

Interaksi Ujaran Kanak-kanak Menerusi Elemen Pendigitalan dalam Penceritaan

Nurfarhana Shahira Rosly
nfarhanashahirarosly@gmail.com
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,
Universiti Putra Malaysia

Normaliza Abd Rahim
drnormaliza@gmail.com
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,
Universiti Putra Malaysia

Hazlina Abdul Halim
hazlina_ah@upm.edu.my
Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi,
Universiti Putra Malaysia

ABSTRAK

Penerapan elemen penceritaan dan pendigitalan merupakan elemen yang menarik minat kanak-kanak terutamanya dalam aspek perkembangan interaksi sosial dan komunikasi. Hal ini juga bersesuaian dengan kehidupan berteknologi kini yang mengaplikasikan penggunaan teknologi dan digital dalam hampir kesemua pendekatan yang digunakan. Objektif kajian ini ialah untuk membincangkan interaksi ujaran kanak-kanak sekolah rendah menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan serta menganalisis interaksi ujaran kanak-kanak menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan dengan menggunakan Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Kajian ini dijalankan dengan melihat kepada interaksi ujaran yang dihasilkan oleh kanak-kanak tersebut menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan dengan mengaitkannya dengan teori yang berkaitan. Tiga orang kanak-kanak sekolah rendah berumur tujuh tahun yang bersekolah di Sekolah Rendah Kebangsaan Sri Serdang telah dipilih sebagai responden kajian. Kaedah yang digunakan dalam kajian ini ialah pemerhatian, temu bual dan senarai soalan. Manakala instrumen kajian ialah cerita binatang berbentuk digital. Interaksi ujaran yang dihasilkan oleh responden dirakam dan didokumenkan dalam bentuk transkripsi bertulis. Hasil kajian ini memperlihatkan bahawa terdapat elemen yang merangsang interaksi ujaran kanak-kanak tersebut berdasarkan penerapan elemen pendigitalan dalam penceritaan yang digunakan. Kanak-kanak dilihat lebih fokus terhadap kaedah pembelajaran berbantuan komputer, mempamerkan kelakuan yang lebih aktif dan ceria, serta menghasilkan ujaran yang bersesuaian dengan konteks dan kehendak kajian. Kajian ini diharapkan dapat membantu dalam merangsang interaksi ujaran kanak-kanak yang bersesuaian dengan konteks mesej dan perbualan yang dijalankan. Selain itu, kajian ini juga diharap dapat membantu dalam perkembangan interaksi sosial kanak-kanak, bukan sahaja di sekolah malah dalam kehidupan seharian.

Kata kunci: Interaksi; kanak-kanak; ujaran; elemen penceritaan; elemen pendigitalan

Utterance Interaction in Children through Digital Elements in Storytelling

ABSTRACT

Storytelling and digitization are two elements that attract children, especially in the development their social interaction and communication. It is also in line technology that governs our life today, for we use technology and digital applications in almost all aspects of our life. The objective of this study was to discuss the interactions of utterances among primary school children, using Brown and Yule's (1983) Discourse Analysis Theory. This study was conducted to analyze the utterances produced by specific children through storytelling elements and digitization by associating it with the chosen theory. Three seven years old children from a primary school at Sekolah Kebangsaan Sri Serdang were selected as respondents. The methods used in this study were observations, interviews and lists of questions. The instrument for this study is a story about animal, which is produced in digital form. The interactions of the respondents were recorded and documented in written transcription form. The results of this study showed that there were a few elements that could stimulate children's speech based on the application of usage narrative elements. Children became more focused on learning with the computerized method, were more active, enjoyed the session, and spoke naturally. The findings can assist in stimulating children's interactions in producing utterances that are appropriate in the context of the messages and conversation. In addition, this study also aims to assist in giving ideas and input to the development of childrens' social interaction, not only in schools but also in their daily life.

Keywords: interaction; children; utterance; element of storytelling; digitization element

PENGENALAN

Dunn et al. (2009) menjelaskan bahawa kajian yang telah dilaksanakan oleh pakar-pakar dalam bidang kognitif dan psikologi, menunjukkan setiap individu mempunyai keupayaan yang berbeza terhadap kecenderungan menerima dan memproses maklumat. Hal ini juga bergantung kepada gaya pembelajaran termasuklah proses perhatian, pemprosesan dan pengekal maklumat yang sukar dan baharu. Selain itu, Helmes et al. (2009) menjelaskan bahawa kaedah bercerita memainkan peranan yang sangat penting dalam kehidupan awal seseorang kanak-kanak. Teknik yang digunakan dalam bercerita berkemampuan untuk diaplikasikan juga kepada pelajar kurang upaya dalam usaha meningkatkan fungsi dan kebolehan kognitif (Lathan et al., 2001). Cerita interaktif didefinisikan sebagai satu bentuk hiburan interaktif yang mempunyai watak protagonis dan persekitaran yang penuh dramatik (Robiatul A'dawiyah & Halimah, 2011). Kajian mengenai penerapan elemen pendigitalan dalam penceritaan terhadap pembelajaran dan juga kehidupan seharian kanak-kanak dilihat semakin berkembang sebagai satu bahan rangsangan untuk membentuk interaksi sosial dan komunikasi. Jamalludin dan Nurul Ain (2011) telah menyatakan bahawa penggunaan teknologi dalam sistem pendidikan seperti contoh pembelajaran berbantuan komputer bukan sahaja dapat memudahkan para guru malah mampu menarik minat pelajar untuk mempelajari sesuatu dengan menggunakan kaedah baru yang lebih menyeronokkan. Malah, Normaliza (2014) turut menyatakan bahawa penggunaan teknologi dapat memberi kesan yang positif di dalam proses pembelajaran dalam kalangan guru dan pelajar. Penggunaan elemen penceritaan berbentuk digital turut memberi kesan kepada pembelajaran. Elemen penceritaan turut merangkumi cerita binatang yang berada dalam kumpulan elemen berteraskan sastera. Zamri dan Nur Aisyah (2011) menjelaskan bahawa alat bantu multimedia juga dapat

mempelbagaikan kaedah pengajaran guru dalam usaha menarik minat dan motivasi dalam pembelajaran berteraskan sastera.

TINJAUAN LITERATUR

Tinjauan literatur dibahagikan kepada tiga bahagian iaitu kajian-kajian lepas mengenai ujaran kanak-kanak, elemen pendigitalan dalam penceritaan yang digunakan untuk merangsang interaksi ujaran kanak-kanak serta kajian lepas mengenai Teori Analisis Wacana. Tinjauan literatur yang pertama ialah penelitian kajian lepas mengenai ujaran kanak-kanak. Jorgensen (2008) telah menjalankan kajian mengenai bahasa ujaran dalam kalangan kanak-kanak dan juga remaja. Terdapat keunikan terhadap kapasiti seseorang untuk menyampaikan sesuatu dengan jarak dan keadaan, yang digelar sebagai bahasa. Kajian Jorgensen (2008) memberi penekanan kepada tujuan penghasilan sesebuah ujaran berbahasa termasuklah kepelbagaian unsur yang sekaligus dapat menghasilkan fakta bahawa sama ada terdapat pendengar yang menerapkan unsur tersebut ataupun sebaliknya. Kajian ini memperlihatkan bahawa terdapat fenomena bahasa yang tidak mempengaruhi penggunaan bahasa yang spesifik. Namun, terdapat sebahagian daripada pendengar merasakan bahawa bahasa perlu digabungkan, iaitu gabungan tiga, empat atau lebih unsur-unsur yang berlainan dalam penghasilan linguistik manusia. Kriteria ini juga selaras dengan ciri-ciri yang terdapat dalam “*polylingualism*” iaitu keadaan yang memperlihatkan bahawa ciri-ciri pelbagai bahasa dihasilkan menerusi pengetahuan yang terdapat dalam sebilangan bahasa yang lain. Burling (2005) pula, menjelaskan bahawa teori yang realistik harus diaplikasi bagi mengenal pasti kegunaan utama penghasilan sesebuah bahasa dan unsur-unsur linguistik yang diterapkan.

Seterusnya, Majorano, Rainieri dan Corsano (2013) turut melaksanakan kajian mengenai pembangunan perkembangan bahasa kanak-kanak. Kajian ini memberi penekanan kepada penelitian jangka panjang yang menggunakan kanak-kanak Itali sebagai responden kajian. Kajian ini juga memfokuskan kepada ciri-ciri ibu bapa yang mempengaruhi komunikasi langsung dan hubungan ibu bapa terhadap perkembangan penghasilan ujaran kanak-kanak. Seramai 37 orang kanak-kanak termasuk 18 kanak-kanak perempuan dan 19 kanak-kanak lelaki sebagai responden kajian. Ibu bapa pula dinilai berdasarkan penelitian di makmal ketika permainan bebas dilaksanakan. Data kajian dikumpul ketika komunikasi langsung antara ibu bapa dan anak-anak mereka ketika permainan bebas dilakukan dengan memfokuskan kepada fungsi komunikasi seperti yang direkodkan sebagai norma psikolinguistik bagi bahasa Itali. Versi Itali iaitu “*Peabody Picture Vocabulary Test*” (PPVT-R) telah dijadikan instrumen penting bagi tujuan penganalisan data. Selain itu, data turut dikumpul menerusi analisis yang memperlihatkan perbezaan antara ibu dengan bapa berdasarkan kepada ciri-ciri fungsi dalam komunikasi dan bahasa. Kajian turut membuktikan bahawa kaum ibu dilihat menghasilkan kekerapan dalam penghasilan kata nama dalam leksikon kanak-kanak.

