

Fine Motor Skills Through Art Therapy: A Casestudy

Nurazira Binti Abdull Halim^a Mohd Mokhtar Bin Tahar^b

Universiti Kebangsaan Malaysia

Email: Ukmzira2020@gmail.com

Abstrak: Studies of art activities among students of Special Education Learning Problems in Malaysia. This study is based on the main objective of identifying the aspects of fine motor skills acquired when students conduct art activities during the teaching and learning (PdP) process. This study uses Albert Bandura's Social Theory and the VAKT Model. A study sample of four students aged between 8 and 10 comprising 2 boys and two girls at a primary school in Bandar Tasik Selatan, Kuala Lumpur. The study also involved a teacher who taught a visual arts class to be involved. Structured observation involves instruments containing the fine motor skills items of the pupil while performing art activities in the classroom. Interviews are also used to get teacher feedback to use for completing the data. Descriptive qualitative data were used in this study where data were presented in the form of frequency and percentages. The study focused on only one skill - fine motor skills. Fine motor skills involve four aspects of hand motor skills, object manipulation, fingerprinting skills and manual dexterity. The findings show that students are able to develop skills during PdP. Researchers recommend that further studies be conducted on students with learning disabilities who have attention deficit and hyperactivity disorder (KKTH) or ADHD and may be practiced outside of class. Overall, this study provides a positive picture of the importance of art therapeutic activities in stimulating students' fine motor skills.

Kata Kunci: Art therapy; autism and fine motor skills

PENGENALAN

Mengenali tahap keupayaan murid-murid melalui aktiviti seni merupakan kaedah yang santai dan menyeronokkan bagi murid dan juga guru disamping menyampaikan silibus pembelajaran. Menerusi aktiviti seni, pelbagai kemahiran asas dapat diselitkan agar murid dapat menguasainya secara tidak langsung. Selain itu, seni merupakan salah satu teknik pemulihan yang menggunakan media seni seperti imej, proses kreativiti seni dan tindak balas responden untuk melihat hasil dari segi perkembangan individu, kebolehan, minat, personaliti dan kerisauan (Md Nasir et. al. 2015). Berdasarkan perkembangan dan keupayaan murid terutamanya yang mengalami autisme, guru perlu bersedia dari segi mental dan fizikal untuk menghadapi apa saja situasi yang berlaku semasa PdP berlangsung. Oleh itu, alat-alat yang sesuai serta persekitaran yang diperlukan adalah amat penting bagi mewujudkan pengalaman pembelajaran yang menarik terutamanya bagi murid-murid yang mengalami autisme (Rafizah et. al, 2014).

Melalui kajian-kajian lalu, terapeutik seni berdasarkan teori psikologi telah secara beransur-ansur digunakan untuk pendidikan dan pembangunan kanak-kanak autisme sebagai salah satu sokongan tambahan yang diperlukan. Terapi pendidikan seni telah dipelbagaikan dan boleh membantu meningkatkan keupayaan ungkapan lisan dan bukan lisan kanak-kanak autisme melalui integrasi visual grafik dan perkataan, imej objek dan lain-lain objek fizikal (Wei Bi, 2018).

Perbezaan tahap kemahiran dikalangan murid autisme di dalam sesebuah kelas akan mempengaruhi mereka semasa dalam proses pembelajaran mahupun pada masa-masa lain sewaktu di dalam sesi persekolahan. Tidak dapat dinafikan, situasi begini akan menimbulkan gangguan dikalangan murid-murid lain dan juga guru. Jurang diantara murid-murid akan menyebabkan krisis emosi dan menyebabkan gangguan interaksi sosial terhadap murid bertingkah laku diskriptif di dalam kelas kerana kanak-kanak ini

selalunya akan dianggap sebagai kanak-kanak yang 'bermasalah' atau 'ganjil' (Mohd Hanafi & Mohd Mokhtar, 2016). Oleh itu, alat-alat yang sesuai serta persekitaran yang diperlukan adalah amat penting bagi mewujudkan pengalaman pembelajaran yang menarik terutamanya bagi murid-murid yang mengalami autisme (Rafizah et. al, 2014). Oleh itu, para guru perlu memikirkan cara atau kaedah bagi menyeimbangi tahap penguasaan murid-murid agar tidak terdapat jurang perbezaan yang ketara dan dalam masa yang sama dapat meningkatkan penguasaan motor halus mereka melalui aktiviti seni yang menyeronokkan.

