

DESAIN SENSORI VISUAL PADA TAMAN BERMAIN ANAK DI SLEMAN YOGYAKARTA

Tabita Febriawaty Kartika Putri^{1*}

Program Studi Arsitektur, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Kristen Duta Wacana¹

E-mail: tabitaputri@staff.ukdw.ac.id^{1*}

Abstract

Children's playground is one of many place which can encourage cognitive development for children from age 0 to 6 years through sensory play. Therefore, in designing children's playground, it is necessary to consider sensory aspects, one of them is visual sensory aspects. This study aims to determine the impact of visual sensory design on children's playgrounds on play zone preferences for children from age 0 to 6 years. The method used in this research is a quantitative method to determine the relationship between the two research variables. The results showed that children prefer a play zone that has bright colors, contoured topography, has natural lighting, has a design representation of nature, and has a variety of play rides.

Keyword: *children's playground, sensory, visual sensory*

Abstrak

Taman bermain anak merupakan salah satu tempat yang dapat mendukung perkembangan kognitif bagi anak usia 0 hingga 6 tahun melalui aktivitas *sensory play*. Oleh karena itu, aspek sensori dalam desain taman bermain anak menjadi aspek yang sangat penting untuk diperhatikan, salah satu aspek sensori tersebut adalah aspek sensori visual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana desain sensori visual pada taman bermain anak berpengaruh pada preferensi zona bermain bagi anak-anak usia 0 hingga 6 tahun. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif untuk mengetahui hubungan antara dua variabel penelitian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa anak-anak lebih menyukai zona bermain yang memiliki warna-warna cerah, topografi berkontur, memiliki pencahayaan alami, memiliki desain representasi alam, dan memiliki jenis wahana permainan yang beragam.

Kata Kunci: desain, sensori visual, taman bermain anak

Info Artikel :

Diterima; 2025-06-12

Revisi; 2025-07-10

Disetujui; 2025-07-21

PENDAHULUAN

Pada rentang usia 0 hingga 6 tahun, anak-anak berada dalam tahap perkembangan yang pesat atau sering dikatakan sebagai *golden age* bagi anak-anak (Rahayu et al., 2023). Oleh karena itu, anak-anak pada usia 0-6 tahun memerlukan stimulasi untuk mengembangkan kecerdasan mereka. Salah satu metode belajar yang menyenangkan bagi anak-anak pada usia 0-6 tahun adalah dengan melakukan *sensory play*. *Sensory play* merupakan metode belajar bagi anak-anak dengan melakukan permainan yang melatih kepekaan satu atau lebih indera manusia yang meliputi indera peraba, indera penglihatan, indera pengecap, indera pendengaran, dan indera penciuman (Rahayu et al., 2023).

Taman bermain anak merupakan salah satu tempat yang saat ini dikembangkan sebagai media atau tempat bagi anak-anak untuk melakukan *sensory play*. Pengalaman meruang bagi anak-anak di taman bermain akan berpengaruh kepada

perkembangan imajinasi, persepsi, dan daya tarik anak terhadap suatu objek (Kezia and Lukman, 2020).

Saat ini, *kids playground* atau taman bermain anak menjadi pilihan wisata yang digemari. Selain sebagai area untuk bermain, taman bermain anak dipilih menjadi tempat untuk membawa anak-anak berwisata karena taman bermain anak menyajikan berbagai macam permainan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, sosial, dan fisik anak (Hutapea et al., 2015). Oleh karena itu, desain taman bermain anak tidak boleh sembarangan dan harus mampu untuk mendukung perkembangan anak.

Jenis-jenis sensori yang perlu untuk dihadirkan pada desain taman bermain anak meliputi sensori visual, sensori auditori, sensori taktikal, sensori olfaktori, sensori gustatori, sensori vestibular, dan sensori proprioseptif (Nikkie To, 2020). Jenis sensori yang dapat dilihat secara langsung pada taman bermain adalah sensori visual. Desain ruang pada taman bermain dalam hal sensori visual meliputi pemilihan warna, tekstur, bentuk dan layout ruang pada taman bermain (Read, 2019).



Gambar 1. Contoh penggunaan warna pada taman bermain anak

Saat ini tidak semua taman bermain anak di ruang publik maupun di area wisata didesain dengan memperhatikan aspek-aspek sensori untuk anak, sehingga anak tidak bisa mendapatkan pengalaman *sensory play* secara optimal. Keterbatasan artikel dan ketentuan yang membahas tentang standar desain taman bermain anak dalam arsitektur menjadi penyebab pada adanya keterbatasan panduan desain taman bermain anak yang spesifik.