Manakala, Tallal et al. (1996) melaksanakan kajian mengenai pembelajaran ujaran kanak-kanak yang dapat dikembangkan menerusi ucapan berbentuk akustik. Tallal et al. (1996) menyatakan bahawa ujaran yang dihasilkan akan memproses “*Algorithm*” yang berperanan membina versi penting untuk mengubah elemen dalam *Language-Learning Impaired* (LLI) atau pembelajaran-bahasa yang terjejas kanak-kanak. LLI dalam kalangan kanak-kanak dapat dianalisis menerusi ujian berterusan setiap hari selama empat minggu bersama dengan penerapan permainan komputer. Penerapan dan penggunaan permainan komputer dalam kajian tersebut adalah bagi menghasilkan dan mereka cipta proses temporal yang bertindak penting bagi memperoleh data kajian. Hasil kajian membuktikan bahawa perkembangan yang signifikan berlaku dalam ujaran yang dihasilkan termasuklah diskriminasi dan komprehensi bahasa. Keadaan diskriminasi dan komprehensi bahasa yang

berlaku menunjukkan keupayaan antara dua kumpulan individu menerusi elemen LLI dalam kalangan kanak-kanak.

Seterusnya, tinjauan literatur memperlihatkan kajian-kajian lepas mengenai penerapan elemen pendigitalan dalam penceritaan terhadap pendekatan pembelajaran dalam kehidupan seharian kanak-kanak. Robiatul A'dawiyah dan Halimah (2011) telah menjalankan kajian yang menggunakan cerita animasi interaktif dalam kalangan kanak-kanak. Objektif kajian dijalankan bagi melihat prestasi kemahiran melakukan proses sains dalam kalangan kanak-kanak berdasarkan kepada perisian cerita animasi interaktif. Yundong Cai et al. (2006) telah menyatakan bahawa elemen penceritaan adalah cara untuk kanak-kanak memberitahu maklumat secara bertutur. Responden yang telah digunakan dalam kajian ini ialah 21 orang murid dari kelas prasekolah di sekitar Seremban. Instrumen yang diaplikasikan dalam kajian ini ialah perisian cerita interaktif yang meneliti dan menghimpunkan data kajian dengan pembahagian kepada beberapa jenis modul pembelajaran. Modul pembelajaran tersebut telah dihimpunkan dalam Pembangunan Modul-Modul Perisian. Pembangunan Modul-Modul Perisian tersebut merangkumi perisian *myScience* yang didasarkan kepada model ADDIE (*Instructional System Design*). Perisian ini menggunakan lima pendekatan yang merangkumi proses singkatan analisis (*analysis*), reka bentuk (*design*), pembangunan (*development*), implementasi (*implementation*) dan penilaian (*evaluation*). Manakala bagi perisian multimedia untuk tujuan pembelajaran sains merangkumi Modul Bimbingan, Modul Penggayaan, Modul Pengukuhan dan juga Modul Ujian. Keputusan ujian akhir memperlihatkan bahawa prestasi kemahiran melakukan proses sains dalam kalangan responden menunjukkan peningkatan yang memberangsangkan. Jumlah fakta yang boleh diingati dalam tempoh 45 minit juga lebih tinggi setelah menggunakan perisian cerita interaktif yang bertajuk *myScience*.

Manakala, Inal dan Cagiltay (2007) juga telah menjalankan kajian mengenai penggunaan elemen digital dalam penceritaan yang diterapkan dalam kehidupan kanak-kanak. Kajian ini bagi melihat kepada perkembangan kanak-kanak terhadap pengalaman interaksi sosial mereka ketika bermain permainan video. Sherry (2004) telah menyatakan bahawa kebanyakan individu menggunakan media bagi memperoleh kepuasan dan bertindak sebagai elemen yang membantu dalam menghadapi kesukaran ketika menjalani kehidupan seharian. Objektif kajian adalah untuk membincangkan perkembangan pengalaman kanak-kanak dalam interaksi sosial yang dihasilkan ketika bermain permainan video. Sejumlah 33 orang kanak-kanak yang berumur sekitar tujuh hingga sembilan tahun telah dijadikan responden kajian dengan kadar tiga minggu bagi perjalanan pengumpulan data kajian. Kaedah temu bual dan pemerhatian telah digunakan. Selain itu, bagi mengukur tahap perkembangan pengalaman kanak-kanak tersebut, skala perkembangan telah dihasilkan menerusi penerapan kaedah temu bual. Hasil kajian ini membuktikan bahawa aliran perkembangan pengalaman ketika bermain permainan video dalam kalangan kanak-kanak lelaki menunjukkan peningkatan berbanding perkembangan pengalaman dalam kalangan kanak-kanak perempuan. Sementara itu, elemen ludologi memberi kesan yang lebih terhadap perkembangan pengalaman kanak-kanak lelaki berbanding elemen naratologi permainan komputer itu sendiri yang dilihat memberi kesan mendalam terhadap kanak-kanak perempuan. Hasil kajian turut memperlihatkan bahawa cabaran ketika menggunakan permainan video memberi kesan kepada perkembangan pengalaman kanak-kanak dan hal itu dapat dilihat menerusi maklum balas yang telah mereka hasilkan. Penggunaan teknologi dalam perkembangan kanak-kanak dapat memberi ruang kepada mereka untuk lebih proaktif di dalam pembelajaran (Normaliza, 2014).

Akhir sekali, kajian mengenai elemen pendigitalan dalam penceritaan terhadap kanak-kanak turut dijalankan oleh Ryokai dan Cassell (1999) dengan memberi penekanan kepada elemen "*StoryMat*" dalam pembelajaran kanak-kanak. Kajian Ryokai dan Cassell (1999) telah menghasilkan reka bentuk "*StoryMat*" dengan prototaip reka bentuk yang memperlihatkan

penekanan diberikan kepada elemen permainan berbentuk interaktif. Kajian ini dilaksanakan dengan merekod dan mengulang semula soalan kepada kanak-kanak yang dijadikan responden setelah aktiviti penceritaan dilaksanakan. Objektif penggunaan “*StoryMat*” dalam kajian ini adalah untuk membantu kanak-kanak untuk menjalani kehidupan mereka dengan mengaplikasikan permainan interaktif sebagai bahan pembelajaran. Fungsi penerapan instrumen tersebut adalah sebagai kolaborasi unsur penghasilan ujaran dan unsur pendengaran menerusi sudut penceritaan kanak-kanak itu sendiri. Hasil kajian memperlihatkan penerapan instrumen “*StoryMat*” merupakan kaedah baru untuk membantu kanak-kanak terhadap perkembangan mereka menerusi penceritaan interaktif. Kaedah berhadapan yang sebegitu juga tidak memerlukan keupayaan untuk membaca dan menulis.

Tinjauan literatur yang ketiga ialah kajian lepas mengenai Teori Analisis Wacana. Kajian Tia Agnes (2011) telah dijalankan bagi menganalisis wacana Van Dijk (1985) terhadap berita “Sebuah Kegilaan Di Simpang Kraft” dalam Majalah Pantau. Kajian ini melihat kepada bagaimana teks wacana yang terdapat dalam “Sebuah Kegilaan di Simpang Kraft” dicipta, bagaimana keadaan konteks sosial yang terdapat dalam karya tersebut serta penggunaan kata atau bahasa yang digunakan dalam teks, pemikiran yang diaplikasikan oleh penulis dan keadaan sosial penulis yang mempengaruhi penghasilan teks tersebut. Prinsip teori yang digunakan dalam kajian ini ialah paradigma konstruktivisme yang merangkumi paradigma positivisme-empiris, paradigma konstruktivisme dan juga paradigma kritis. Penelitian yang dijalankan adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif menerusi analisis wacana Van Dijk (1985). Pemilihan teori tersebut adalah kerana kajian yang dijalankan bukan hanya meneliti keperihalanan teks wacana yang dihasilkan sahaja malah merangkumi pemikiran yang digunakan oleh pengarang serta perkaitannya dengan kehidupan bermasyarakat. Hasil kajian memperlihatkan bahawa penghasilan sesebuah teks tidak dicipta hanya berdasarkan kepada keadaan realiti sahaja, malah merangkumi peristiwa yang berlaku atau pemikiran yang terdapat dalam kalangan penulis ketika menghasilkan sesebuah karya.

Normaliza, Hazlina dan Roslina (2014) turut menggunakan Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) dalam kajian mereka mengenai pembelajaran menerusi tayangan kartun di televisyen. Objektif kajian ialah untuk mengenal pasti dan membincangkan karakter dan nilai moral yang terdapat dalam kartun bahasa Melayu. Penggunaan kartun dijadikan bahan pengajaran untuk pemerolehan bahasa kedua dalam kalangan responden. Kartun yang digunakan dalam kajian tersebut ialah Upin dan Ipin. Sampel yang digunakan dalam kajian ini merupakan 10 orang pelajar dalam kelas bahasa Melayu di salah sebuah universiti di Korea. Kajian dilaksanakan dengan memperlihatkan lapan episod Upin dan Ipin dengan memperuntukkan satu jam dalam masa lapan minggu. Subjek ditemu bual berdasarkan kepada tayangan kartun Upin dan Ipin tersebut. Secara keseluruhan, hasil kajian memperlihatkan bahawa subjek dapat mengenal pasti karakter-karakter yang terdapat dalam Upin dan Ipin. Malah, subjek turut dapat membincangkan mengenai nilai moral yang terkandung dalam kartun tersebut termasuklah sikap hormat-menghormati, rajin, mengambil berat, penyayang dan sebagainya.

