



UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA

**PENGGUNAA MULTIMEDIA DALAM PERKAMUSAN DI SEKOLAH
MENENGAH**

FBMK 2005 17

**PENGGUNAAN MULTIMEDIA DALAM
PERKAMUSAN DI SEKOLAH MENENGAH**

HAZIM BIN SIRON

**MASTER SASTERA
UNIVERSITI PUTRA MALAYSIA**

2005



PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PERKAMUSAN
DI SEKOLAH MENENGAH

HAZIM BIN SIRON

Tesis Ini Dikemukakan Kepada Sekolah Pengajian Siswazah, Universiti Putra
Malaysia, Sebagai Memenuhi Keperluan Untuk Ijazah Master Sastera

2005



ISI KANDUNGAN

DEDIKASI
ABSTRAK
ABSTRACT
PENGHARGAAN
PENGESAHAN
PERAKUAN
SENARAI JADUAL

Muka surat

ii
iii
v
vii
viii
x
xi

BAB

1	PENDAHULUAN	
	1.1 Latar belakang Kajian	1
	1.2 Konsep Perkamusan Multimedia	2
	1.3 Perkamusan dari Sudut Makna	9
	1.4 Kaedah Menyusun Kamus Secara Manual	12
	1.5 Jenis, Maklumat dan Ciri-ciri Kamus yang Baik	14
	1.6 Pernyataan Masalah	19
	1.7 Kepentingan Kajian	22
	1.8 Objektif Kajian	25
	1.9 Batasan Kajian	25
	1.10 Definisi Konsep	
	1.10.1 Perkamusan	26
	1.10.2 Multimedia	28
	1.10.3 Makna	31
	1.11 Kesimpulan	34
2	SOROTAN KAJIAN	
	2.1 Kajian tentang Perkamusan	37
	2.2 Kajian tentang Penggunaan Multimedia dalam Bilik darjah	42
	2.3 Kajian tentang Strategi Pemelajaran Bahasa	47
	2.4 Kesimpulan	50

3	METODOLOGI KAJIAN	
	3.1 Reka bentuk Kajian	53
	3.2 Kerangka Teori	54
	3.2.1 Teori Fahaman Binaan (Konstruktif)	55
	3.3 Kerangka Konsepsi	59
	3.4 Kaedah Kajian	60
	3.5 Subjek Kajian	61
	3.6 Pemboleh ubah Kajian	61
	3.7 Alat Kajian	61
	3.7.1 Alat Pengarangan	61
	3.7.2 Tempat Kajian	62
	3.7.3 Biodata Sekolah dan Pelajar	62
	3.7.4 Tatacara Model Reka bentuk Perisian	63
	3.7.5 Kamus Dewan	65
	3.7.6 Borang Penilaian Perisian	66
	3.8 Kesimpulan	66
4	DAPATAN KAJIAN	
	4.1 Pendahuluan	69
	4.2 Dapatan Kajian	73
	4.3 Kesimpulan	87
5	KESIMPULAN	89
	BIBLIOGRAFI	94
	LAMPIRAN	102
	BIODATA PENULIS	136

DEDIKASI

Ayahku, Siron Hj. Yasin

Ibuku, Hjh. Fatimah bt. Taat dan **Mentuaku**, Hjh. Supi Roslan

Isteriku, Monaliza Harun

Anak-anakku, Nurul Izzah Zahidah, Ahmad Izzat Anwar, Ahmad Ihsanuddin Iman

Ayah, kutahu kau sedang melihatku dari alam takah tigamu. Walaupun nostalgia bermanja denganmu tidak pernah kukecap walau sesingkat terbitnya waktu syuruk, kejayaan ini dan iringan doaku dapat membahagiakan rohmu di barzakh.

Ibu kekasih abadiku. Masihku rasa manis siraman madu kasihmu. Melaut kasih kau alir dalam balang hidupku. Walaupun kau terperjara dalam kamar lupa ingat lupa ingat, tapi dalam lupamu kau masih ingin menunjuk kasihmu. Kumasih mengharap tanganmu menadah doa melafaz mustajab doamu. Masin doamu memberi berkat hidup.