Penelitian yang dilakukan pada taman bermain anak yang dapat ditemukan pada artikel-artikel yang saat ini sudah ada adalah penelitian yang membahas tentang taman bermain anak yang dapat mewadahi aktivitas bagi penyandang disabilitas (Pinendita et al., 2017). Namun pada penelitian tersebut belum mencakup detail-detail aspek sensori yang harus dihadirkan pada sebuah taman bermain anak.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui preferensi desain sensori visual yang digemari oleh anak-anak di taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta dalam rangka mendukung kemampuan kognitif anak usia 0 hingga 6 tahun. Taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta dipilih sebagai lokasi pada penelitian ini karena taman bermain anak tersebut merupakan taman bermain anak yang baru dibuka pada April 2025, sehingga taman bermain anak tersebut menjadi salah satu daya tarik baru bagi wisatawan yang berkunjung ke Sleman, Yogyakarta. Penelitian ini diharapkan dapat

dikembangkan menjadi referensi bagi desain taman bermain anak yang mendukung perkembangan kognitif anak usia 0 hingga 6 tahun.

METODE PENELITIAN

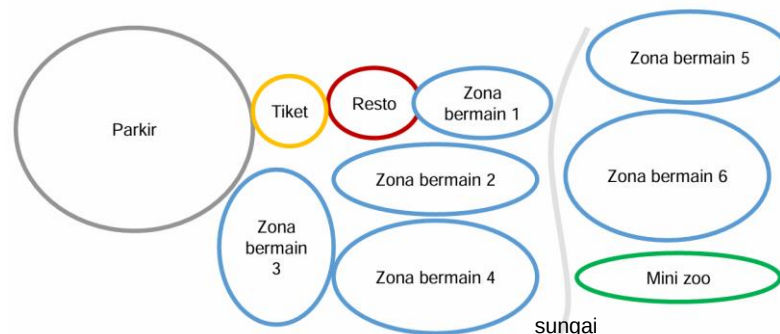
Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel penelitian (Liem et al., 2021). Untuk mengetahui hubungan antara dua variabel penelitian, kemudian dilakukan tahap analisis terhadap hubungan antara dua variabel penelitian (Siroj et al., 2024). Variabel bebas pada penelitian ini adalah desain sensoris visual pada taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah preferensi zona bermain anak.

Pengamatan dan pengambilan data penelitian pada taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta dilakukan pada hari Selasa, 10 Juni 2025. Pengamatan dan pengambilan data dilakukan selama 4 jam, dimulai dari pukul 10.00 WIB hingga pukul 14.00 WIB. Data yang diambil dalam periode pengamatan meliputi data zona/layout ruang pada taman bermain, data jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona taman bermain selama periode pengamatan, data elemen sensori visual pada masing-masing zona taman bermain (warna, tekstur, jenis permainan, kontur, dll), dan dokumentasi terhadap kondisi taman bermain anak.

Data-data yang diperoleh selama pengamatan diolah menggunakan software IDM SPSS Statistics untuk mengetahui pengaruh desain sensoris visual taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta terhadap preferensi zona bermain anak. Analisis statistik yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih pada sebuah penelitian. Selain itu, analisis regresi linier sederhana digunakan untuk mengetahui seberapa besar hubungan fungsional antara dua variabel atau lebih (Nurhaswinda et al., 2025).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta merupakan taman bermain yang beroperasi mulai bulan April 2025. Taman bermain anak ini memiliki 6 zona bermain. Pengunjung taman bermain didominasi oleh anak-anak usia taman kanak-kanak (TK) dengan perkiraan usia 4-6 tahun, anak-anak usia *pre-kindergarten* dengan perkiraan usia 2-3 tahun, dan bayi berusia 0 hingga 1 tahun.



Gambar 2. Zonasi ruang pada taman bermain anak di Sleman, DIY

Taman bermain anak berlokasi di Cangkringan, Sleman, yang memiliki kondisi iklim yang sejuk. Berdasarkan data BMKG, suhu udara rata-rata di daerah Cangkringan adalah 21°C hingga 28°C. Suhu udara yang ada pada taman bermain tersebut dapat

dikatakan sebagai suhu ideal bagi anak-anak untuk bermain, yaitu sebesar 24,5°C hingga 28,5°C (Nugrahati et al., 2023). Suhu udara pada masing-masing zona bermain anak adalah sama, sehingga faktor suhu udara pada zona bermain tidak memiliki pengaruh pada preferensi zona bermain anak.

Berikut merupakan hasil pengamatan mengenai jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain selama periode pengamatan dan data elemen sensori visual pada masing-masing zona bermain.