Dalam kajian ini, kajian telah dilaksanakan menggunakan Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) untuk mengkaji mengenai ujaran yang telah dihasilkan oleh responden menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan iaitu dengan menggunakan cerita binatang berbentuk digital. Oleh yang demikian, objektif kajian ini ialah untuk membincangkan interaksi ujaran kanak-kanak sekolah rendah menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan serta menganalisis interaksi ujaran kanak-kanak menerusi elemen pendigitalan dalam penceritaan.

METODOLOGI

Responden dalam kajian ini ialah tiga orang kanak-kanak berumur tujuh tahun dan bersekolah di Sekolah Rendah Kebangsaan Sri Serdang, Taman Sri Serdang, Seri Kembangan Selangor. Pemilihan subjek adalah berdasarkan penghasilan komunikasi dan interaksi ujaran yang bersesuaian dengan konteks situasi dan sosial. Kajian ini melibatkan kajian pemerhatian iaitu pemerhatian mengenai ujaran yang dihasilkan oleh kanak-kanak tersebut menerusi tayangan cerita binatang berbentuk digital. Proses pemerhatian juga dilakukan dengan melihat kepada tahap kecenderungan responden terhadap penerapan elemen pembelajaran berbantuan komputer di samping penghasilan interaksi ujaran responden yang berkaitan dengan situasi dan keadaan. Interaksi sosial dilakukan dengan melihat kepada perubahan tingkah laku responden sebelum, sedang dan selepas dipertontonkan dengan tayangan cerita binatang berbentuk digital. Seterusnya, kajian ini dilaksanakan dengan menggunakan kaedah temu bual, iaitu kaedah yang digunakan bagi merangsang penghasilan ujaran. Ketika temu bual dijalankan, rakaman telah dilakukan dan disimpan di dalam CD Rom bagi tujuan penganalisan data. Temu bual yang dilakukan lebih menjurus ke arah cerita binatang berbentuk digital yang dipaparkan termasuklah elemen-elemen berunsurkan binatang yang bersesuaian dengan konteks perbualan.

Laman blog yang mengandungi beberapa cerita binatang berbentuk digital berserta soalan yang berkaitan telah diterapkan sebagai kaedah yang berbentuk senarai soalan. Pemilihan laman blog adalah bersesuaian dengan kanak-kanak yang lebih berminat untuk mempelajari sesuatu menerusi penerapan elemen pendigitalan. Penggunaan cerita berbentuk animasi dipilih kerana kanak-kanak lebih cenderung meneruskan pembelajaran berasaskan komputer. Penggunaan animasi interaktif adalah sebagai medium pengajaran dan pembelajaran yang memberi kebebasan optimum kepada kanak-kanak untuk meneroka dan memperoleh input yang bersesuaian (Ismail, 2002). Penghasilan blog animasi yang mempunyai pelbagai jenis warna amat sesuai untuk proses pembelajaran kanak-kanak, dan boleh diaplikasikan kepada kanak-kanak kelainan upaya. Reed (2004) menjelaskan bahawa teknologi sebegini juga mampu untuk membantu murid-murid kelainan upaya dalam proses pengajaran dan pembelajaran (P&P) yang mana proses tersebut mampu mengurangkan jurang pendidikan termasuklah sebagai pendekatan yang lebih berfokus. Selain itu, Nor Azan (2009) turut mengatakan bahawa definisi teknologi turut merangkumi peralatan ICT yang sangat praktikal dan membantu proses P&P.

Terdapat lima tajuk cerita binatang yang dipaparkan menerusi laman blog tersebut. Pemilihan cerita binatang berbentuk digital yang diterapkan dalam laman blog juga adalah berdasarkan kepada kehendak pembelajaran kanak-kanak. Tajuk-tajuk yang menjadi pilihan termasuklah cerita Sang Singa dan Sang Tikus, Kawan Sang Keldai, Sang Gagak dengan Takar, Sang Kerengga, serta Sang Senduk. Pemilihan cerita binatang yang digunakan sebagai data kajian tersebut adalah berdasarkan kepada penggunaan bentuk tulisan yang bersesuaian, penggunaan ayat yang mudah dan ringkas serta warna yang menarik dan bersesuaian. Jumlah lima cerita binatang yang digunakan terhadap hanya beberapa orang responden adalah bagi memberi ruang kepada responden untuk memilih cerita binatang yang digemari oleh mereka. Setiap responden berupaya memilih satu hingga dua cerita binatang yang disukainya. Responden yang mempunyai minat yang lebih terhadap cerita binatang berbentuk digital dilihat memilih lebih daripada satu cerita binatang untuk dikupas oleh penemubual. Hal ini dapat memberi impak positif yang berpanjangan kepada kanak-kanak tersebut. Menurut Sharples (2000), animasi interaktif yang dibangunkan perlulah bersifat globalisasi dan sepanjang hayat. Kecenderungan kanak-kanak mengenai kaedah ini bukan sahaja berorientasikan pendidikan globalisasi, malah berhubungan dengan kehidupan seharian yang boleh dibawa terus ke arah pembelajaran sepanjang hayat.

Selain itu, laman blog turut mengandungi beberapa soalan yang berkaitan dengan cerita binatang yang dipaparkan. Soalan diajukan oleh penemubual bagi merangsang interaksi ujaran kanak-kanak yang dipilih sebagai subjek kajian. Soalan yang diajukan juga adalah soalan-soalan yang ringkas, mudah difahami dan bersesuaian dengan situasi. Kajian hanya menggunakan sejumlah soalan yang terhad, bersifat umum dan bergantung kepada situasi dan suasana persekitaran. Penggunaan kaedah ini juga bersesuaian dengan pernyataan Wu, Yeh dan Chang (2010) menjelaskan bahawa animasi interaktif turut berperanan bagi memudahkan pelajar dalam proses kognitif kepada kandungan yang bersifat abstrak, yang sekaligus membantu pelajar untuk membuat visualisasi terhadap sesebuah perkara yang kompleks (Moreno, 2007). Maka, penggunaan laman blog yang mengandungi cerita binatang berbentuk digital serta soalan-soalan yang mudah dan ringkas dapat merangsang proses kognitif kanak-kanak tersebut sehingga melahirkan proses komunikasi dan interaksi dua hala yang baik serta dapat diingati dalam jangka masa yang panjang.

Teori yang diaplikasikan dalam kajian ini ialah Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983), untuk menganalisis ujaran yang dihasilkan oleh kanak-kanak tersebut selain daripada untuk melihat kesesuaian refleksi ujaran yang dihasilkan menerusi penggunaan instrumen rangsangan yang dijadikan pendekatan. Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) mempunyai empat elemen iaitu elemen rujukan, praandaian, implikatur dan juga inferens. Brown dan Yule (1983) telah memetik pendapat yang diutarakan oleh Lyons (1968) dengan menjelaskan rujukan ialah “hubungan yang hadir antara kata-kata dan barang-barang, yang mana mengupas bahawa kata-kata tersebut dijelaskan pada perkataan (*refer to*) barang-barang”. Maka secara ringkasnya, rujukan merupakan perbuatan penutur bagi menjelaskan sesuatu perkara. Seterusnya, praandaian merupakan praandaian pragmatik (Brown & Yule, 1983) dengan penglibatan mengenai apa yang digunakan oleh penutur sebagai dasar bersama dalam sesebuah perbualan. Implikatur pula dinyatakan oleh Grice (1975) sebagai sesuatu yang berkemungkinan dimaksudkan oleh penutur, namun membawa perbezaan dengan maksud sebenar yang disampaikan oleh penutur. Manakala, inferens hadir ketika pendengar mempunyai masalah untuk memahami ujaran yang dimaksudkan oleh penutur, sehinggakan pendengar membuat andaian masing-masing.

KEPUTUSAN DAN PERBINCANGAN

Pemilihan soalan yang terhad dan bersesuaian dengan situasi penceritaan juga adalah disebabkan oleh percubaan dalam mengenal pasti soalan yang mampu merangsang interaksi ujaran kanak-kanak tersebut, malah arahan yang diberikan juga mampu memberi kesan positif terhadap responden. Hal ini dipersetujui oleh Borysowich (2005) yang menjelaskan bahawa pendekatan aplikasi kursus yang paling berkesan adalah pembelajaran menerusi kaedah pemberian arahan dengan menggunakan peralatan seperti perisian komputer. Selain itu, penggunaan soalan yang terhad juga bergantung kepada daya interaksi dan komunikasi responden yang berbeza antara satu sama lain. Menurut kajian pakar psikologi, setiap individu mempunyai tahap kecenderungan yang berbeza, sehingga memberi kesan langsung terhadap usaha memproses dan mengekalkan maklumat baharu (Dunn et. al, 2009). Penghasilan dan kupasan data diteliti menerusi transkripsi bertulis yang telah dihasilkan dan hanya transkripsi yang berkaitan diperincikan dalam huraian analisis kajian di bawah. Perkaitan yang dilakukan antara data dengan teori hanya menerapkan serta mengaplikasi prinsip teori yang bersesuaian dengan data kajian. Hal ini dilaksanakan bagi memperjelas serta memperincikan dapatan kajian yang berkait rapat dengan teori kajian, iaitu Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Perkaitan hanya diteliti secara mendalam mengenai data kajian yang berkait terus dengan pembentukan sesebuah wacana. Berikut merupakan data ringkas mengenai responden dan proses penganalisan data.