OBJEKTIF KAJIAN

Objektif utama adalah mengkaji pengaplikasian terapeutik Pendidikan Seni Visual (PSV) Sekolah Rendah terhadap kemahiran motor halus murid autisme Pendidikan Khas. Berikut adalah objektif umum dan khusus dalam kajian ini.

Objektif Umum

Kajian ini adalah untuk melihat perkembangan kemahiran motor halus murid autisme dengan pelaksanaan terapeutik PSV.

Objektif Khusus

1. Mengkaji kesan terapeutik Pendidikan Seni Visual ke atas murid autisme Program Pendidikan Khas Integrasi.
2. Mengenalpasti tahap dan jenis kemahiran motor halus yang dikuasai oleh murid autisme selepas kajian.

Kajian ini dilaksanakan berlandaskan teori dan model yang berkaitan dengan kemahiran motor halus. Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura (1925) dan Model VAKT Neil Fleming (1987) (Visual, Audio, Kinestetik dan Tekstil). Teori Pembelajaran Sosial Albert Bandura menekankan kepada perkaitan pembelajaran. Perkaitan ini diterjemahkan dengan beberapa fasa iaitu Pembelajaran Pemerhatian, Pembelajaran Mengingat, Peniruan Tingkah Laku dan Motivasi. Pembelajaran Pemerhatian melalui model yang menunjukkan sesuatu tindakan dan diperhatikan oleh pemerhati lalu diingat dan disimpan dalam minda mereka. Pembelajaran Mengingat melibatkan fasa mengeluarkan apa yang telah diperhatikan dan masih diingat untuk dikongsikan bersama. Peniruan Tingkah Laku menerangkan bahawa seseorang akan menguasai sesuatu kemahiran dengan adanya latihan berulang (Mohd Fuad Sam et al. 2013). Ini adalah selaras dengan pendedahan aktiviti seni visual yang dilakukan secara berulang-ulang bagi meningkatkan tahap motor halus murid-murid autisme. Motivasi pula merujuk kepada ganjaran yang diberikan terhadap setiap pencapaian bagi menarik minat serta memberikan keseronokkan kepada murid seterusnya meningkatkan hubungan sosial mereka.

Beralih kepada model yang digunakan pula, Model VAKT memfokuskan kepada tiga aspek penting iaitu visual (apa yang dilihat), audio (apa yang didengar) dan kinestetik-tekstil (pergerakan, rasa, sentuhan) yang memberikan impak utama terhadap hasil pembelajaran. Menurut kajian Ayoob Barbar (2018), beliau juga turut menggunakan model VAKT dalam proses PdP yang melibatkan dua atau lebih deria dengan aktiviti yang sama (Siti Zunaida, 2019).

Nur Sharmimi (2009) dalam kajiannya "Kaedah VAKT dan Menulis Nama" murid pemulihan Tahun Dua menggunakan bahan bantu mengajar yang disediakan oleh guru dan medium yang berlainan seperti pasir berwarna, menulis di udara, menulis di atas karpet, menulis pada tangan sendiri, menulis atas permukaan kayu dan menulis nama menggunakan span dan warna air, menulis nama menggunakan guli kristal, plastik huruf dan membina nama sendiri menggunakan doh berwarna. Hasil penyelidikan menunjukkan kaedah VAKT berkesan dalam membantu murid pemulihan beliau menulis nama dengan betul.

Cynthia (2005), alat penilaian berasaskan seni (TASS) telah digunakan untuk menguji 74 pelajar gred pertama di sebuah sekolah rendah awam untuk kemahiran seni di bawah tahap pembangunan.

