

PEMBELAJARAN SENSORI BAGI ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS (TUNAGANDA/C1) MELALUI DESAIN INTERIOR PADA SEKOLAH LUAR BIASA

Nurul Adawiyah¹, Ratri Wulandari², Mahendra Nur Hadiansyah³,

Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif, Telkom University

Abstrak

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) tunaganda merupakan anak yang memiliki lebih dari satu jenis ketunaan. Tunaganda (G) adalah kombinasi antara hambatan fisik, sensoris, sosial, emosi, intelektual, dan lainnya, sehingga mengakibatkan hambatan dalam kegiatan belajar, bersosialisasi, serta beraktivitas. Pembelajaran sensori bagi mereka dapat mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran, dikarenakan sebagian besar dari mereka tidak dapat berpikir secara abstrak, maka dari itu diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat memotivasi mereka dalam mempelajarinya, salah satunya dari peran interior, karena akan terlihat selalu oleh mereka. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan beberapa tahapan. Desain sensory path dirancang untuk memenuhi pembelajaran sensori dengan menerapkan suasana yang menyenangkan namun peserta didik tetap produktif dengan mendapatkan pengetahuan melalui pola gerakan, suasana, dan juga tekstur permukaan dari material yang dipakai. Rancangan ini bertujuan untuk mengurangi rasa stress, frustrasi, dan juga jenuh dari para peserta

didik saat berada di dalam kelas dengan bermain namun juga belajar tanpa mereka sadari.

Kata Kunci: *Sensori, Berkebutuhan Khusus, Tunagrahita, Menyenangkan*

Abstract

Children with Special Needs are children who have more than one type of disability. Multiple Handicapped is a combination of physical, sensory, social, emotional, intellectual, and other obstacles, resulting in obstacles in learning, socializing, and activities. Sensory learning for them can facilitate understanding in the learning process, because most of them cannot think abstractly, therefore we need a learning media that can motivate them to learn it, one of them can be from the interior role, because they will always be seen by the pupils. The method used in this study is descriptive qualitative with several phases. Sensory path design is designed to fulfill sensory learning by applying a fun atmosphere but students remain productive by gaining knowledge through patterns of movement, atmosphere, and also the surface texture of the material used. This design aims to reduce stress, frustration, and also saturation of the students while in the classroom by playing but also learning without them knowing.

Keywords: *Sensory, Special Needs, Mental Retardation, Fun*

I. PENDAHULUAN

Kemampuan pemahaman, pembelajaran, serta pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) berbeda dengan kemampuan anak lain pada umumnya. Maka dari itu, jenis pembelajaran dan pendidikan yang diberikan pun berbeda, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan para peserta didiknya. ABK ditempatkan pada sekolah khusus atau sekolah luar biasa dengan pembelajaran yang berbeda dengan sekolah umum tentunya.

Menurut data yang dipaparkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Sekretariat, Jenderal Pusat Data dan Statistik Pendidikan dan Kebudayaan dalam Statistik PLB (Pendidikan Luar Biasa) pada tahun 2019, jumlah peserta didik SLB dengan tunagrahita (C+C1) di Provinsi Jawa Barat menempati peringkat pertama di Indonesia, yakni sebanyak 13.596 siswa/i pada tahun ajaran 2018/2019. Begitu pula dengan peserta didik yang mengalami tunadaksa di Provinsi Jawa Barat menempati posisi pertama di Indonesia dengan jumlah 3.038 peserta didik. Peserta didik dengan tunagrahita pun merupakan peserta didik terbanyak di Provinsi Jawa Barat dibandingkan dengan peserta didik dengan ketunaan lainnya.