SUBJEK 1

Subjek 1 (akan disebut S1 selepas ini) merupakan seorang kanak-kanak lelaki berusia tujuh tahun yang bersekolah di Sekolah Rendah Kebangsaan Sri Serdang, Taman Sri Serdang, Seri Kembangan, Selangor. S1 telah memilih cerita binatang berbentuk digital yang bertajuk Sang Singa dan Tikus. Sang Singa dan Tikus merupakan cerita binatang berbentuk digital yang mengisahkan mengenai kemarahan Sang Singa apabila seekor tikus jatuh di atas badannya ketika Sang Singa tersebut sedang tidur. Selepas itu, Sang Singa yang sedang berjalan-jalan di hutan telah terperangkap di bawah jaring. Tikus yang melihat keadaan tersebut telah berusaha untuk membantu Sang Singa dengan menggigit jaring tersebut. Akhirnya, Sang Singa dan tikus berkawan baik. Terdapat pelbagai interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1 dan data tersebut bersesuaian dengan teori yang menjadi pilihan dalam kajian ini.

SUBJEK 2

Subjek 2 (akan disebut S2 selepas ini) merupakan seorang kanak-kanak perempuan yang berumur tujuh tahun dan bersekolah di Sekolah Rendah Kebangsaan Sri Serdang, Sri Serdang, Seri Kembangan, Selangor. Cerita binatang berbentuk digital yang dipilih oleh S2 bertajuk Sang Senduk dan Sang Sawa. Sang Senduk dan Sang Sawa merupakan kisah yang menceritakan mengenai kehidupan yang harmoni antara Sang Senduk dan Sang Sawa bersama-sama anak mereka di rimba. Pada suatu hari, anak Sang Sawa telah menggigit anak Sang Arnab tetapi telah dihalang oleh Sang Kerbau yang memijak anak Sang Sawa. Lalu Sang Sawa meminta pertolongan Sang Senduk kerana Sang Kerbau takut akan Sang Sawa. Sang Kerbau lantas melepaskan anak Sang Sawa. Ketika Sang Sawa mahu mengucapkan terima kasih kepada Sang Senduk, Sang Senduk telah memalingkan muka dan menyindir Sang Sawa. Akhirnya, mereka tidak lagi berkawan baik di rimba. Berikut merupakan interaksi ujaran S2 yang dihasilkan menerusi penayangan cerita binatang berbentuk digital.

SUBJEK 3

Subjek 3 (akan disebut S3 selepas ini) merupakan seorang kanak-kanak lelaki berumur tujuh tahun yang bersekolah di Sekolah Rendah Kebangsaan Sri Serdang, Sri Serdang, Seri Kembangan, Selangor. Cerita binatang berbentuk digital yang telah dipilih oleh S3 ialah cerita binatang bertajuk Sang Gagak dengan takar. Sang Gagak dengan takar menceritakan mengenai kisah seekor burung gagak yang sedang kehausan mencari air di sebuah kawasan gurun. Sang Gagak tersebut ke hulu ke hilir untuk mencari air. Tiba-tiba Sang Gagak terjumpa dengan sebuah takar di celah-celah batu dan di dalamnya terkandung air. Namun, kuantitinya agak sedikit dan paruh burung itu tidak dapat mencapai paras air. Sang Gagak mencari idea dengan melihat kawasan sekelilingnya. Sang Gagak melihat banyak batu-batu kecil di kawasan itu. Lantas, Sang Gagak membuat keputusan untuk meletakkan batu-batu tersebut ke dalam takar bagi meningkatkan paras air. Akhirnya, Sang Gagak berjaya untuk minum air yang sekaligus menghilangkan kehausan yang dihadapi.

Penganalisan data dilakukan berdasarkan kepada pembahagian kepada empat elemen yang terkandung dalam Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Data yang diterima dianalisis berdasarkan kepada empat elemen tersebut bagi memudahkan perjalanan penganalisan data iaitu perkaitan ujaran yang dihasilkan dengan elemen wacana yang bersesuaian.

ANALISIS DATA

ELEMEN RUJUKAN

Data kajian yang pertama dapat dilihat menerusi penghasilan ujaran yang dihasilkan oleh S1 seperti yang terdapat di bawah.

P : **Mana Singa?**

S1 menunjukkan ke arah gambar singa di skrin laptop.

Menerusi ujaran di atas, penemubual dilihat bertanyakan kepada S1 mengenai kedudukan singa. Lantas, S1 terus menunjukkan ke arah gambar singa di paparan skrin laptop. Hal ini memperlihatkan berlakunya elemen rujukan seperti yang terdapat dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Prinsip rujukan menurut Lyons (1968) ialah “hubungan yang hadir antara kata-kata dan item, di mana kata-kata ini dijelaskan pada perkataan atau item”. Hubungan yang hadir antara kata-kata dan item melalui interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1 ialah hubungan antara soalan yang diajukan oleh penemubual dengan reaksi yang dilakukan oleh S1. Bahasa badan juga merupakan bahasa komunikasi yang sering dipilih oleh kanak-kanak, iaitu dijelaskan menerusi tindak balas S1 yang secara langsung menunjukkan ke arah skrin laptop sebagai menjawab soalan yang diajukan kepadanya. Berkait lagi dengan prinsip rujukan dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) yang juga bersesuaian dengan pernyataan Lyons (1968) iaitu “kata-kata yang hadir oleh seseorang itu dijelaskan pada perkataan atau item. Hal ini membuktikan bahawa tindak balas S1 iaitu menunjuk ke arah gambar singa di skrin laptop dilambangkan sebagai kata-kata atau bahasa badan yang dijelaskan menerusi sesebuah barang iaitu skrin laptop. Penggunaan gambar dilihat turut berjaya mempengaruhi interaksi S1. Faridah et al. (2012) menyatakan bahawa olahan elemen gambar, huruf, warna, komposisi serta paparan reka bentuk yang diaplikasikan dalam pelbagai media bahasa komunikasi visual merupakan konsep komunikasi dan daya kreatif menerusi penghasilan bahasa komunikasi berbentuk visual.

P : **Mana tikus? Nampak tak tikus?**

S1 : **Ni!** (Sambil menunjukkan ke arah gambar tikus di skrin laptop)

P : Kenapa tikus tu?

S1 : Dia terjatuh.

P : Jatuh kat mana?

S1 : Atas pokok.

P : Jatuh ke badan?

S1 : Singa.

Selain itu, ujaran S1 di atas juga menerangkan mengenai elemen rujukan yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Ujaran S1 iaitu “Ni! (Sambil menunjukkan ke arah gambar tikus di skrin laptop)” telah dihasilkan setelah penemubual bertanyakan soalan iaitu “Mana tikus? Nampak tak tikus?”. Maka, ujaran S1 yang ringkas iaitu “Ni” sudah cukup untuk menjawab soalan yang diajukan sekaligus bersesuaian dengan konteks situasi. Ujaran S1 iaitu “Ni” menjelaskan bahawa S1 menyampaikan ujaran menerusi kata-kata berdasarkan rujukan yang dilihat dan dirujuk melalui soalan penemubual iaitu “Mana tikus? Nampak tak tikus?”. Keadaan yang berlaku ini membuktikan bahawa elemen rujukan bersesuaian dengan konteks ujaran yang dihasilkan oleh S1.

Seterusnya, berlaku juga elemen rujukan terhadap penghasilan ujaran yang disampaikan oleh S2. Elemen pertama yang terkandung dalam interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S2 bersesuaian dengan prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis

Wacana (Brown & Yule, 1983) iaitu elemen rujukan. Rujukan ditakrifkan oleh Strawson (1950) berdasarkan kepada konsep pragmatik sebagai “mengacu” iaitu sesuatu yang bukan dilaksanakan sebagai ungkapan tetapi sesuatu yang dilaksanakan oleh seseorang dengan mengaplikasikan sesebuah ungkapan. Rujukan secara jelasnya menurut Strawson (1950) merupakan sebuah perbuatan yang dilakukan oleh penutur.

S2 : Sang Senduk dan Sang Sawa tinggal di rimba bersama anak mereka.

P : **Mana Sang Senduk?**

S2 menunjukkan gambar Sang Senduk di skrin laptop.

P : **Mana Sang Sawa?**

S2 sekali lagi menunjukkan gambar Sang Sawa di skrin laptop.

Menerusi interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S2 di atas, S2 selesa menggunakan bahasa badannya bagi menjelaskan maksud sebenar yang ingin disampaikan. Setelah disoal oleh penemubual iaitu “Mana Sang Senduk?”, lantas S2 menunjukkan gambar Sang Senduk di skrin laptop. Seterusnya penemubual menyoalkan kembali “Mana Sang Sawa”, S2 sekali lagi menunjukkan gambar Sang Sawa di paparan skrin laptop. S2 dapat membezakan Sang Senduk dan Sang Sawa hanya sekadar melihat gambar yang dipamerkan. Elemen rujukan dapat dikenal pasti apabila S2 menunjukkan gambar binatang yang disoal tersebut sebagai menjawab kembali soalan yang diajukan. Gambar dijadikan rujukan oleh S2 berdasarkan soalan yang meminta S2 untuk menunjukkan sesuatu yang boleh dijadikan rujukan, sekaligus bagi menjawab soalan yang bersesuaian dengan konteks situasi.

S2 : Pada suatu hari, anak Sang Senduk dan anak Sang Sawa ternampak anak Sang Arnab.

P : **Mana anak Sang Arnab?**

S2 : **Warna putih.**

P : Oh, arnab warna putih ya.

Seterusnya, interaksi ujaran di atas turut memperlihatkan elemen rujukan yang telah dihasilkan oleh S2 menerusi cerita binatang berbentuk digital iaitu Sang Senduk dan Sang Sawa. Setelah S2 membaca ayat yang terkandung dalam cerita binatang berbentuk digital iaitu “Pada suatu hari, anak Sang Senduk dan anak Sang Sawa ternampak anak Sang Arnab”, penemubual terus menyoal kembali kepada S2 dengan soalan “Mana anak Sang Arnab?”. S2 lantas menjawab “Warna putih”. Warna putih telah dijadikan elemen rujukan oleh S2 bagi merujuk kepada anak Sang Arnab. Pemahaman S2 disini berkemungkinan S2 kerap melihat arnab yang berwarna putih sehingga mempengaruhi interaksi ujaran yang dihasilkan.