14 kanak-kanak berada di bawah tahap pencapaian yang ditetapkan. Data yang dijana semasa percubaan saringan (TASS) terbukti amat penting dalam menentukan kekuatan dan kelemahan dalam aspek kesenian setiap pelajar. Percubaan dalam kajian seterusnya mendapati kebanyakan peserta kajian ditugaskan untuk meningkatkan kemahiran melukis dan memotong kertas. Dua kemahiran ini telah ditekankan di sepanjang program. Pengalaman seni mensasarkan tingkah laku yang berkaitan dengan peningkatan dalam kemahiran seni yang sesuai dengan umur. Hasil dapatan membuktikan bahawa ada peningkatan dalam bidang kemahiran seni peserta-peserta kajian penyelidikan ini.

Model VAKT sesuai digunakan oleh para pengkaji terapeutik seni visual untuk meningkatkan motor halus dan sosial murid menggunakan 5 deria multisensori iaitu penglihatan, pendengaran, sentuhan, bau dan rasa. Kajian Putnam (1996) menggunakan model VAKT sebagai pembelajaran multi sensori berpotensi meningkatkan memori dan pembelajaran bahasa. Model VAKT ini memfokuskan kepada tiga aspek iaitu visual (apa yang dilihat), audio (apa yang didengar) dan kinestetik-tekstil (pergerakan, rasa, sentuhan) yang merupakan faktor dalam memberikan impak terhadap hasil pembelajaran yang positif.

Pengaplikasian model ini oleh pengkaji dalam proses pembelajaran murid masalah pembelajaran melalui pendedahan terhadap terapeutik seni visual dalam meningkatkan motor halus mereka sebagai salah satu proses pendidikan. Seterusnya, pengkaji mengintegrasikan teori pembelajaran Albert Bandura dan Model VAKT bagi meningkatkan kemahiran motor halus murid-murid autisme yang diukur melalui pemerhatian, soal selidik dan temu bual berstruktur.

Perkembangan motor didefinisikan sebagai proses perilaku bagi membentuk cara mereka melakukan gerakan dan juga merupakan keperluan asas bagi pembelajaran seorang kanak-kanak. Kemahiran motor halus melibatkan pergerakan manipulatif melibatkan objek dan memerlukan daya untuk menggerakkannya (Mahfuzah Z. 2015).

Contoh yang paling mudah dan penting ialah kemahiran motor halus memegang pensel dengan berkesan (Mahfuzah Z. 2018: 92). Motor halus merupakan salah satu perkembangan kemahiran kanak-kanak yang melibatkan otot jari, koordinasi mata dan tangan. Perkembangan dan pergerakan motor halus penting untuk membolehkan seseorang melakukan aktiviti berfungsi seperti menulis, menggenggam objek kecil dan mengancing pakaian. Penguasaan motor halus boleh dilatih menggunakan kemahiran seperti mengoyak kertas dan menampal pada kertas yang disediakan, bermain dengan bongkah atau blok binaan, mewarna bentuk, corak dan objek serta melakukan aktiviti permainan air dan permainan pasir.

Berdasarkan kajian-kajian lalu, pemerhatian dijalankan dikalangan individu ASD didapati menghadapi beberapa masalah seperti tidak cekap, ketidakstabilan postur, koordinasi motor dan menunjukkan prestasi yang negatif pada ujian kemahiran motor berbanding dengan individu tipikal (Gowen E. 2013). Kajian seterusnya mendapati literatur terbaru telah melaporkan berlakunya kesulitan dalam koordinasi motor dalam kehidupan seharian anak-anak remaja dengan ASD (Emanuela N. et al. 2018), hasil kajian menunjukkan individu ASD mendapat keputusan prestasi yang lebih rendah dalam tugas imej motor berbanding dengan prestasi dalam tugas bimanual sebenar. Apabila subjek diminta membayangkan untuk melukis bulatan dengan tangan kiri mereka sambil pengkaji menggambar garis secara serentak dengan tangan kanannya, subjek meniru seperti cermin, dan menggunakan tangan kanan subjek. Keadaan imej perbandingan dengan keadaan tidak biasa menunjukkan bahawa imej motor dalam kumpulan ASD tidak cukup kuat. Kebanyakan murid yang tidak dapat menguasai motor halus akan menunjukkan kurang minat dalam pelajaran. Oleh yang demikian, penguasaan kemahiran ini penting untuk meningkatkan potensi individu berkeperluan khas.