TABEL / TABLE : 16
Jumlah Siswa Menurut Jenis Ketunaan Tiap Provinsi
NUMBER OF PUPILS BY TYPE OF HANDICAPPED AND PROVINCE
STATUS SEKOLAH / STATUS OF SCHOOL : NEGERI+SWASTA / PUBLIC+PRIVATE
PENDIDIKAN LUAR BIASA (PLB) / SPECIAL SCHOOL (SS)
TAHUN / YEAR : 2018/2019

No.	Provinsi Province	Tuna Netra Blind (A)	Tuna Rungtu Deaf (B)	Tuna Grahita Mentally Retarded (C+C1)	Tuna Daksa Physical Handicapped (D+D1)	Autisme Autism (H)	Tunaganda Multiple Handicapped (E+F+H+Ganda)	Jumlah Total
1	DKI Jakarta	145	1.448	3.255	99	11	787	5.745
3	Banten	105	988	2.704	240	82	1.273	5.392
4	Jawa Tengah	403	3.416	10.048	746	64	2.070	17.347
5	DI Yogyakarta	109	712	3.151	279	27	773	5.051
6	Jawa Timur	674	4.415	10.586	896	100	2.484	19.100

Gambar 1: Jumlah Siswa Menurut Jenis Ketunaan Tiap Provinsi

[Sumber: PDSPK Kemendikbud Tahun 2019]

ABK dengan ketunaan yang ganda tentu memiliki karakteristik yang berbeda dengan ABK dengan ketunaan yang tunggal. Karakteristik mereka lebih beragam, karena bergabung menjadi satu. ABK dengan C1+ memiliki kelainan fisik dan juga kelainan mental. Beberapa karakteristik tunagrahita+, yaitu atensi (perhatian) yang sulit terfokus, kesulitan dalam daya ingat, motivasi yang rendah, egois, tingkat kesabaran rendah. Mereka lebih sering belajar dengan membeo, tanpa

mencari solusi secara mandiri, dikarenakan kurangnya berpikir secara abstrak.

Salah satu implikasi pendidikan/terapi yang dibutuhkan anak tunagrahita adalah terapi sensori integrasi, dengan sensori visual, sensori taktil, sensori pendengaran, sensori keseimbangan, pengintegrasian dengan otak kanan dan otak kiri, dan lain-lain (Jati, 2018:120).

SLB-G/C1 hanya terdapat satu di Indonesia, yakni di Baleendah, Kab. Bandung, Jawa Barat. Namun, interior serta fasilitas pada sekolah luar biasa tersebut tidak jauh berbeda dengan interior serta fasilitas pada sekolah biasa pada umumnya. Belum ada fasilitas yang menunjang pembelajaran sensori para peserta didik secara seksama, hanya tersedia alat peraga yang disimpan di gudang dan digunakan saat pelajarannya saja. Dengan interior sekolah yang sekaligus memberikan pembelajaran sensori pada para peserta didik, peserta didik dapat menggunakannya kapan saja, secara berulang-ulang, dan juga menyenangkan. (Trisna, 2019) mengatakan bahwa desainer interior seharusnya memandang lingkungan sebagai bagian dari pola kreativitas, bukan sebagai sesuai yang dilupakan dalam proses perencanaan. Sama halnya dengan lingkungan bagi para anak berkebutuhan khusus yang harus masuk dalam proses perencanaan.

A. Sekolah Luar Biasa

Sekolah Luar Biasa (SLB), sekolah khusus bagi penyandang kecacatan tertentu (Sunardi, 2010) adalah sebuah institusi pendidikan yang menyelenggarakan Pendidikan Luar Biasa (PLB). SLB berdasarkan kekhususannya menurut UU Sisdiknas No 20/2003 Pasal 32 ayat 1 yaitu SLB bagian C1 untuk tunagrahita sedang dan SLB bagian G untuk tunaganda.

B. Anak Berkebutuhan Khusus

Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) menurut Undang Undang Nomor 12 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Pasal 32 ayat 1, dan penjelasan Pasal 15 adalah mereka yang memiliki kelainan baik fisik, emosional, mental, sosial, dan/atau memiliki kecerdasan dan bakat istimewa.