Isteri cinta hatiku. Kaulah pemujuk bilaku mengalah. Pendukung bebanku dalam perjalanan empat musim penuh ranjau. Terima kasih kerana Kau menabur perisa bila hatiku telah tawar untuk menghirup nikmat jaya yang berjuta tahun rasanya.

Permata sayangku. Nurul Izzah Zahidah, Ahmad Izzat Anwar, Ahmad Ihsanuddin Iman. Janganlah jadikan abah idolamu jika usia diambil kira untuk jaya. Tapi, jadikanlah penaik semangat atas kegigihan abah mendaki tingkat-tingkat jaya, walaupun abah telah dimamah usia. Ya, Allah limpahkan rahmat dan penyayang-Mu. Pulihkanlah Ahmad Ihsanuddin Iman dari dugaanmu.

Abstrak tesis yang dikemukakan kepada Senat Universiti Putra Malaysia sebagai memenuhi keperluan untuk ijazah Master Sastera

PENGUNAAN MULTIMEDIA DALAM PERKAMUSAN DI SEKOLAH MENENGAH

Oleh
HAZIM BIN SIRON

Februari 2005

Pengerusi : Profesor Madya Noor Aina Bte Dani, PhD

Fakulti : Bahasa Moden dan Komunikasi

Kajian ini menghuraikan peranan multimedia dalam perkamusan dari sudut makna dan keberkesanan penggunaan kamus berbentuk multimedia dalam pemahaman makna entri kamus yang dipilih. Untuk itu, perisian Kamus Multimedia dibina dengan menggunakan Microsoft Power Point. Kamus Multimedia ini menghuraikan makna entri-entri yang dipilih dengan menggunakan prinsip-prinsip multimedia. Entri-entri dan subentri yang diambil daripada Kamus Dewan edisi 1998, ialah sebanyak 117 entri yang dibahagikan kepada kata nama, kata istilah, kata adjektif dan kata kerja. Hasil soal selidik daripada responden dianalisis, dan dikaitkan dengan teori-teori pembelajaran iaitu Teori Behaviourisme, Teori Fahaman Binaan (Teori Konstruktif), Teori Pemrosesan Maklumat, Teori Neurosains, Teori Kecerdasan Pelbagai., dan Teori Kontekstual.

Hasil kajian mendapati, dengan menggunakan teknologi maklumat dan komunikasi yang menerapkan elemen-elemen multimedia seperti video, audio, animasi, grafik, dan teks, kefahaman terhadap entri kamus yang dipilih terutama yang berbentuk abstrak seperti mimik muka, dapat lebih jelas lagi. Penggunaan elemen multimedia, hiperteks, dan boleh terus melayari internet menyebabkan perisian Kamus Multimedia yang dibina ini menjadi lebih menarik dan sesuai dijadikan bahan untuk pembelajaran terutama dalam penggunaan kamus.

Abstract of thesis presented to the Senate of Universiti Putra Malaysia in fulfillment of
the requirement for the degree of Master of Arts

**MULTIMEDIA APPLICATIONS IN DICTIONARIES
FOR SECONDARY SCHOOLS**

By

HAZIM BIN SIRON

February 2005

Chairman : Associate Professor Noor Aina Dani, PhD

Faculty : Modern Language and Communication

This study explains the roles of multimedia dictionaries from meaning to the effectiveness of using multimedia for better understanding of certain chosen entries in the dictionary. For that reason, this multimedia dictionary is built on Microsoft Power point platform. This dictionary explains the meanings of chosen entries using the principle of multimedia. There are 117 entries and subentries which are extracted from Kamus Dewan (1998 edition) and they are divided into nouns, terms, adjectives and verbs. The results of the questionnaires collected from respondents are analyzed and related the learning theories: behaviorism, constructivism, information processing, multiple intelligent and constructivism theories.

The study finds that by using information and Communication Technology which includes multimedia elements such as audio, video, animation, graphics, and texts, the

understanding towards the chosen entries, especially the abstracts ones, such as “mimic”, are improved by leap and bound. The use of multimedia elements, hypertext and ability to surf the internet, make the multimedia dictionary much more attractive and relevant as learning resources or aids especially in how to use dictionary applications .