Selain itu, elemen pertama dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) yang dapat dilihat menerusi interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S3 ialah elemen rujukan. Rujukan menurut Lyons (1977) didefinisikan sebagai “penuturlah yang merujuk sesuatu iaitu meletakkan sesebuah ungkapan kepada referensi dengan mengaplikasikan perbuatan merujuk”. Interaksi ujaran di bawah sebagai membuktikan perkaitan yang berlaku antara elemen rujukan dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) dengan interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S3.

P : Sang Gagak memasukkan paruhnya ke dalam takar. Tahu tak paruh tu apa?

S3 menganggukkan kepalanya.

P : Apa?

S3 : **Yang muncung dia tu** (sambil membuat gaya dan kedudukan paruh iaitu di bahagian hidung).

Secara jelasnya, interaksi ujaran di atas memperlihatkan bahawa berlaku elemen rujukan menerusi barisan ujaran S3 iaitu “Yang muncung dia tu”. Penemubual memulakan interaksi dengan menceritakan mengenai kisah Sang Gagak dengan takar iaitu “Sang Gagak memasukkan paruhnya ke dalam takar”. Lantas penemubual bertanya lagi kepada S3 bahawa S3 mengetahui ataupun tidak mengenai paruh. S3 terus menganggukkan kepalanya sebagai tanda setuju. Anggukan kepala yang telah dilakukan oleh S3 cukup melambangkan bahawa S3 mengetahui dan bertindak balas dengan baik terhadap soalan yang diajukan kepadanya iaitu “Tahu tak paruh tu apa?”. Setelah melihat S3 menganggukkan kepalanya sebagai tanda mengerti soalan yang diajukan, penemubual sekali lagi bertanya kepada S3 untuk mendapatkan kepastian. Akhirnya, S3 menjawab “Yang muncung dia tu” sambil membuat gaya dan kedudukan paruh iaitu di bahagian hidung burung gagak tersebut. Interaksi ujaran S3 iaitu “Yang muncung dia tu” merupakan rujukan iaitu sebuah ujaran yang dihasilkan oleh S3 bagi merujuk kepada soalan penemubual mengenai maksud paruh burung tersebut.

PRAANDAIAAN

Elemen praandaian juga merupakan elemen dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) yang bersesuaian dengan interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1. Praandaian menurut Stalnaker (1978) sebagai “dasar bersama” yang dikaitkan dengan ciri-ciri “apa yang digunakan oleh penutur sebagai dasar bersama bagi para peserta pertuturan”. Berikut merupakan interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S1 dan bersesuaian dengan elemen praandaian yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983).

- P : Sang Tikus merayu kepada Sang Singa “Tolong, lepaskan aku”. Kenapa tikus cakap macam tu?
S1 : **Sebab dia... Sebab dia nak marah.**
P : Sebab dia nak marah. Kenapa singa nak marah tikus?
S1 : Sebab dia kacau tidur.

Setelah diajukan soalan oleh penemubual iaitu “Kenapa tikus cakap macam tu?”, lantas S1 menjawab “Sebab dia... Sebab dia nak marah”. S1 dilihat menghasilkan ujaran dengan membuat andaian terlebih dahulu, dengan bukti di mana S1 mempunyai kesulitan ketika menghasilkan ujaran dengan mengulang semula perkataan “Sebab”. Ketika mengujarkan hal tersebut, S1 berkemungkinan sedang membuat andaian awal berkenaan soalan yang diajukan kepadanya sehingga memberi kesan terhadap ujaran yang dihasilkan. Soalan yang diajukan oleh penemubual tidak menyebut perkataan marah, malah lebih memberi penekanan kepada dialog tikus yang sedang merayu untuk dilepaskan. S1 yang melihat keadaan itu telah membuat andaian bahawa tikus merayu disebabkan singa yang sedang marahnya. Ujaran praandaian yang dihasilkan oleh S1 membuktikan bahawa S1 menghasilkan ujaran berdasarkan kepada ayat yang dibaca oleh penemubual, juga gambar yang dilihat di paparan skrin laptop. Andaian awal yang dihasilkan oleh S1 juga menjelaskan bahawa S1 mampu berfikir dengan pantas serta berkomunikasi selaras dengan mesej yang sedang disampaikan. Menurut Mayer (2001), penggunaan elemen multimedia dapat mewujudkan pembelajaran secara aktif kerana kesemua pancaindera kanak-kanak dapat dirangsang bagi mengingati fakta-fakta dengan lebih baik.

Selain itu, terdapat juga elemen praandaian yang dalam interaksi ujaran S2. Elemen praandaian merupakan elemen yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) yang membawa maksud, di mana menurut

Givon (1979), adalah unsur pragmatik yang ditentukan batas-batasnya oleh pendengar yang juga penganalisis wacana tanpa berlakunya sebarang halangan.

P : **Kenapa Sang Sawa tu membaham anak Sang Arnab?**

S2 memandang wajah penemubual sambil tersenyum.

P : Sebab apa?

S2 : **Sebab dia... Sebab dia buat macam ni kan?** (*sambil menunjukkan ke arah skrin laptop*). Anak arnab...

P : Dia nak makan anak Sang Arnab ya?

S2 : Ya.

Berdasarkan kepada interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S2, dapat dilihat berlakunya elemen praandaian. Soalan diajukan oleh penemubual kepada S2 dengan soalan “Kenapa Sang Sawa tu membaham anak Sang Arnab?”. S2 sekadar memandang wajah penemubual sambil tersenyum. Sekali lagi penemubual bertanya kepada S2 kerana penemubual tidak menerima jawapan seperti yang diinginkan. Maka, S2 menjawab soalan dengan agak perlahan dan terhenti-henti menerusi ujaran “Sebab dia... Sebab dia buat macam ni kan?”. Jawapan tidak berjaya ditemui oleh penemubual kerana S2 hanya menunjukkan ke arah skrin laptop dan mengujarkan “Anak arnab..”. Maka, penemubual yang juga penganalisis wacana dapat melihat bahawa S2 sedang membuat andaian awal. Praandaian yang dilakukan dapat dilihat menerusi ujaran yang dihasilkan dengan hanya mengulang semula perkataan “sebab” dan juga menyatakan “sang arnab” di penghujung ujarannya. S2 juga dilihat menunjukkan ke arah skrin laptop bagi menyampaikan maksud sebenar yang ingin disampaikan olehnya. Penemubual yang seakan memahami keadaan tersebut, lantas menyoal S2 dengan soalan “Dia nak makan anak Sang Arnab ya?” dan S2 menyatakan “Ya”. Maka, hal ini jelas memperlihatkan bahawa S2 membuat praandaian mengenai soalan yang diajukan dengan hanya sekadar menggunakan bahawa badan kerana berkemungkinan tidak berkeyakinan dengan jawapan yang hendak diberikan.

Seterusnya elemen praandaian dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) turut dapat dilihat menerusi ujaran yang dihasilkan oleh S3. Stalnaker (1978) menyatakan bahawa praandaian merupakan dasar bersama manakala Brown dan Yule (1978) menjelaskan praandaian bukanlah sesebuah kalimat mahupun proposisi.

P : **Tetapi paruhnya itu tidak dapat mencapai air di dalam takar. Sebab apa?**

S3 : **Sebab muncung dia tak panjang.**

P : Muncung dia tak panjang. Air dalam takar tu banyak ke sikit?

S3 : Sikit.

Berdasarkan kepada interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S3 elemen soalan yang berkisarkan cerita binatang berbentuk digital tersebut menerusi ujaran “Tetapi paruhnya itu tidak dapat mencapai air di dalam takar. Sebab apa?”. S3 menjawab soalan penemubual menerusi interaksi ujaran “Sebab muncung dia tak panjang”. Hal ini memperlihatkan S3 melakukan praandaian iaitu andaian awal bagi menjawab soalan yang diajukan untuk disesuaikan dengan konteks situasi. Praandaian dilakukan oleh S3 bagi menjawab soalan penemubual yang bertanya mengapa paruh burung gagak tidak dapat mencapai paras air di dalam takar. S3 menjawab soalan dengan tidak menggunakan atau mengulang semula perkataan yang digunakan oleh penemubual, sekaligus menjelaskan bahawa S3 mempunyai pemahaman yang jelas mengenai soalan yang diajukan serta memberikan jawapan yang dilihat sesuai dan relevan. Rafiza Abdul Razak (2013) menyatakan bahawa penceritaan digital multimedia dapat

memotivasikan pelajar, mewujudkan pembelajaran yang bermakna, meningkatkan pemahaman dan pencapaian serta kreativiti pelajar.

- P : Sang Gagak terbang ke sana ke sini untuk mencari air. Kenapa Sang Gagak mencari air?
S3 : Sebab dia haus.
P : Sebab dia haus.

Interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S3 di atas turut memperlihatkan terdapat elemen praandaian iaitu elemen yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Penemubual bertanyakan kepada S3 iaitu “Sang Gagak terbang ke sana ke sini untuk mencari air. Kenapa Sang Gagak mencari air?”. Elemen praandaian dapat dilihat apabila S3 menghasilkan ujaran yang menyatakan sebab kenapa Sang Gagak mencari air. Jawapan yang diberikan oleh S3 iaitu interaksi ujaran “Sebab dia haus” sebagai membuktikan bahawa S3 fokus terhadap soalan yang diajukan.