Aspek terpenting dalam teori belajar Bandura ini ialah memerhatikan gerak balas yang ditonjolkan oleh contoh dan teladan atau secara lebih mudahnya pembelajaran melalui pemerhatian dan peniruan. Menurut Bandura (1977), seorang individu meniru sesuatu tingkah laku jika individu tersebut memperoleh kepuasan dan peneguhan yang tinggi. Meniru melalui aspek pemerhatian merupakan satu proses pembelajaran yang berkesan dikenali juga sebagai pemodelan. Bandura membahagikan proses pembelajaran ini kepada empat fasa pemodelan iaitu attention process (perhatian), representation process (retensi), behaviour production process (peniruan tingkah laku model) dan motivation and reinforcement process (motivasi). Mohd Zuri Ghani dan Azman Che Ahmad (2012) pula menggunakan terma yang sedikit berlainan iaitu proses perhatian, proses penyimpanan ingatan, proses pengeluaran semula dan proses motivasi.

Fasa perhatian atau retensi, pendedahan semata-mata tidak menjamin objektif proses pembelajaran ini tercapai. Oleh itu, daya penarik dan keistimewaan sesuatu model untuk diperhatikan menggunakan penglihatan, pendengaran atau penggunaan deria lain. Sebagai contoh gaya pemakaian, tingkah laku, kebolehan, kemahiran dan sikap. Seterusnya fasa retensi atau proses penyimpanan ingatan, pemerhati mesti berkeupayaan untuk menyimpan dan mengingat perkara yang dilakukan oleh model. Sebagai contoh, guru seni menunjukkan kaedah membuat kolaj dan kemudian murid meniru cara guru tersebut. Fasa ketiga ialah fasa peniruan gaya tingkah laku model atau proses pengeluaran semula melalui amalan dan praktis. Pemerhati menggunakan daya ingatan sendiri untuk membimbing tingkah laku sebenar. Contohnya, murid mengingat langkah-langkah membuat kolaj yang diperhatikan semasa pembelajaran. Prestasi ingatan berdasarkan kefungsi minda seseorang, seandainya guru berada disamping murid dan memberi maklum balas terhadap kemahiran-kemahiran yang perlu diperbaiki, maka pembelajaran berlaku dengan lebih pantas lagi. Fasa terakhir ialah fasa motivasi iaitu ganjaran yang diberikan untuk

meneguhkan gerak balas individu yang menguasai dan mengekalkan tingkah laku meniru model dan terdapat proses peneguhan diberikan bila diperlukan. Contohnya, murid akan meniru cara menghasilkan kolaj apabila mendapat pujian dari guru. Oleh itu, murid akan melakukannya untuk mengambil hati gurunya dan sebagai perangsang untuk meningkatkan motivasi murid.

METODOLOGI

Kajian ini menggunakan kaedah kualitatif berbentuk satu kajian kes dan dilaksanakan di SK Bandar Tasik Selatan, Kuala Lumpur yang mempunyai Kelas Pendidikan Khas Pembelajaran (KPKP). Sampel kajian hanya terdiri daripada 4 orang murid pendidikan khas masalah pembelajaran kelas 2 Jupiter yang mengalami masalah autisme dan telah disahkan oleh doktor pakar dan mempunyai kad OKU daripada Jabatan Kebajikan Masyarakat (JKM). Kesemua sampel berumur 8 sehingga 10 tahun dan jantina mereka terdiri daripada 2 lelaki dan 2 perempuan. Bagi sampel temu bual, ia terdiri daripada seorang guru mata pelajaran Pendidikan Seni Visual PPKI yang mengajar sampel murid. Kajian ini menggunakan dua instrumen iaitu senarai semak dan soalan terbuka. Senarai semak digunakan dalam pemerhatian untuk mengumpul data mengenai kemahiran-kemahiran asas sosial yang digunakan oleh kanak-kanak autisme dalam interaksi di kalangan pelajar dan dengan guru di persekitaran sekolah. McClellan dan Katz (2001), Artwood dan Gray (1999) dan Strain et al. (1998), senarai semak dibina dengan mengadaptasi tingkahlaku-tingkahlaku kemahiran-kemahiran asas sosial daripada senarai semak. Bagi mengumpul data, pengkaji telah mengubahsuai instrumen di mana instrumen - instrumen ini dikawal oleh pengkaji setelah mendapat kelulusan daripada penyelia, kaedah temu bual dan senarai semak.