PENGHARGAAN

Buat Guru-guruku,

Prof. Madya Dr. Noor Aina Dani,

Prof. Madya Dr. Ahmad Mahmood Musanif,

Prof. Madya Dr. Hjh. Jamalleah Hj. Ismail,

Prof. Dr. Hj. Amat Juhari Moain,

Prof Madya En. Che Ibrahim Hj. Salleh,

Dato' Kamaruzzaman A. Kadir, (telah Kembali ke rahmatullah pada 2005)

En. Arbak Othman.

Rakan-rakan di Fakulti Bahasa Moden dan Komunikasi, UPM

Ibu, isteri dan anak-anakku

Pn. Hjh. Halidah Hj. Baba, Pengetua SMK B

Anak-anak didikku yang sudi menjadi responden

Keilmuanmu memberikan sinar. Didikanmu membanyakkan pahala yang akan menjadi penyelamat di akhirat .

SENARAI JADUAL

Jadual	Muka surat
1 Peratus Tertinggi Kefahaman Entri (Perbandingan antara Ujian Pra dengan Ujian Pasca)	74
2 Peratus Terendah Kefahaman Kata Entri (Perbandingan antara Ujian Pra dengan Ujian Pasca)	76
3 Peratus Kenaikan Kefahaman Makna Kata Entri Tertinggi Mengikut Skala Skor	80
4 Lima Skor Min Tertinggi dan Terendah	84

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kajian

Pembelajaran bahasa waktu kini perlu selari dengan kemajuan teknologi masa kini. Kemajuan sains dan teknologi maklumat perlu dijana sebaik mungkin supaya pembelajaran bahasa terutama bahasa Melayu tidak ketinggalan zaman dan masih relevan untuk dipelajari dan digunakan. Bahasa Melayu perlu menjadi wahana bagi mendapatkan ilmu dan menjadi pesaing kepada bahasa Inggeris yang kini mendominasi kehidupan masyarakat kini, selaras dengan hasrat kerajaan untuk memasyarakatkan kita menjadi penutur yang dwibahasa.

Sebagai sebuah negara yang berwawasan, bidang pendidikan merupakan aset penting untuk melahirkan pakar-pakar dalam sesuatu bidang dalam menuju ke arah sebuah negara berteknologi yang tinggi. Negara yang menguasai teknologi maklumat akan menjadi sebuah negara yang maju. Bagi merealisasikan perkembangan ini negara kita juga tidak mahu ketinggalan untuk menguasai era teknologi maklumat dan tercapainya Wawasan 2020.

Teknologi multimedia mampu memberi kesan yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan. Teknologi multimedia dapat mempercepat dan mampu memberi kefahaman tentang sesuatu dengan tepat, menarik dan dengan kadar yang segera. Teknologi multimedia adalah satu teknologi yang menggabungkan sepenuhnya

teknologi komputer, pemain cakera padat, sistem video dan sistem audio bagi mendapat kombinasi yang lebih baik dan meningkatkan interaksi di antara pengguna dengan komputer. Interaktif melalui multimedia dapat memainkan peranan yang penting dalam mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik dan bermutu. Kefahaman tentang penggunaan teknologi tersebut dengan lebih efektif dan efisien, dapat membina dan mengeluarkan idea-idea baru dalam menghasilkan dan mempersembahkan bahan pembelajaran yang membolehkan pelajar-pelajar dimotivasikan untuk menjelajah isi pembelajaran dan seterusnya memperkaya proses pembelajaran.

Dalam konteks ini, pengkaji akan menjalankan kajian tentang keberkesanan pemahaman makna entri-entri dalam kamus, dengan menggunakan multimedia. Tajuk kajian ini ialah “Penggunaan Multimedia Dalam Perkamusan: Satu Kajian Kes Terhadap Pelajar-pelajar Tingkatan 4 dan 1, SMK Benut, Pontian, Johor”. Tumpuan kajian ialah untuk menunjukkan sama ada penggunaan perisian multimedia yang disediakan oleh pengkaji, dapat meningkatkan kefahaman makna berbanding sebelum mereka menggunakan perisian kamus berbentuk multimedia.