IMPLIKATUR

Seterusnya, interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1 menunjukkan terdapat elemen implikatur seperti yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Implikatur merupakan sesuatu yang mungkin dimaksudkan atau disarankan oleh penutur, namun sebenarnya mempunyai perbezaan dengan maksud sebenar yang dikatakan oleh penutur (Grice, 1975). Berikut merupakan interaksi ujaran S1 yang bersesuaian dengan prinsip-prinsip yang terkandung dalam elemen implikatur.

- P : **Sang Singa menangkap tikus. Singa buat apa?**
S1 : **Tangkap.**
P : Tangkap siapa?
S1 : Tikus.
P : **Kenapa?**
S1 : **Sebab dia nak makan** (*Sambil memandang penemubual*).
P : Oh sebab dia nak makan. Dia belum nak makan lagi.

Menerusi interaksi ujaran yang dipaparkan, S1 disoal oleh penemubual menerusi ujaran “Sang Singa menangkap tikus. Singa buat apa?”. Lantas S1 menjawab “Tangkap”. Ujaran yang dihasilkan oleh S1 membawa maksud sebenar yang ingin disampaikan, iaitu Sang Singa menangkap tikus, namun S1 hanya menghasilkan ujaran “Tangkap”. Hal ini jelas membuktikan bahawa S1 memahami soalan yang diajukan, namun membalasnya dengan ujaran yang pendek dan ringkas tetapi bertepatan dengan maksud sebenar dan bersesuaian dengan konteks situasi. Apabila diajukan soalan lagi oleh penemubual iaitu “Kenapa?” setelah soalan mengenai siapa yang ditangkap oleh Singa, maka S1 menjawab “Sebab dia nak makan”. S1 menjawab “Sebab dia nak makan” kerana S1 mempunyai pemahaman yang jelas bahawa Sang Singa mahu menangkap tikus disebabkan Sang Singa mahu menjadikan tikus sebagai santapannya. Keadaan ini menjelaskan bahawa S1 memahami bahawa Sang Singa ingin makan tikus walaupun keadaan dan situasi tidak menjelaskan secara langsung berkenaan hal tersebut, sama ada menerusi soalan yang diajukan oleh penemubual mahupun melalui tayangan gambar di paparan skrin laptop.

Hal ini menjelaskan bahawa walaupun ujaran yang dihasilkan oleh S1 iaitu ‘Sebab dia nak makan’ tiada di dalam paparan skrin laptop mahupun menerusi ujaran yang diajukan pada sebelumnya, S1 masih berupaya menghasilkan ujaran yang bersesuaian dengan mesej dan konteks situasi. Yahya dan Dayang Raini (2011) turut menjelaskan bahawa penggunaan perisian cerita interaktif dalam pengajaran bacaan dan pemahaman dapat meningkatkan prestasi kefahaman murid sederhana, malah dapat meningkatkan aspek bahasa yang berkaitan

dengan morfologi dan juga sintaksis. Normaliza (2014) bersetuju dengan pendapat Yahya dan Dayang Raini (2011) dan menambah bahawa perisian bagi tujuan pembelajaran dapat memberikan kefahaman yang tinggi terhadap pelajar. Ujaran yang dihasilkan oleh S1 turut memperlihatkan S1 menggunakan tatabahasa yang baik dengan mengaplikasikan penerapan kata ganti nama diri yang bersesuaian dengan konteks soalan. Adalah jelas instrumen digital yang digunakan memberi kesan terhadap interaksi responden. Muhammad Sabri dan Ghazali (2012) yang telah menjalankan kajian mengenai penerapan permainan laman maya dalam pengajaran dan pembelajaran bahasa Arab telah mendapati bahawa pelajar dapat mempelajari tatabahasa Arab menerusi instrumen yang diterapkan.

Selanjutnya, interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S2 menerusi cerita binatang berbentuk digital bertajuk Sang Senduk dan Sang Sawa turut memperlihatkan elemen implikatur seperti yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Grice (1975) menyatakan bahawa implikatur terbahagi kepada dua iaitu implikatur konvensional dan juga implikatur perbualan.

- P : **Kenapa kerbau tu pijak anak Sang Sawa?**
S2 : **Sebab dia ada kaki.**
P : Sebab ada kaki.
S2 : Sebab kaki dia besar.
P : Oh, kaki dia besar.

Interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S2 lebih jelas dikaitkan dengan implikatur konvensional. Implikatur konvensional telah diperkenalkan oleh Grice (1975) sendiri iaitu implikatur yang membawa erti berkenaan tentang kata-kata yang digunakan. Penemubual bertanya soalan kepada S2 menerusi ujaran “Kenapa kerbau tu pijak anak Sang Sawa?”. Maka, S2 menjawab “Sebab dia ada kaki”. Jawapan ringkas dan spontan telah diberikan oleh S2. Jawapan tersebut telah dibalas oleh penemubual dengan mengulang semula jawapan yang diberikan oleh S2 iaitu “Sebab ada kaki”, dan S2 pula mengujarkan “Sebab kaki dia besar”. Jawapan yang diberikan oleh S2 tersebut melambangkan bahawa perkataan “pijak” yang digunakan dalam soalan penemubual telah membuatkan S2 menyatakan perkataan “kaki” kerana “kaki” yang mempunyai perkaitan dengan perbuatan memijak. Hal ini juga bersesuaian dengan ciri-ciri implikatur yang menjelaskan bahawa sesuatu yang diungkapkan oleh penutur tidak dinyatakan secara langsung, tetapi digunakan secara konvensional iaitu memberi impak terhadap situasi dan konteks perbualan walaupun kadang kala perhubungan yang berlaku tersebut dilihat tidak wujud. Perkataan “pijak” dalam soalan telah dijawab dengan ujaran “kaki” oleh S2 yang membawa maksud bahawa terdapat perkaitan antara “kaki” dan “pijak” walaupun S2 tidak menyebut semula perkataan “pijak” tersebut. Keadaan ini menjelaskan bahawa S2 memahami maksud soalan yang diajukan kepadanya dan memberi tindak balas yang berlainan namun membawa maksud sebenar yang ingin disampaikan serta bersesuaian dengan konteks situasi yang sedang dijalankan. Penggunaan grafik dan video dapat mempercepat proses yang rumit (Khine & Fisher, 2003).

Seterusnya, elemen dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) iaitu elemen implikatur juga berlaku dalam interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S3. Grice (1975) menjelaskan bahawa “bersopan-santunlah” perlu dihentikan dan situasi pemberatan yang selaras hendaklah dibenarkan untuk wujud dalam situasi perbualan masing-masing.

- P : Tanpa berlengah, Sang Gagak yang cerdik itu pun minum sepuas-puasnya.
Macam mana dia boleh minum air tu.
S3 : Dia masukkan batu ke dalam..
P : Bekas?
S3 menggagukkan kepalanya sebagai tanda setuju.

- S3 : **Lepas tu air tu menaik.**
P : Air tu menaik.

Grice (1975) menerangkan bahawa implikatur turut terbahagi kepada implikatur perbualan. Implikatur perbualan dijelaskan sebagai implikatur yang diturunkan daripada asas umum sesebuah pertuturan serta konvensi yang pada kebiasaannya telah ditambah atau dipatuhi oleh penutur. Menerusi interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S3, elemen implikatur perbualan dapat dilihat menerusi interaksi ujaran S3 iaitu “Air tu menaik”. S3 sekadar menurut dan mengulang semula ujaran yang dihasilkan oleh penemubual pada sebelumnya iaitu “Lepas tu air tu menaik”. Pengulangan S3 membuktikan bahawa S3 hanya mengulang semula dan bersetuju dengan penemubual sehingga hanya mampu menghasilkan ujaran yang terhad. Hal ini juga bertepatan dengan ciri-ciri implikatur perbualan yang memperincikan bahawa pada kebiasaannya ujaran yang dihasilkan oleh seseorang dalam sesebuah perbualan telah ditambah atau dipatuhi oleh penutur. S3 mengulang semula perkataan yang telah dituturkan oleh penemubual menerusi ujaran yang dihasilkan. Keadaan ini memperlihatkan bahawa S3 mematuhi dan menyokong ujaran yang dihasilkan oleh penemubual.

INFERENS

Akhir sekali, elemen inferens yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana (Brown & Yule, 1983) turut terdapat dalam interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1. Menurut Brown & Yule (1983), inferens akan hadir ketika penganalisis wacana yang juga berperanan sebagai pendengar tidak dapat memahami perkara yang dimaksudkan oleh penutur ketika mengujarkan sesuatu. Hal ini mengakibatkan pendengar berusaha untuk membuat andaian bagi memahami maksud yang ingin disampaikan bagi menyesuaikan dengan konteks situasi. Berikut merupakan interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1 dan dapat dikaitkan dengan elemen inferens tersebut.

- P : Suatu hari, Sang Singa berjalan-jalan di hutan mencari makan. Tiba-tiba Sang Singa terasa dirinya terperangkap di dalam jaring. **Kenapa dengan Sang Singa tu?**
S1 : **Sebab dia selalu makan daging.**
P : Oh selalu makan daging. Sekarang Sang Singa kena apa?
S1 : Jaring.