Jadual 1. Jumlah Kekerapan Bagi Setiap Kemahiran Motor Halus

No	Kenyataan	Kadang-kadang	Tiada	Selalu
	Kemahiran Motor Tangan			
1.	Kebolehan pegan/pen/pensel	1 (8.30%)	-	11 (91.7%)
	Menggunakan tangan dominan yang betul	1 (8.30%)	-	11 (91.7%)
	Manipulasi Objek			
	Mengambil objek yang kecil	2 (16.70%)	-	10 (83.3%)
2.	Menukar objek dari tangan ke tangan	1 (8.30%)	-	11 (91.7%)
	Mengangkat dan menterbalikkan kertas	6 (50.0%)	-	6 (50.0%)
	Mengambil dua objek	-	-	12 (100%)
	Kefungsian Kemahiran Jari:			
	Mengoyakkan kertas	4 (33.3%)	2 (16.7%)	6 (50.0%)
3.	Menggenggam pensel	4 (33.3%)	2 (16.7%)	6 (50.0%)
	Menggunting kertas	9 (75.0%)	2 (16.7%)	1 (8.30%)
	Ketangkasan Manual			
4.	Mengasingkan objek ke dalam bekas yang berlainan	7 (58.3%)	-	5 (41.6%)
	Menyambut objek kecil	8 (66.7%)	1 (8.30%)	3 (25.0%)

DAPATAN DAN PERBINCANGAN

Jadual 1. menunjukkan purata kekerapan kemahiran motor halus yang diperolehi daripada keempat-empat sampel kajian semasa aktiviti seni berlangsung. Kajian ini hanya menumpukan terhadap dua kemahiran berserta sub-sub kemahiran seperti yang terkandung dalam Jadual 1. yang menunjukkan bahawa kemahiran mengambil dua objek mencatatkan purata kekerapan yang paling tinggi iaitu sebanyak 100%, ini menunjukkan bahawa murid mempunyai tahap penguasaan kemahiran terbaik dalam aspek ini. Kemahiran kebolehan pegang pen/pensel mencatatkan kekerapan kedua tertinggi iaitu sebanyak 91.7%, diikuti kemahiran menggunakan tangan dominan yang betul yang juga mencatatkan sebanyak 91.7% dan kemahiran menukar objek dari tangan ke tangan juga dengan catatan 91.7%. Walau bagaimanapun, kemahiran menggunting kertas didapati adalah yang paling rendah dengan catatan kekerapan tertinggi hanya 8.3% sahaja. Catatan purata kekerapan menggunting kertas adalah dipengaruhi oleh murid yang bertangan kidal dan tidak dapat memegang dan menggunakan gunting dengan betul.

Dapatan data daripada temubual bersama guru pula menunjukkan pandangan yang positif apabila melihat kombinasi kemahiran motor halus murid-murid dapat diajar secara tidak langsung di dalam aktiviti seni. Kemahiran ini dilaksanakan dengan suasana pembelajaran yang lebih santai dan murid-murid gembira semasa melakukan aktiviti-aktiviti secara hands on dan dalam masa yang sama emosi mereka berada pada tahap lebih baik dan mudah untuk dididik. Aktiviti seni merupakan salah satu aktiviti yang paling sesuai dilaksanakan sesuai dengan kehendak murid yang menginginkan suasana belajar dalam keseronokkan.