1.2 Konsep Perkamusan Multimedia

Keilmuan perkamusan tertumpu kepada pengguna kamus sama ada makna diberikan atau diuraikan atau didefinisikan oleh penyusunan kamus boleh difahami oleh penggunanya. Terdapat entri dalam kamus buku (merujuk kepada kamus-kamus seperti Kamus Dewan, Kamus Fajar Bakti, Kamus Webster, Kamus Oxford) apabila

dihuraikan masih tidak dapat difahami oleh pengguna kamus. Contohnya kata-kata bersifat adjektif seperti marah, sedih, geram, kecewa dan kata-kata istilah kerana kata-kata ini bersifat abstrak. Kesukaran memahami teks ini diperjelas oleh satu teori iaitu “*Dual-code-theory*” (Jamalludin et. al, 2000: 39) yang mengatakan bahawa otak akan mengekod imej dahulu kemudian teks. Pengekoden imej akan menyediakan satu ruangan yang khas untuk pengekoden teks di dalam otak dan apabila ini berlaku, proses pengekoden teks akan dapat dilakukan dengan lebih mudah dan pantas. Justeru, dengan penggunaan elemen-elemen multimedia, akan dapat memberi kefahaman dalam ketepatan makna.

Multimedia merupakan gabungan data, suara, video, audio, animasi, grafik, teks dan bunyi-bunyian yang mana gabungan elemen-elemen tersebut mampu dipaparkan melalui komputer. Contohnya kata entri “cakera keras”, di samping huraian dilakukan secara “teks”, elemen gambar, grafik, atau video boleh digunakan bagi menyokong elemen “teks” yang digunakan dalam kamus buku. . Cara penjelasan makna pula ada beberapa cara. Kamus Multimedia pula memberi satu lagi cara dalam memberikan makna atau memahami makna, iaitu berbentuk multimedia. Contohnya perkataan “miaw”. Kosa kata ini adalah terjemahan daripada bunyi yang dihasilkan oleh kucing. Bagi mengetahui bagaimana bunyi “miaw”, kamus multimedia dapat mengeluarkan kesan bunyi yang sebenar dengan menggunakan satu daripada elemen multimedia iaitu kesan audio bunyi “miaw” ini. Contoh lain ialah perkataan homonim. Pengguna bahasa mungkin keliru apabila timbul perkataan yang berbentuk homonim. Maknanya hanya boleh ditentukan dengan dua cara, iaitu dengan huraian makna melalui penggunaan

dalam konteks ayat dan kedua, dieja dengan menggunakan transkripsi fonetiknya.

Contohnya definisi perkataan “semak” seperti di bawah:

Semak I 1. = **semak-semak** tumbuh-tumbuhan yg kecil-kecil dan rendah-rendah, belukar: *rumput-rumput dan ~ tumbuh di tebing-tebing sungai itu;*

Semak II id, bp sama emak (ibu)

Semak (semak); **menyemak 1.** Mendengar atau memerhatikan (percakapan, bacaan orang) dgn teliti: *murid-mesti ~ kalau guru mengajar*; **2.** mengkaji, meneliti: *murid-murid hendaklah ~ jawapan yg ada di dlm jadual ini*; **3.** memeriksa atau meneliti kembali (supaya tidak ada yang salah dll), memerhatikan baik-baik: *sukatan pelajaran yg digunakan pd zaman penjajah dahulu perlu disemak semula;* (Kamus Dewan, 1998: 1226-1227))

Kamus Multimedia memberi satu alternatif kepada pengguna yang mahu mencari beza makna perkataan “semak”. Kamus Multimedia boleh mengeluarkan suara yang dapat “menyebut” makna “semak” pertama, dan makna “semak” kedua seperti contoh di atas. Kamus Multimedia boleh memberikan contoh-contoh ayat secara “bersuara” iaitu secara audio-visual, animasi dan paparan video yang dapat membezakan makna entri “semak” tersebut.

