Understanding other minds: Perspectives from Autism*. New York: Oxford University Press.
- Baron-Cohen, S. (2001). Theory of mind in normal development and autism. *Prisme*, 34, 174-183.
- Brown, G., & Yule, G. (1983). *Discourse analysis*. England: Cambridge University Press.
- Budd, J. M., & Raber, D. (1996). Discourse analysis: Method and application in study of information. *Information Processing and Management*, 32(2), 217-226.
- Cheney, D.L., & Seyfarth, R.M. (1990). *How Monkeys See The World: Inside The Mind of Another Species*. Chicago: University of Chicago Press.
- Cole, P. (1981). *Radical pragmatic*. New York: Academic.
- Gallagher, H. L., Happe, F., Brunswick, N., Fletcher, P. C., Frith, U., & Frith, C. D. (2000). Reading the mind in cartoons and stories: An fMRI study of 'Theory of Mind' in verbal and nonverbal tasks. *Nueropsychologia*, 38, 11-21.
- Grice, H. P. (1981). *Presupposition and conversational implicature*. Dalam Cole, P. (ed.) 1981, 183- 98.
- Halliday, M.A.K., & Hasan, Q. (1985). Functions of language. In *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-semiotic Perspective*. Oxford: Oxford University Press.
- Harimurti Kridalaksana. (2001). *Kamus linguistik*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Hawthorne, J., & Magidor, O. (2010). Assertion and epistemic opacity. *Mind*, 119, 1087-1105.
- Joseph, R. M., & Tager-Flusberg, H. (2004). *Development and psychopathology*. United States: Boston University.
- Kama Shaffeei. (2013, September 24). Kanak-kanak Autisme: Pengenalan. Diambil daripada laman web <http://lamanterindah.blogspot.com/2013/09/kanak-kanak-autisme-pengenalan.html>
- Lyons. J. (1977). *Language Arts & Discipline*. England: Cambridge University Press.
- Normaliza Abd Rahim (2011). Gangguan dalam sesi bercerita kanak-kanak sindrom Asperger. *Jurnal Linguistik*, 13, 1-8.

- Nurfarhana Mohd Safuan, & Rafidah Aziz (2014). *Aplikasi kaedah Dynamic Interactive Icon atau DII bagi meningkatkan kemahiran sosioemosi dalam kalangan murid autism*. Seminar Penyelidikan Tindakan PISMP 2014, 1 (9).
- Nurfarhana Shahira Rosly, & Normaliza Abd Rahim (2015). Penerapan elemen penceritaan dalam teknik pembelajaran kanak-kanak sindrom asperger. *Journal of Business and Social Development*, 3(1), 1-12.
- Ozonoff, S., Cook, I., Coon, H., Dawson, G., Joseph, R.M., Klin, A., McMahon, W.M., Minshew, N., Munson, J.A., Pennington, B.F., Rogers, S.J., Spence, M.A., Tager-Flusberg, H., Volkmar, F.R., & Wrathall, D. (2004). Performance on cambridge neuropsychological test automated battery subtests sensitive to frontal lobe function in people with autistic disorder: evidence from the collaborative programs of excellence in autism network. *Journal of Autism Development*, 34(2), 139-150.
- Premark, D., & Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have a theory of mind? *Behavioural and Brain Science*, 1 (4), 515-526.
- Schiffrin, D. (1994). *Approaches to discourse: Language as social interaction*. United States: Blackwell Publishing Professional.
- Siti Muslihah Isnain, & Normaliza Abd Rahim (2012). Gaya Ujaran Berbantu Komputer dalam Kalangan Kanak-kanak Sekolah Rendah. *Jurnal bahasa*, 126-150.
- Solomon, O. (2010). What a dog can do: Children with Autism and therapy dogs in social interaction. *Journal of Science for Psychology Anthropology*, 38(1), 143-166.
- Stalnaker, R. (1978). *Syntax and semantics*. United States: New York Academic Press.
- Subash Kumar Raj. (2008, November 3). Sindrom Asperger jeaskan interaksi sosial. Diambil dari laman web <http://www.psychiatry-malaysia.org/article.php?aid=957>.
- Tager-Flusberg, H. (2007). Evaluating the Theory-of-Mind hypothesis of Autism. *Association for psychological science*, 16(6), 311-315.
- Travers, J. C., Higgins, K., Pierce, T., Boone, R., Miller, S., & Tandy, R. (2011). Emergent literacy skills of preschool students with Autism: A comparison of teacher-led and computer-assisted instruction. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 46(3), 326-338.
- Volkmar, F.R., Lord, D., Bailey, A., Schultz, R.T., & Klin, A. (2004). Autism and pervasive developmental disorders. *Journal of child Psychology and Psychiatry*, 45(1), 135-170.
- Volkmar, F.T., Chawarska, K., & Klin, A. (2005). Autism in infancy and early childhood. *Annual Review Psychology*, 56, 315-336.
- Wagner, S. (1999). *Inclusive programming for elementary students with autism*. Arlington: Future Horizons.
- Wimmer, H., & Perner, J. (1983). Beliefs about beliefs: Representation and constraining function of wrong beliefs in young children's understanding of deception. *Cognition*, 13(1), 103-128.
- Zulkifli Zulkifli. (2011). Analisis wacana dalam perspektif kajian bahasa. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 1(2), 1-8.