Melalui data terkumpul hasil daripada proses pemerhatian dan temubual, maka jelas bahawa terapeutik seni telah menjawab kedua-dua persoalan kajian yang menunjukkan pelaksanaan terapeutik seni memberi implikasi positif terhadap keupayaan motor halus murid. Aktiviti-aktiviti yang dijalankan dapat membina asas kepada kemahiran motor halus murid pendidikan khas khususnya murid autisme dengan menggunakan keempat-empat sub-kemahiran yang merangkumi aspek motor halus telah menunjukkan potensi murid-murid yang bersifat positif.

Berdasarkan persoalan kajian yang pertama iaitu kesan terapeutik Pendidikan Seni Visual terhadap motor halus murid autisme, kaedah temu bual bersama guru dilaksanakan bagi tujuan menjawab persoalan kajian tersebut. Guru bersetuju bahawa aktiviti terapeutik seni dalam PdP amat memberi kesan untuk meningkatkan keupayaan motor halus murid melalui aktiviti-aktiviti yang disusun bersesuaian dengan tahap keupayaan mereka. Melalui aktiviti terapeutik, murid di latih menguasai kemahiran tertentu dan berkait dengan kehidupan seharian dalam suasana yang menyeronokkan. Guru juga berpendapat, terapeutik seni dapat menguatkan kefungsi motor halus melalui pelbagai aktiviti seni yang terkandung di dalam sukatan pembelajaran murid. Pandangan guru juga menjadi pendorong kepada pentingnya kajian ini dilaksanakan.

Menerusi kemahiran-kemahiran yang ditekankan di dalam kajian ini iaitu kemahiran motor tangan, manipulasi objek, kefungsi kemahiran jari dan ketangkasan manual telah menjawab persoalan kedua kajian tentang tahap kemahiran motor halus yang dikuasai oleh murid-murid. Hasil dapatan memberikan gambaran kepada pengkaji bahawa para responden berhadapan dengan tahap penguasaan kemahiran yang berbeza-beza. Kemahiran motor halus melibatkan pergerakan manipulatif melibatkan objek dan memerlukan daya untuk menggerakkannya (Mahfuzah Z. 2015). Contoh yang paling mudah dan penting ialah kemahiran motor halus memegang pensel dengan berkesan (Mahfuzah Z. 2018: 92). Secara keseluruhannya, didapati tiga kemahiran motor halus dikuasai dengan baik dan mencapai tahap kekerapan tertinggi iaitu kemahiran mengambil dua objek (100%), kebolehan pegang pensel atau pen (91.7%) dan kemahiran menukar objek dari tangan ke tangan (91.7%). Antara kemahiran yang perlu diberikan latihan pengukuhan dan berulang-ulang ialah kemahiran menggunting kertas (75%) dan menyambut objek kecil (66.7%). Kemahiran yang kategorikan masih lemah dan memerlukan bimbingan intensif dikalangan responden terlibat ialah mengoyakkan kertas (16.7%), menggenggam pensel (16.7%), menggunting kertas (16.7%) dan menyambut objek kecil (8.3%). Secara keseluruhannya, semua responden boleh melakukan kesemua item kemahiran yang disenaraikan dalam instrumen soal selidik. Pencapaian setiap responden adalah mengikut tahap keupayaan masing-masing. Maka dengan itu, guru perlu memastikan setiap responden diberi peluang untuk mencapai peningkatan dalam penguasaan kemahiran asas tersebut.

Guru dapat memerhatikan kelemahan dan kelebihan murid-murid dan merancang sesi PdP yang lebih baik untuk membantu murid yang lemah di bahagian-bahagian sepatutnya. Pemerhatian perlu dilakukan ke atas kanak-kanak yang bermasalah semasa menjalankan aktiviti (Jean dan Janice, 2003). Oleh itu, guru dapat merancang dan melaksanakan aktiviti yang amat diperlukan oleh murid. Kemahiran-kemahiran utama ini diaplikasikan semasa aktiviti seni dijalankan secara tidak langsung dan tidak disedari oleh murid-murid tentang

kepentingannya untuk memantapkan asas kemahiran mereka. Kerjasama daripada semua pihak penting bagi menentukan kejayaan pelaksanaan terapi ini (Nurul Ain, 2019).