C. Karakteristik Anak Berkebutuhan Khusus

a. Anak Tunagrahita

Anak tunagrahita seringkali mengalami kelemahan ingatan jangka pendek, kelemahan dalam bernalar, dan sukar sekali mengembangkan ide (Kemris, 2013:22).

Menurut Kemris (2013: 25-26), melihat masalah-masalah belajar yang dialami oleh anak tunagrahita terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan di dalam membelajarkan mereka. Pertimbangan yang dimaksud meliputi:

1. Setiap bagian dari bahan ajar diajarkan satu demi satu dan diajarkan secara berulang-ulang,
2. Kegiatan belajar hendaknya dilakukan dalam situasi yang konkret,
3. Ciptakan suasana belajar yang menyenangkan dengan menghindari kegiatan belajar yang terlalu formal,
4. Gunakan alat peraga dalam mengkonkretkan konsep.

b. Anak Tunanetra

Terdapat beberapa perilaku anak dengan kehilangan penglihatan salah satunya, yaitu suka meraba-raba benda yang dipegang atau yang ditemukan. Anak dengan kehilangan penglihatan dapat dengan mandiri mengenal dan menguasai ruangan atau lingkungan di mana ia berada (Hidayat, 2013: 11, 47).

c. Anak Tunarungu

Perkembangan intelegensi anak tunarungu tidak sama cepatnya dengan yang mendengar, karena anak yang mendengar belajar banyak dari apa yang mereka dengar, dan hal tersebut merupakan proses dari latihan berpikir. Keadaan tersebut tidak terjadi pada anak tunarungu, karena anak tunarungu memahami sesuatu lebih banyak dari apa yang mereka lihat, bukan dari apa yang mereka dengar (Haenudin, 2013: 66)

d. Anak Tunadaksa

Hardman (1990) dalam Jati (2018) mengemukakan bahwa 45% anak cerebral palsy (CP) mengalami keterbelakangan mental (tunagrahita). Selain tingkat kecerdasan yang bervariasi, anak CP juga mengalami kelainan berikut, antara lain:

1. Kelainan persepsi, mengalami gangguan dalam menerima dan menafsirkan, serta menganalisis,
2. Kemampuan kognisi, gangguan fungsi kecerdasan, penglihatan, pendengaran, bicara, rabaan, dan bahasa,
3. Gangguan pada simbolisasi, kesulitan dalam menerjemahkan apa yang didengar dan dilihat.

D. SILABUS PEMBELAJARAN SENSORI PADA SLB-G/C1 YBMU

Berikut ringkasan mengenai pembelajaran sensori yang terkandung dalam silabus yang diterapkan pada SLB-G/C1 YBMU, yaitu:

Satuan Pendidikan:
SDLB

Tema: Aku dan Sekolahku/Temanku

Kegiatan Pembelajaran:

1. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerak manipulatif;
2. Menirukan gerakan bermain melalui gerakan anggota tubuh;
3. Mengidentifikasi pola gerak dasar. Berdiri dengan satu kaki;
4. Melakukan gerak manipulatif meniru gerakan katak;
5. Melakukan gerak manipulatif meniru gerakan kupu-kupu.

Sumber: SLB-G/C1 YBMU

E. PEMBELAJARAN SENSORI

Penelitian lainnya menurut Yahya, A. Kurniawan, A. Samawi, A. (dalam Komariah: 48-49) menyatakan bahwa anak dapat melakukan aktivitas yang dikembangkan karena adanya bantuan intervensi aktivitas berjalan di atas garis dengan terapi sensori integrasi yang mempengaruhi motorik kasar anak tersebut.