Contoh lain ialah makna bagi kata istilah berkomputer. Dalam kamus buku, maksud “cakera keras” ialah “tempat menyimpan maklumat”, tetapi dalam kamus multimedia ini, selain pengguna dapat melihat gambar “cakera keras”, tetapi penerangan penggunaannya juga dijelaskan secara multimedia. Dalam era penggunaan komputer, penggunaan aplikasi multimedia dapat memperjelas tentang ketepatan makna dalam perkamusan. Ini bukan bermaksud kamus- kamus yang disusun secara manual (kamus buku) tidak dapat mencapai tujuan keilmuan perkamusan yang memerlukan ketepatan makna sesuatu leksikon itu, tetapi ada sesetengah leksikon dapat diperjelas lagi maknanya dengan penggunaan aplikasi multimedia. Sebagai contoh, kata yang bersifat

abstrak seperti “kata onomatopeia” diperjelas dengan menggunakan lima komponen multimedia iaitu penggunaan teks, video, audio, gambar, dan animas

Sebuah artikel dalam internet, di “URL: <http://members.tripod.com/~kudin96/nota.htm>” memetik beberapa definisi multimedia oleh tokoh-tokoh seperti Gayeski, D.M, Jeffcoate, Phelps, Schurman, Colin dan Simon, dan Phillips Rod. Menurut Gayeski, D.M. (1992) "Multimedia ialah satu sistem hubungan komunikasi interaktif melalui komputer yang mampu mencipta, menyimpan, memindahkan, dan mencapai kembali data dan maklumat dalam bentuk teks, grafik, animasi, dan sistem audio." Jeffcoate (1995) mendefinisikan sistem maklumat multimedia sebagai suatu sistem yang menggunakan pelbagai kaedah berkomunikasi (atau media). Menurut Phelps (1995) pula, multimedia adalah kombinasi teks, video, suara dan animasi dalam sesebuah perisian komputer yang interaktif. Schurman (1995) mendefinisikan multimedia sebagai kombinasi grafik, animasi, teks, video dan bunyi dalam satu perisian yang direka bentuk yang mementingkan interaksi antara pengguna dan komputer. Komputer yang mempunyai perkakasan berupaya untuk melaksanakan perisian multimedia atau disebut juga sebagai komputer multimedia. Menurut Collin dan Simon (1995), multimedia merupakan sebuah persembahan, permainan atau aplikasi yang menggabungkan beberapa media yang berlainan. Sesebuah komputer yang boleh menggunakan klip video, rakaman suara, imej, animasi dan teks serta pula boleh mengendalikan peranti-peranti seperti perakam video, pemain cakera video, pemacu CD-ROM, “synthesizer” dan juga kamera video. Sekiranya program tersebut menghasilkan bunyi, video dan imej, ini disebut sebagai multimedia, tetapi apabila program itu membolehkan pengguna mengendalikan pergerakan perisian dengan membuat pilihan

yang berbeza-beza ini disebut sebagai multimedia interaktif. Berdasarkan definisi yang diberikan di atas dapatlah disimpulkan bahawa multimedia itu adalah suatu kaedah penyebaran maklumat dan juga satu teknologi komputer yang direka bentuk khusus dengan menggabungkan bunyi, gambar-gambar pegun dan bergerak, grafik, animasi, data dan teks bersama-sama keupayaan interaktif sesebuah komputer. Phillips Rod (1997) mendapati, dalam kamus “Merriam-Webster”, istilah multimedia telah diberi definisi seawal tahun 1962. Kamus “Mirriam-Webster” telah mentakrifkan kata "multimedia" sebagai “kata adjektif”, yang bermaksud penggunaan pelbagai media.