RUMUSAN

Freud dalam bukunya Totem and Taboo menyatakan seni adalah satu-satunya bidang mutlak untuk berfikir (Hasan Langgulang, 1997). Kemahiran-kemahiran yang dipraktikkan di dalam kajian ini merupakan satu bentuk pendidikan santai dan merangkumi lebih dari satu kemahiran yang menggalakkan murid berfikir tanpa tekanan. Sepanjang kajian, murid autisme dapat menguasai kemahiran motor halus dengan baik dalam PdP, diharapkan pada masa akan datang kajian lanjutan dapat dijalankan ke atas murid-murid bermasalah pembelajaran yang mempunyai kecelaruan kurang tumpuan dan hiperaktif (KKTH) atau ADHD. Pengkaji turut berharap aktiviti seni juga dapat diperluaskan melalui aktiviti di luar bilik darjah juga. Ini dapat memberi impak baru terhadap kemahiran-kemahiran ini yang merupakan asas kepada pembentukan kognitif dan komunikasi murid-murid ke arah yang lebih positif. Suasana di luar bilik darjah dan aktiviti yang sesuai perlu disusun agar objektif PdP seni di luar bilik darjah mampu menghasilkan dapatan yang lebih positif.

Selain itu, bilik seni di sekolah-sekolah Pendidikan Khas dengan kelengkapan yang diperlukan dapat memberi keselesaan dan idea baru yang mempengaruhi persediaan guru dan murid untuk menghadapi PdP dengan lebih berkesan. Kepentingan persekitaran fizikal menjadi satu titik permulaan untuk memulakan perubahan dikalangan para pendidik (Vea Vecchi, 2010). Guru juga perlu diberi kemudahan yang baik supaya dapat menaikkan semangat dan bilangan penguasaan kemahiran murid juga mencapai tahap maksimum.

DAFTAR RUJUKAN

- Cynthia Barbara Andreas. 2005. Promotion of Visual Perceptual Development through Therapeutic Art Education.
- Emanuela Nobile, Alessandro Piedimonte & Roberto Keller. 2018. Motor Imagery and Motor Coordination in Autism Spectrum Disorders: Similarities and Differences. Jil. 5(2). Journal of Neurorehabilitation.
- Hasan Langgulang. 1997. Kreativiti dan Pendidikan. Dewan Bahasa dan Pustaka.
- Jean Billman dan Janice Sherman. 2003. Observation and Participation in Early Childhood Settings. Allyn and Bacon.
- Mahfuzah Zainol & Rosadah Abdul Majid. 2018. Intervensi Terapi Cara Kerja dalam Pendidikan Khas. Bangi: Penerbit Universiti Kebangsaan Malaysia.
- Mahfuzah Zainol. 2015. Strategi Pengurusan Tingkah Laku Pendidikan Khas. Wilayah Persekutuan Putrajaya Malaysia.
- Mohd Hanafi Mohd Yasin dan Mohd Mokhtar Tahar. 2016. Modifikasi Tingkah Laku Tantrum Murid Pendidikan Khas Menggunakan Social Stories. ResearchGate Publication.
- Mohd Zuri Ghani dan Azman Che Ahmad. 2012. Kaedah dan Strategi Pengajaran Kanak-kanak Berkeperluan Khas. Penerbit Universiti Sains Malaysia.
- Nur Sharmimi Binti Bakar. 2009. Kaedah VAKT dan Menulis Nama.

- Rafizah Mohd Hanifa, Maizam Alias, Ida Aryanie Bahrudin, Miswan Surip, Zuraida Ibrahim dan Rosfuzah Roslan. 2014. A Framework for Developing Culture-Based Multi-Modal Mind Games: Improving Social Interaction Skills of Autistic Children. Jurnal Teknologi Universiti Tun Hussein Onn Malaysia.
- Vea Vescchi. 2010. Art and Creativity in Reggio Emilia. Contesting Early Childhood.