Sensory path dimaksudkan untuk membantu anak-anak menggunakan tubuh mereka sendiri dan lingkungan untuk menenangkan diri mereka sendiri. Mereka dapat menggunakan otot mereka, bernapas, dan kesadaran akan ruang untuk membuat jalan mereka sendiri melalui path, lalu pergi, mengulang kembali, dan *refreshed*. *Sensory path* ini merupakan langkah pencegahan yang diarahkan untuk meningkatkan fokus dan mencegah perilaku yang mengganggu sebelum hal itu terjadi. Beberapa peserta didik membutuhkan sesi istirahat saat pelajaran berlangsung, dan berjalan di sekitar ruang kelas, jadi *sensory path* ini dapat menjadi sebuah alternatif yang produktif (Friedman, 2018)

Salah satu studi banding mengenai penerapan *sensory path* ini, yaitu pada Bramlett Elementary School. *Sensory path* pada *special school* ini diaplikasikan di area *hallway* sekolah, di mana para peserta didik bermain pada jam istirahat, saat merasa jenuh dan juga bosan.



Gambar 2: *Sensory path* pada Bramlett Elementary School

[Sumber: <https://www.understood.org/>, 2019]

Sensory path pada sekolah ini didesain oleh seorang guru bernama Holly Barker Clay. Clay mengatakan (dalam [understood.org](https://www.understood.org/), 2018, terjemahan penulis, 2019) bahwa dengan melompat, membungkuk, akhirnya bernapas, sensori berkembang. Energi yang bertambah dapat dimanfaatkan oleh otak mereka.



Gambar 3: *Sensory path* pada Bramlett Elementary School

[Sumber: <https://thesensorypath.com/>, 2019]

II. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Djama'an Satori (2011: 23) mengatakan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artefak dan lain sebagainya.

A. PROSEDUR PENELITIAN

Berikut beberapa tahapan penelitian yang dirujuk dari (Ching, 2005), yaitu:

1. Analisis
 - Survey
Penelitian diawali dengan men-survey lokasi SLB-G/C1 YBMU Baleendah, lalu ke objek studi banding secara langsung atau melalui internet, seperti Bramlett Elementary School.
 - Dokumentasi
Dokumentasi berupa data dari kurikulum, silabus, serta jadwal dari SLB-G/C1 YBMU.
 - Wawancara
Wawancara terhadap tenaga pendidik, orangtua, serta peserta didik mengenai karakteristik serta kebiasaan peserta didik dari SLB-G/C1 YBMU.
 - Pengumpulan Data Sekunder
Mengutip data yang terdapat pada buku, jurnal, karya ilmiah, serta blog mengenai perancangan sejenis.
 - Analisis Data
Dari semua data yang diperoleh, dilakukan analisis data mengenai pembelajaran sensori ini. Permasalahan mengenai sensori seperti apa pada peserta didik.
2. Sintesis
 - Konsep
Pertimbangan konsep dilihat dari karakteristik pengguna, kebiasaan pengguna, permasalahan pembelajaran sensori dan desain interior, serta tujuan apa yang akan dicapai melalui desain model pembelajaran ini.
 - Desain
Setelah konsep didapat, dibuatlah desain *sensory path* yang sesuai dengan teori-teori yang telah dikaji sebelumnya. Desain berupa gambar 3D.
3. Evaluasi
Setelah semua dilalui, tahap terakhir adalah melakukan evaluasi. Mengevaluasi apakah material yang digunakan dalam perancangan aman terhadap kesehatan dan keselamatan peserta didik, dan apakah warna tidak memusingkan peserta didik.

III. HASIL PEMBAHASAN

Sensory path ini diaplikasikan di dalam ruang kelas, bertujuan agar lebih sering dilihat serta dilewati oleh peserta didik. Dengan seringnya frekuensi mereka melihat *sensory path* ini, maka kemungkinan untuk mereka bermain sekaligus belajar di area *sensory path* ini lebih besar. Berikut konsep dari *sensory path* ini, yaitu:

A. KONSEP MATERIAL DAN WARNA

Berikut uraian penjelasan mengenai konsep penyelesaian material beserta warna yang diaplikasikan pada *sensory path* ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Uraian Konsep Material Dan Warna [Sumber: Penulis]