Pada masa ini, kaedah multimedia telah digunakan dengan meluas sebagai satu pendekatan pengajaran dan pembelajaran yang sistematik, dan akan menggantikan kaedah pembelajaran tradisional seperti penggunaan bahan bercetak, kaedah syarahan, menggunakan kad imbasan, siaran televisyen pendidikan, filem atau slaid, ataupun “*projector overhead*”. Pada era 60an dan 70an, penggunaan komputer dan visual masih lagi merupakan satu mimpi dan khayalan yang sukar menjadi kenyataan. Sesiapa yang sudah menggunakan “projektor slaid” dalam persembahan, telah dianggap canggih kerana telah menggunakan kaedah multimedia. Penggunaan multimedia terus berkembang dengan pesat pada era 90an, dengan penciptaan komputer berbentuk “*desktop*”, “*laptop*”, dan komputer tapak tangan (“*palmsize*”). Perisian komputernya mempunyai ciri-ciri interaktif, mesra pengguna (“*user-friendly*”), program grafik, sistem berteknologi baru dalam bunyi, pengimbas, video dan filem serta yang kini dianggap penting ialah sambungan dengan rangkaian internet.

Penggunaan perisian aplikasi multimedia perlulah mempunyai ciri-ciri berikut iaitu, (a) berkesan iaitu pemindahan dari satu bentuk kepada bentuk lain dan perlulah memberikan lebih kefahaman bukan mengelirukan. Contohnya, definisi kata adjektif “marah” akan lebih difahami dengan menggunakan elemen seperti video atau suara daripada definisi yang didapati daripada kamus buku, (b) Keduanya maklumat tersebut akan dapat difahami oleh pengguna dan pengguna tidak perlu merujuk dengan orang lain untuk mendapatkan kefahaman. Contohnya, adalah lebih berkesan, suara penutur natif bahasa Inggeris dijadikan sebagai pengucap apabila menuturkan sebutan berbahasa Inggeris tersebut kerana penutur natif bahasa Inggeris akan dapat mengeluarkan “bunyi” sebutan yang tepat, (c) Ketiganya interaktif iaitu mudah digunakan sama ada pengguna “peringkat awal” mahupun pengguna yang sudah biasa menggunakan komputer (*advance user*).

Multimedia interaktif adalah pemakaian multimedia yang menerima input daripada pengguna seperti papan kekunci, suara atau penunjuk seperti tetikus dan berfungsi berdasarkan tindak balas. Multimedia interaktif membenarkan seseorang memilih bahan yang hendak dipaparkan, ditakrifkan dan menyusun mengikut tertib mana yang dikehendaki dan memperoleh tindak balas dari aktiviti yang dilakukan. Kebanyakan penggunaan multimedia interaktif membenarkan kita bergerak melalui bahan-bahan dengan cara-cara tersendiri, dan kita akan dapat maklum balas dalam bentuk bunyi, markah atau lain-lain tindak balas. Kebolehan pengguna untuk berinteraksi dengan multimedia merupakan sesuatu yang unik dan menarik. Multimedia interaktif

membenarkan pengguna untuk mentakrif jalan pembelajaran sendiri, menyelidiki sesuatu topik dengan mendalam, dan mendapat tindak balas atau respons dengan cepat dari latihan dan praktis atau respons dengan cepat daripada latihan dan praktis atau penjelajahan pelbagai aktiviti. Multimedia interaktif juga cenderung untuk menarik perhatian atau tumpuan dan mencabar pengguna. Keadaan ini mendorong pengguna berfikir secara kreatif dan bebas.

Mat Akhir Hj. Abdullah, (1993: 2) mengatakan, komputer dapat digunakan bagi mencari makna. Komputer juga dapat berkomunikasi dan memberikan satu pendekatan yang baharu dalam mendapatkan sesuatu maklumat. Menurut beliau lagi, teknologi maklumat dianggap sebagai alat untuk mengatakan makna dan berkomunikasi, dengan tujuan mengenal pasti, mengumpul data, menterjemahkan pengalaman dan merupakan kaedah baru dalam pembelajaran.