Menerusi interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S1, inferens harus dilakukan oleh penganalisis wacana. Soalan yang diajukan oleh penemubual iaitu “Kenapa dengan Sang Singa tu?”, dan S1 menjawab sebab dia selalu makan daging. Jawapan spontan yang dihasilkan oleh S1 membuktikan bahawa S1 mempunyai pengetahuan yang agak baik mengenai binatang dan juga ciri-ciri makanan yang menjadi pilihan binatang tersebut. Cerita binatang berbentuk digital dilihat dapat membantu merangsang kanak-kanak untuk menghasilkan ujaran yang baik dan relevan. Jonassen (1996) dan Normaliza, Kamaruzaman dan Siti Nur Aliaa (2011) menyatakan bahawa pembelajaran secara kolaboratif dapat membantu dapat membantu membina pengetahuan yang lebih bermakna jika dibandingkan dengan pembelajaran secara individu. Inferens yang dilakukan oleh penganalisis wacana yang juga merangkap pendengar menerusi ujaran S1 iaitu “Sebab dia selalu makan daging” adalah berkemungkinan disebabkan oleh binatang tersebut yang tergolong dalam kumpulan binatang omnivor iaitu binatang yang makan daging. Pada awalnya, penemubual menceritakan mengenai cerita berkenaan iaitu menerusi ujaran “Suatu hari, Sang Singa berjalan-jalan di hutan mencari makan. Tiba-tiba Sang Singa terasa dirinya terperangkap di dalam jaring”. Setelah itu, penemubual lantas bertanya kepada S1 dengan soalan “Kenapa dengan Sang Singa tu?”. Selain itu, inferens yang dilakukan oleh penganalisis wacana hasil daripada ujaran yang

dihasilkan oleh S1 ialah S1 berkemungkinan juga menyatakan mengenai singa yang makan daging adalah disebabkan ujaran yang dihasilkan oleh penemubual pada awalnya yang ada menyebut mengenai “makan” menerusi ujaran “Suatu hari, Sang Singa berjalan-jalan di hutan mencari makan”. Selanjutnya, perkataan itu turut digunakan oleh S1. Inferens dilakukan oleh penganalisis wacana bagi menyesuaikan dengan konteks situasi serta untuk melancarkan urusan komunikasi yang sedang berlangsung.

Selain itu, terdapat juga elemen inferens seperti yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983). Brown dan Yule (1983) menyatakan bahawa penganalisis wacana perlu membuat inferens yang bersifat barangkali. Inferens yang salah berkemungkinan juga akan berlaku. Berikut merupakan interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S2 bersesuaian dengan elemen inferens tersebut.

S2 : Anak Sang Sawa menjerit lalu meluahkan anak Sang Arnab.

P : **Kenapa dia meluahkan Sang Arnab, kenapa dia melepaskan anak Sang Arnab tu?**

S2 : **Sebab dia nak lari. Sebab takut dia gigit.**

P : Oh takut dia gigit. Kenapa dia menjerit? Kenapa dia menjerit kesakitan ni?

S2 : Sebab bisings.

P : Sebab dia bisings.

S2 : Hmm.

Menerusi interaksi ujaran yang telah dihasilkan oleh S2 diatas, inferens perlu dilakukan oleh penganalisis wacana yang juga pendengar bagi memperoleh maklumat yang bersesuaian dengan konteks situasi. Berlaku situasi komunikasi yang baik antara penemubual dan juga S2 sehingga memperlihatkan perjalanan interaksi sosial berjalan lancar. Penemubual bertanya soalan kepada S2 iaitu “Kenapa dia meluahkan Sang Arnab, kenapa dia melepaskan anak Sang Arnab tu?”. S2 lantas menjawab “Sebab dia nak lari. Sebab takut dia gigit”. Interaksi ujaran S2 iaitu “Sebab takut dia lari. Sebab takut dia gigit” memperlihatkan S2 hanya menggunakan kata ganti nama “dia” bagi menjelaskan maksud yang disampaikan. Maka, penemubual membuat inferens menerusi ujaran S2 iaitu “Sebab takut dia lari. Sebab takut dia gigit”, adalah membawa perlambangan kepada kerbau yang mahu lari kerana takut digigit oleh Sang Senduk. Inferens harus dilakukan bagi melancarkan perjalanan komunikasi yang sedang berlangsung. Selain itu, penemubual juga bertanya kepada S2 soalan “Oh takut dia gigit. Kenapa dia menjerit? Kenapa dia menjerit kesakitan ni?”, dan S2 hanya menjawab “Sebab bisings”. Interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S2 iaitu “Sebab bisings” telah menyebabkan penganalisis wacana membuat inferens bahawa anak Sang Sawa telah menjerit sehingga menyebabkan S2 menganggap bahawa jeritan menjadi penyebab terjadinya bunyi yang bisings.

Akhir sekali, elemen inferens yang terkandung dalam prinsip pragmatik dan konteks wacana Teori Analisis Wacana (Brown & Yule, 1983) berkait juga dengan interaksi ujaran yang dihasilkan oleh S3. Smith dan Wilson (1979) menyatakan bahawa pengertian-pengertian ayat yang mempunyai maksud yang sama perlu diterima oleh penganalisis wacana.

P : Dia ternampak beberapa ketul batu kecil. Sang Gagak memungut batu kecil dengan paruhnya. **Dia nak buat apa ya batu kecil tu?**

S3 : **Dia nak masukkan ke dalam ...**

P : Takar.

S3 angguk.

P : Lepas dia masuk jadi apa.

S3 : Jadi... Tinggi.

P : Air jadi tinggi?

S3 angguk lagi.

Perbincangan mengenai elemen inferens dimulakan dengan ujaran yang dihasilkan oleh penemubual iaitu “Dia ternampak beberapa ketul batu kecil. Sang Gagak memungut batu kecil dengan paruhnya. Dia nak buat apa ya batu kecil tu?”. S3 menjawab “Dia nak masukkan ke dalam...”. S3 dilihat memberhentikan ujarannya. Penemubual membuat inferens bagi menyesuaikan ujaran yang dihasilkan oleh S3 dengan mesej dan konteks situasi. Maka, penemubual menyatakan “takar” sebagai menyambut ujaran yang dihasilkan oleh S3. S3 menganggukkan kepala tanda setuju dan hal ini memperlihatkan bahawa inferens yang dijalankan oleh penemubual bertepatan dengan maksud yang ingin disampaikan oleh S3. Setelah itu, penemubual meneruskan perbualan “Lepas dia masuk jadi apa?” dan S3 menjawab “Jadi... Tinggi”. Sekali lagi penemubual melaksanakan inferens dengan bertanya semula kepada S3 bagi mendapatkan kepastian menerusi “Air jadi tinggi?”. Akhirnya S3 mengangguk dan jelas inferens yang telah dilakukan oleh penemubual seiringan dengan maksud yang mahu dijelaskan oleh S3.

KESIMPULAN

Secara keseluruhannya, kajian ini membincangkan mengenai interaksi ujaran yang dihasilkan oleh kanak-kanak berumur tujuh tahun menerusi tayangan cerita binatang berbentuk digital. Kajian ini diharap dapat diteruskan oleh pengkaji seterusnya dengan melihat kepada ciri-ciri cerita binatang berbentuk digital yang boleh meningkatkan rangsangan ujaran dalam komunikasi kanak-kanak sekolah rendah. Penggunaan pendekatan elemen pendigitalan dalam penceritaan dapat dijadikan pendekatan bagi merangsang interaksi ujaran kanak-kanak sekaligus menghasilkan ujaran yang teratur dan relevan mengikut konteks situasi.

Kajian ini juga memberi implikasi yang baik kepada pihak kerajaan, masyarakat, ibu bapa dan juga pelajar. Secara keseluruhan, kajian ini dapat membantu dalam menghasilkan pendekatan baharu bagi tujuan merangsang interaksi ujaran dan komunikasi sosial yang teratur dan sistematik dalam kalangan kanak-kanak. Peranan pendekatan ini dapat dilihat berdasarkan penerapan instrumen tersebut yang dapat menjadi bahan rangsangan kanak-kanak sekaligus membantu mereka untuk mendapatkan kesesuaian antara diri dengan masyarakat. Menerusi pendekatan rangsangan ini juga, perkembangan bahasa kanak-kanak tersebut juga akan memperlihatkan perkembangan yang positif berikutan penghasilan kosa kata baharu dan bersesuaian dengan konteks perbualan. Terdapat penambahan kosa kata yang dihasilkan oleh kanak-kanak tersebut, terutamanya yang berkaitan dengan bidang teknologi dengan masyarakat. Selain itu, perkembangan bahasa juga dapat dilihat apabila kanak-kanak tersebut berusaha menghasilkan beberapa kosa kata bagi menyesuaikan dengan ayat yang hendak digunakan dalam usaha memberi tindak balas terhadap bahan rangsangan yang diterapkan dalam pengkajian. Pendekatan elemen cerita binatang berbentuk digital merupakan aplikasi yang baik berlandaskan gabungan teknologi digital dan penceritaan. Penggunaan elemen berteraskan teknologi dilihat sangat bersesuaian dengan kehidupan moden kini yang secara jelasnya menerapkan elemen tersebut terhadap hampir keseluruhan peralatan yang digunakan dalam kehidupan seharian. Hal ini bersesuaian dengan kajian yang dijalankan oleh Rafiza (2013) yang menjelaskan bahawa penggunaan elemen penceritaan berbentuk digital multimedia dapat memotivasikan pelajar serta meningkatkan pencapaian kreativiti seseorang pelajar.