No.	Material	Deskripsi
1.	 [Sumber: Tokopedia.com]  Rumput Sintetis (Alas)	Rumput sintetis yang bertekstur dapat merangsang indera peraba serta kepekaan peserta didik terhadap tekstur suatu benda. Selain itu, memberikan suasana seperti bermain di alam hijau yang membawa kesan rileks dan santai.
2.	 [Sumber: Indiamart.com]  <i>Rubber Floor</i> Berwarna Hijau Tua (Pola Jejak Kaki)	Pada pola jejak kaki, diaplikasikan material berupa karet (<i>rubber</i>) yang bertujuan agar tidak mengakibatkan rasa sakit dari kerasnya material, serta meminimalisir kemungkinan terpeletnya para pengguna. Warna hijau tua digunakan agar tidak terlalu mencolok dari warna alas dasar, yaitu rumput sintetis ini, agar pengguna tidak terkecoh dengan banyaknya warna.

3.	 [Sumber: continentalflooring.com]  <i>Rubber Floor</i> Berwarna Kuning dan Hitam (Gambar Tree Pose)	Warna kuning untuk menandakan <i>outline</i> /batasan dari gerakan yang harus ditiru. Material karet masih digunakan karena teksturnya yang lunak dan juga tidak memantulkan cahaya.
4.	 [Sumber: szfumeihua.en.made-in-china.com]  Papan Multipleks + HPL Berwarna Merah Muda (Jejak Tangan Bagian Bawah)	HPL digunakan karena bertekstur halus dan papan multipleks keras (solid). Perbedaan material pada jejak tangan atas dan bawah ini bertujuan pula untuk pembelajaran pada pengetahuan perbedaan berbagai tekstur beda, lunak dan keras, kasar dan halus.
5.	  <i>Wood Wool</i> Berwarna Merah Muda (Jejak Tangan Bagian Atas)	<i>Wood wool</i> yang bertekstur kasar dan tidak keras berbanding terbalik dengan material hpl pada jejak tangan di bagian bawah. Hal ini untuk pengetahuan akan tekstur kasar dan juga tekstur lunak. Warna merah muda diaplikasikan agar mencolok di sekitar kolom berwarna kuning ini.

B. KONSEP POLA GERAKAN

Berikut uraian mengenai konsep gerakan yang dituju akan terjadi di *sensory path* ini, yaitu sebagai berikut:

Tabel 2. Uraian Konsep Pola Gerak
[Sumber: Penulis]

No.	Gerakan	Deskripsi
1.	 <i>One Leg Standing</i> (Berdiri pada Satu Kaki) [Sumber: gettyimages.com]	Pada pola jejak kaki, ada terdapat hanya satu jejak kaki, bukan sepasang. Hal ini bertujuan agar peserta didik dapat menguasai gerakan berdiri pada satu kaki untuk melatih keseimbangan, kesabaran, serta melatih otot mereka agar terbiasa. Gerakan ini juga diperlukan dalam berkegiatan sehari-hari, seperti menghindari jalan rusak, jalan berlubang, maupun jalan yang kotor.
2.	 [Sumber: cannypic.com Melompat]	Gerakan melompat ini seperti meniru gerakan katak. Melompat pada batasan yang ditentukan, seperti garis merah ataupun kuning. Gerakan ini melatih otot mereka serta ketangkasan mereka dalam bergerak. Gerakan ini mendukung aktivitas sehari-hari pula, seperti melewati selokan, atau pemisah jalan yang cukup lebar.
3.	 <i>Tree Pose</i> [Sumber: ettyimages.com]	<i>Tree Pose</i> ini terinspirasi dari gerakan yoga. Gerakan yang simple dan tidak menyakna peserta didik untuk menirunya. Bertujuan untuk