Jamalleah Hj. Ismail, (1993: 24-25), mengatakan bahawa penggunaan media yang berbentuk interaktif melibatkan pelbagai deria seperti deria lihat, deria dengar, dan deria sentuh. Kaedah multimedia ini berbeza dengan televisyen yang rangsangannya berbentuk sehalu sahaja ataupun hanya merangsang deria penglihatan dan pemikiran dalam konteks penggunaan kamus. Menurut beliau lagi, pembelajaran interaktif berkomputer merupakan proses pembelajaran secara penyelesaian masalah (*problem solving*) Komputer membenarkan pelajar berperanan aktif dan dalam menjalankan latihan-latihan bahasa seperti dalam bentuk dialog, dan melalui interaksi antara pelajar dan pelajaran di muka layar secara saat demi saat.

1.3 Perkamusan dari Sudut Makna

Ilmu perkamusan ialah bidang linguistik yang mengkaji pelbagai maklumat tatabahasa, dan struktur dalaman entri yang boleh meningkatkan pengetahuan tentang penggunaan bahasa Melayu dan membantu dalam pembangunan bahasa Melayu. Disebabkan perkaitan perkamusan dengan bidang linguistik, ini dianggap sebagai suatu kerja amali bidang linguistik yang seiring dengan peranan semantik pada paras praktisnya. Dalam perkamusan, semantik leksikal dan semantik gramatikal memainkan peranan yang penting. Bidang semantik leksikal mengkaji makna kata yang mempunyai ciri-ciri leksikal. Bidang semantik gramatikal pula akan mengkaji tentang makna kata dari sudut pemakaiannya dalam struktur nahu seperti frasa dan ayat. Kedua-dua aspek ini sangat penting dalam pembangunan sesuatu bahasa. Ini juga sesuai dikaitkan dalam bahasa Melayu, dan bidang perkamusan banyak membantu dalam pembangunan bahasa Melayu. Ketenunan dalam hubungan makna sebenarnya mencorakkan daya pemerian sesuatu entri dalam kamus.

Hubungan makna dapat dilihat dalam bentuk yang lain pada semantik leksikal sesuatu entri dalam kamus. Ini dapat mempelbagaikan aspek bahasa seperti kata-kata sinonim, antonim, homonim dan hiponim. Makna sesuatu perkataan bergantung pada konteks penggunaannya. Terdapat pelbagai jenis makna seperti makna harafiah, makna figuratif, makna denotatif, makna konotatif dan makna leksikostuktural atau nahuan.

Bidang perkamusan dapat memberi pembangunan dalam bahasa Melayu dengan mempelbagaikan perbendaharaan kata dan memperbanyakkan kosa katanya.

Pengentrian kamus perlu mengikut sistem ejaan yang diiktiraf dalam sesebuah negara. Ini boleh membantu mewujudkan standardisasi dan tidak disalahgunakan. Tambahan pula kata entri yang bermutu harus disertakan dengan lambang sebutannya atau transkripsi fonetiknya. Ini banyak membantu dalam menyelaraskan sebutan dalam bahasa Melayu. Kata entri yang mempunyai ejaan yang sama tetapi mempunyai makna yang berbeza juga dimasukkan dalam kamus. Kesemua ini membantu seseorang pengguna kamus dalam memahami bahasa Melayu di samping meningkat penggunaannya dalam amali kehidupan.

Terdapat beberapa jenis kamus yang disusun mengikut kegunaannya. Kamus ensiklopedia memusatkan perhatian pada makna denotatif satuan leksikal. Ensiklopedia menyediakan keterangan atau maklumat tentang dunia ekstralinguistik, baik fizik mahupun metafizik. Kamus Linguistik berfungsi sebagai penggunaan bahasa untuk tujuan tertentu. Fungsi kamus ini adalah sebagai komunikasi (fungsional), dan sebagai unsur dalam ujaran dan hubungan dengan struktur dengan unsur lain.

Ibrahim Ahmad, 1993: 34), berpendapat bahawa tujuan utama pembinaan kamus adalah untuk pemerian makna. Pemerian makna ini merupakan cabang semantik yang merupakan satu disiplin dalam perkamusan adalah pertemuan semua disiplin linguistik dan bukan linguistik. Oleh itu dalam membicarakan ilmu perkamusan, kita tidak akan lari daripada membicarakan aspek bahasa lain seperti nahu, leksikologi,