Masyarakat dapat menggunakan pendekatan tersebut terutamanya ibu bapa yang boleh menerapkan instrumen itu bagi merangsang ujaran anak-anak mereka supaya bersesuaian dengan konteks situasi dan mesej yang ingin disampaikan. Hal ini juga disebabkan kajian ini membuktikan bahawa kanak-kanak dapat menghasilkan interaksi ujaran yang positif dan bersesuaian dengan konteks situasi berdasarkan kepada penayangan cerita binatang berbentuk digital yang juga bertindak sebagai bahan rangsangan. Kemahiran komunikasi yang baik

dalam kalangan kanak-kanak dapat memberi kesan positif bukan sahaja kepada keluarga kanak-kanak tersebut, malah merangkumi kemahiran komunikasi yang efektif yang dilaksanakan dalam kalangan masyarakat. Hal ini juga selaras dengan pernyataan Khine dan Fisher (2003) yang mengatakan bahawa penggunaan grafik dan video dapat melancarkan sesebuah proses yang agak sukar. Kesukaran yang sering berlaku dalam perjalanan interaksi sosial antara kanak-kanak dan juga orang dewasa dapat diatasi dengan penerapan elemen penceritaan dan pendigitalan selain daripada kemahiran komunikasi yang efektif dalam kalangan masyarakat.

RUJUKAN

- Alborzi, H., Druin, A., Monternayor, J., Platner, M. & Porteous, J. (2000). Designing StoryRooms: *Interactive Storytelling Spaces for Children*. Muat turun pada 20 Januari 2015 di <http://hci2.cs.umd.edu/trs/2000-02/2000-02.pdf>
- Brown, G. & Yule, G. (1983). *Discourse Analysis*. England: Cambridge University Press.
- Burling, R. (2005). *The Talking Ape: How Language Evolved*. Oxford: Oxford University Press.
- Dunn, R., Honigsfeld, A., Doolan, L. S., Bostrom, L., Russo, K., Schiering, M. S. & Suh, B. (2009). Impact of Learning-style Instructional Strategies on Student's Achievement and Attitudes: Perceptions of Educators in Diverse Institutions. *Journal of Educational Strategies: Issues and Ideas*. 82(3), 135-140.
- Faridah Ibrahim, Tika Nuraeni, Fauziah Ahmad, Chang Peng Kee & Normah Mustaffa. (2012). Bahasa Komunikasi Visual Dan Penghantaran Produk: Satu Analisis Semiotik. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 12(1), 257-273.
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conversations. Dlm *In Syntax and Semantics 3: Speech Arts*. (pp. 41-58). Amsterdam: Elsevier publishers.
- Helmes, J., Xiang Cao, Lindley, S.E. & Sellen, A. (2009). *Developing the Story: Designing an Interactive Storytelling Application*. ACM International Conference on Interactive Tabletops and Surfaces.
- Inal, Y. & Cagiltay, K. (2007). Flow Experiences of Children in an Interactive Social Game Environment. *British Journal of Educational Technology*. 38(3), 455-464.
- Ismail Zain. (2002). *Aplikasi Multimedia dalam Pengajaran*. Kuala Lumpur: Sanon Pinting Corporation Sdn Bhd.
- Jamalludin Harun & Nurul Ain Mohd Zaid (2011). *Pembangunan Perisian Multimedia Menggunakan Strategi Pembelajaran berasaskan Situasi Bagi Tajuk Teknologi Animasi Digital*. Universiti Teknologi Malaysia.
- Jonassen, D. H. (1996). *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. New York: Macmillan.
- Jorgensen, J. N. (2008). Polylingual Languageing Around and among Children and Adolescents. *International Journal of Multilingualism*. 5(3), 161-176.
- Khine, M. S. & Fisher, D. L. (2003). *Technology-rich Learning Enviroment: A Future Perspective*. Singapore: World Scientific Publishing Co.
- Lathan, C., Maxwell, J., Tracey, M., Plaisant, C., Druin, A., Edward, K. & Montemayor, J. (2001). *Therapeutic Play wih Storytelling Robot*. Conference of Human Factors in Computing Systems.
- Lyons, J. (1968). *Introduction to Theoretical Linguistics*. United Kingdom: Cambridge University Press.

- Majorano, M., Rainieri, C. & Corsano, P. (2013). Parents' Child-directed Communication and Child Language Development: A Longitudinal Study with Italian Toddlers. *Journal Children Language*. 40, 836-859.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. London: Cambridge University Press.
- Morena, R. (2007). Optimising Learning from Animations by Minimising Cognitive Load: Cognitive and Affective Consequences of Signalling and Segmentation Methods. *Applied Cognitive Psychology*. 21(6), 765-781.
- Muhammad Sabri Sahri & Ghazali Yusri (2012). Online Vocabulary Games for Teaching and Learning Arabic. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 12(3), 961-977.
- Nani Sunarni (2008). Drama Sebuah Alternatif Objek Penelitian Bahasa. *Jurnal Sastera Jepang*. 8(1), 61-69.
- Normaliza Abd Rahim, Kamaruzaman Jusoff & Siti Nur Aliaa Roslan (2011). Sustaining Communication in Collaborative Learning Environment. *Journal of Public Administration and Social Policy Review*. 32(7), 51-58.
- Normaliza Abd Rahim, Hazlina Abdul Halim & Roslina Mamat (2014). Learning via Television Cartoon. *Asian Social Science*. 10(15), 8-15.
- Normaliza Abd Rahim (2014) The Nearly Forgotten Malay Folklore: Shall We Start With The Software? *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*. 13(3), 216-221.
- Rabiatul A'dawiyah Jamaluddin & Halimah Badioze Zaman. Pembangunan Perisian Cerita Animasi Interaktif untuk Pendidikan Sains. *Jurnal Teknologi Pendidikan Malaysia*. 1 (4), 5-18.
- Rafiza Abdul Razak (2013). Pembelajaran Berasaskan Penghasilan Penceritaan Digital Multimedia dalam Menganalisis Novel Bahasa Melayu. *Jurnal Pendidikan Malaysia*. 38(1), 54-64.
- Reed, P. (2004). Critical Issue: Enhancing System Change and Academic Success through Assistive Technologies for K-12 Students with Special Needs. Muat turun pada 31 Disember 2015 di [http://www.cited.org/index.aspx?page_id=58¤t_level=1&show_directory=N&directory_text=&resource_filter_choice=assistive_technology_\(at\)&resource_filter_text=Assistive%20Technology%20\(AT\)&mf_value0=assistive_technology_\(at\)&mf_id=8](http://www.cited.org/index.aspx?page_id=58¤t_level=1&show_directory=N&directory_text=&resource_filter_choice=assistive_technology_(at)&resource_filter_text=Assistive%20Technology%20(AT)&mf_value0=assistive_technology_(at)&mf_id=8)
- Rozinah Jamaludin. (2005). *Multimedia dalam Pendidikan*. Kuala Lumpur: Utusan Publications.
- Ryokai, K. & Cassell, J. (1999). *StoryMat: A Play Space for Collaborative Storytelling*. *Late-Breaking Results*, 272-273. Muat turun pada 20 Januari 2015 di www.media.mit.edu/gnl/publications/storymat_iui99.ps
- Sharples, M. (2000). The Design of Personal Mobile Technologies for Lifelong Learning. *Computer & Education*. 34, 177-193.
- Sherry, J.L. (2004). *Flow and Media Enjoyment*. International Communication Association.
- Siti Muslihah Isnain & Normaliza Abd Rahim (2012). Gaya Ujaran Berbantu Komputer dalam Kalangan Kanak-kanak Sekolah Rendah, *Jurnal Bahasa*. 12(1), 126-150.
- Stalnaker, R. (1978). *Syntax and Semantics*. New York Academy Press.
- Strawson, P. F. (1950). On Referring. *Mind*. 59(235), 320-344.
- Smith, N. & Wilson, D. (1979). *Modern Linguistic: The Results of Chomsky's Revolution*. Bloomington: Indiana University Press.
- Tallal, P., Miller, S.L., Bedi, G., Byma, G., Wang, X. & Srikantan S. Nagarajan. (1996). Language Comprehension in Language-Learning Impaired Children Improved with Acoustically Modified Speech. *Journal Science*. 221, 81-84.

- Tia Agnes Astuti (2011). *Analisis Wacana Van Dijk Terhadap Berita Sebuah Kegilaan Di Simpang Kraft di Majalah Pantau*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta: Fakultas Dakwah dan Komunikasi.
- 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.
- Wright, B., Williams, C., Callaghan, C. & Coughlan, B. (2002). Do Children with Autism Learn to Read More Readily by Computer Assisted Instruction or Traditional Book Methods? A Pilot Study. *Autism*. 6(1), 71-91.
- Wu, H. C., Yeh, T. K. & Chang, C. Y. (2010). The Design of an Animation-based Test System in the Area of Earth Sciences. *British Journal of Educational Technology*. 41(3), 53-57.
- Yahya Othman & Dayang Raini Pakar (2011). Kesan Aplikasi Perisian Cerita Interaktif semasa Mengajarkan Kemahiran Bacaan dan Kefahaman dalam Kalangan Murid Tahun 4 di Brunei Darussalam. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu (Malay Language Educational Journal (MyLej))*. 1(1), 27-49.
- Yundong Cai, Chunyan Miao, Ah-Hwee Tan & Zhiqi Shen (2006). *Fuzzy Cognitive Goal Net Interactive Storytelling Plot Design*. Proceeding of the 2006 ACM SIGCHI International conference on Advance in computer entertainment technology, 56-59.
- Zamri Mahamod & Nur Aisyah Mohamad Noor (2011). Persepsi Guru Tentang Penggunaan Aplikasi Multimedia Dalam Pengajaran Komponen Sastra Bahasa Melayu. *GEMA Online® Journal of Language Studies*. 11(3), 163-177.

PENULIS

Nurfarhana Shahira Rosly merupakan calon Ph.D (Bahasa Melayu) di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia.

Normaliza Abd Rahim (Ph.D) ialah Prof. Madya di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia. Kepakaran beliau adalah terhadap analisis wacana dan teknologi media.

Hazlina Abdul Halim (Ph.D) ialah pensyarah kanan di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, Universiti Putra Malaysia.