	 Sumber: Karya Penulis, 2019	membawa ketenangan dan menghasilkan kesabaran. Melatih peserta didik menjaga keseimbangan dan memanasulatif suatu gerakan.
4.	 <i>High Five</i> (Mengangkat Kedua Tangan) [Sumber: ettyimages.com]	Gerakan mengangkat tangan untuk meraba jejak tangan pada dinding/kolom. Gerakan ini untuk melatih ketangkasan serta ketepatan mereka akan batasan suatu gerakan. Melatih gerakan atas bawah pada tangan. Gerakan ini juga dapat untuk melatih peserta didik untuk menjangkau tempat yang rendah ataupun tinggi.
5.	 [Sumber: kisspng.com Jongkok]	Gerakan jongkok ini berdekatan dengan gerakan melompat untuk meniru gerakan katak. Gerakan ini dapat melatih untuk merangkak, menghindari atap yang rendah, berlindung, dan lain sebagainya.

PEMBAHASAN

Area ini ditempatkan strategis dari pintu masuk, dimungkinkan terlihat serta terlewati oleh peserta didik, sehingga mereka tertarik untuk bermain di area ini.



Gambar 4. *Sensory path*
[Sumber: Karya Penulis, 2019]

Terinspirasi dari karya seorang guru di Bramlett Elementary School, yaitu Holly Barker Clay yang membuat *sensory path* di *hallway* sekolah. Para peserta didik antusias bermain pada area tersebut. Mereka menggerakkan badan, meregangkan otot serta pikiran setelah pembelajaran teori yang kurang digemari ABK, meluapkan kebosanan mereka melalui *sensory path* ini. Untuk peserta didik dengan tunadaksa, menggerakkan dan melatih gerakan otot melalui pembelajaran sensori ini sangat penting, agar mereka terbiasa menggerakkan badan mereka.

Desain yang Holly buat banyak menggunakan gambar hewan dan alam untuk menciptakan suasana alam dan gambar yang mendukung tindakan peserta didik, seperti gambar katak untuk tindakan melompat.

Selain menggerakkan badan, pada *sensory path* inipun peserta didik mendapat pembelajaran mengenai tekstur dari permukaan suatu benda, untuk merangsang indera perabaan mereka, khususnya untuk peserta didik dengan tunanetra yang sangat memanfaatkan indera perabaan mereka.



Gambar 5. *Sensory path*
[Sumber: Karya Penulis, 2019]

Pengalaman penting bagi pembelajaran peserta didik untuk memudahkan mengingat. Alas dibuat menyerupai tanah, lalu dinding samping menyerupai kondisi lingkungan alam. Hal ini bertujuan agar peserta didik juga mendalami apa yang mereka lakukan dan cepat memahaminya seperti sedang berjalan di jalan umum, bagaimana untuk menghindari jalan yang berbahaya, dan lain sebagainya, terutama dari segi visual yang mana diutamakan oleh peserta didik tunarungu, karena mereka memahami sesuatu lebih banyak dari segi visual.

Sensory path ini berada pada posisi yang cukup strategis untuk terlihat dan menarik oleh peserta didik agar mereka mau mengikuti pola permainan pada area ini.

Sensory path ini dapat digunakan kapan saja, saat jam pelajaran belum dimulai, saat jam istirahat, ataupun saat jam pelajaran berlangsung, di mana

saat peserta didik merasa bosan. Untuk mengantisipasi tindakan yang mengganggu saat mereka bosan, *sensory path* ini lebih membuat mereka produktif walaupun sedang bermain di sana.



Gambar 6. Hasil Desain *Sensory path*
[Sumber: Karya Penulis, 2019]

Gerakan yang sederhana dan tidak rumit, dilakukan secara berulang-ulang untuk membantu peserta didik memahami pola serta mencermati pembelajaran yang mereka dapatkan melalui pola- pola gerakan dan pembelajaran sensori ini.

Untuk peserta didik dengan tunanetra, terdapat pembelajaran mengenai tekstur dan melatih indera perabaan mereka. Untuk peserta didik dengan tunarungu, terdapat pembelajaran melalui visual dari bentuk, warna, serta material. Untuk peserta didik tunagrahita, semua aspek terdapat dalam pembelajaran sensori ini, yaitu perabaan, melatih otot, melalui visual, serta pembelajaran yang sederhana dan tidak rumit, seperti path yang berkelok-kelok dan ramai. Untuk peserta didik dengan tunadaksa, terdapat pembelajaran untuk melatih otot mereka yang kurang berfungsi sebagaimana mestinya.

KESIMPULAN

Selain pembelajaran teori, pembelajaran praktek pun tidak kalah penting, terutama untuk peserta didik pada sekolah luar biasa. Pembelajaran sensori ini bertujuan untuk memudahkan aktivitas mereka sehari-hari juga, seperti bagaimana cara untuk melompat di saat waktu yang dibutuhkan untuk melompat, bagaimana untuk rileks.

Desain dari *sensory path* ini dirancang menyenangkan dengan memperhatikan keamanan dan kenyamanan bagi peserta didik. Dengan *sensory path* ini, diharapkan kemampuan sensori peserta didik bertambah dan makin terasah, serta membuat aktivitas bermain menjadi produktif dengan tetap mendapat ilmu dan pembelajaran.

Seperti pada *hallway* Bramlett Elementary School, *sensory path* di dalam ruang kelas ini bertujuan untuk mengurangi rasa stress, frustrasi, serta jenuh

dari peserta didik saat atau setelah kegiatan belajar di dalam kelas.

DAFTAR PUSTAKA

- Referensi dari buku

- [1] Atmaja, Jati Rinakri. 2018. *Pendidikan dan Bimbingan Anak Berkebutuhan Khusus*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- [2] Ching, Francis D. K. 1996. *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga
- [3] Haenudin. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunarungu*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- [4] Hidayat, Asep A. S & Ate Suwandi. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunanetra*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- [5] Kemis & Ati Rosnawati. 2013. *Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus Tunagrahita*. Jakarta Timur: PT. Luxima Metro Media
- [6] Satori, Djam'an & Aan Komariah. 2010. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Referensi dari artikel jurnal
- [7] Alimin, Zaenal. 2011. *Model Pembelajaran Anak Tunagrahita (Intellectual Disability) Melalui Pendekatan Konseling*. JASSI_Anakku » Volume 10: Nomor 2 Tahun 2011
- [8] Komariah, Fitri. 2018. *Program Terapi Sensori Integrasi bagi Anak Tunagrahita di Yayasan Miftahul Qulub*. INKLUSI: Journal of Disability Studies Vol. V, No. 1, Januari- Juni 2018, h. 45-72 DOI: 10.14421/ijds.050103

- [9] Trisna, Ni Made Sri Wahyuni. 2019. *Pengaruh Isu Global Lingkungan Terhadap Karya Desain Interior*. Jurnal Patra <https://jurnal.std-bali.ac.id/index.php/patra>

- Referensi dari Websites

- [10] Friedman, Lisa. "Designing A Sensory Break Path to Fit Your Space." Internet: <http://jewishspecialneeds.blogspot.com/2018/11/sensory-break-path-designing-right-path.htm> 1. November 2018 [Juli 03 2019]
- [11] Green, Channing. "Bramlett Teacher's Sensory Path Gaining International Attention". Internet https://www.djournal.com/oxford/bramlett-teacher-s-sensory-path-gaining-international-attention/article_adc0f1ed-fbfe-5c04-8a5e-6f6568441482.html. 09 September 2018 [Juli 19 2019]
- [12] Liandra, Ridane Idunna. "Anak Berkebutuhan Khusus (Tunagrahita)". Internet: http://rianande.blogspot.com/2013/11/anak-berkebutuhan-khusus-tunagrahita_24.html. 24 November 2013 [Juli 03 2019]
- [13] Drinks, Tara. "Watch the Video of the Sensory Path the Internet Has Fallen in Love With". Internet: <https://www.understood.org/en/community-events/blogs/in-the-news/2018/09/07/watch-the-video-of-the-sensory-path-the-internet-has-fallen-in-love-with>. 07 September 2018 [Juli 19 2019]