Tabel 1. Tabel hasil pengamatan desain sensori visual pada taman bermain anak di Sleman

Elemen desain	Zona bermain					
	1	2	3	4	5	6
Jumlah anak yang bermain						
Terendah	4	8	6	53	6	9
Tertinggi	10	12	22	78	18	21
Elemen warna	Coklat Putih Abu-abu Hijau tua Hitam	Hijau muda Hijau tua Oranye Pink Biru muda	Biru muda Merah Oranye Hijau muda Hitam Putih	Hijau muda Merah Biru Oranye Pink Kuning Putih Hitam	Merah Oranye Biru tua Hijau muda Kuning Coklat Pink	Hijau muda Kuning Merah Biru
Tekstur (dominan)	Rumput sintetis	Rumput sintetis	Air	Rumput sintetis	Rumput sintetis	Rumput sintetis
Jenis permainan	▪ Halang rintang ▪ Lego ▪ Slide ▪ Panjat dinding ▪ Tubes ▪ Rumah kayu	▪ Silinder putar ▪ Ayunan ▪ Jungkat jungkit ▪ Spring rider ▪ Tiang gelantung	▪ Kolam renang	▪ Rainbow slide ▪ Ayunan ▪ Tiang gelantung ▪ Mini coaster ▪ Sepeda kayuh ▪ Slide ▪ Panjat ban ▪ Panjat dinding ▪ Trampolin ▪ Tube slide	▪ Mainan bayi ▪ Rumah mini plastik ▪ Halang rintang ▪ Spring rider ▪ Slide ▪ Mini slide ▪ Rumah kayu	▪ Ayunan ▪ Trampolin ▪ Jungkat jungkit ▪ Flying fox mini ▪ Tiang gelantung ▪ Komedi putar mini ▪ Slide ▪ Halang rintang
Topografi	Datar	Datar	Datar	Berkontur	Datar	Berkontur
Jenis Pencahayaan	Alami dan buatan	Alami	Alami	Alami	Alami	Alami
Titik fokus visual	Lego	Silinder putar	Kolam renang	Rainbow slide	Rumah kayu	Trampolin
Desain representasi alam	-	Atap daun	-	Atap daun	-	-

Dari tabel tersebut dapat dilihat jika zona bermain yang paling banyak dipakai untuk bermain anak-anak adalah zona bermain 4, sedangkan zona bermain yang paling sedikit dipakai untuk bermain anak-anak adalah zona bermain 1. Jika dibandingkan dari segi elemen desain sensori visual berupa warna, zona bermain 4 menggunakan pilihan

warna yang lebih beragam dan menggunakan warna-warna yang lebih cerah. Selain itu, zona bermain 4 mempunyai lebih banyak wahana permainan jika dibandingkan dengan zona bermain 1.



Gambar 3. Zona bermain a) zona bermain 1 dan b) zona bermain 4

Untuk mengetahui hubungan antara desain sensori visual pada taman bermain dan pengaruhnya terhadap preferensi zona bermain pada anak-anak usia 0 hingga 6 tahun, maka dilakukan analisis variabel penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics dengan metode pengujian regresi linier sederhana, karena penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu satu variabel bebas dan satu variabel terikat.

Skoring dilakukan pada elemen-elemen yang termasuk ke dalam variabel desain sensori visual taman bermain anak untuk mempermudah proses analisis variabel penelitian menggunakan IBM SPSS Statistics. Skoring dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

Tabel 2. Tabel panduan skoring elemen-elemen variabel desain sensori visual

Elemen desain	Skor
Warna cerah (merah, hijau muda, biru, oranye, pink, kuning)	2
Warna netral (coklat, putih, abu-abu, hijau tua, hitam)	1
Rumput sintetis	1
Air	2
Topografi datar	1
Topografi berkontur	2
Pencahayaan alami	2
Pencahayaan buatan	1
Desain representasi alam	1

Berikut merupakan hasil uji korelasi regresi linier sederhana dari elemen-elemen yang termasuk ke dalam variabel desain sensori visual taman bermain anak di Sleman, Yogyakarta menggunakan IBM SPSS Statistics. Uji korelasi dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dan variabel terikat dalam penelitian dan signifikansi hubungan antara kedua variabel penelitian (Puspa et al., 2024).

Correlations			
		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Elemen Warna
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	.653
	Elemen Warna	.653	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.080
	Elemen Warna	.080	.

Gambar 4. Hasil uji elemen warna terhadap preferensi zona bermain

Pada Gambar 4. dapat dilihat jika nilai korelasi elemen warna dan jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain menunjukkan angka positif, hal ini berarti jika elemen warna cerah pada zona bermain ditambah, maka jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut akan lebih banyak. Namun demikian, nilai *Sig (1-tailed)* menunjukkan angka $0,08 > 0,05$ yang memiliki arti bahwa korelasi antara elemen warna terhadap preferensi zona bermain bukan merupakan hubungan yang signifikan.

Correlations			
		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Tekstur
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	-.093
	Tekstur	-.093	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.431
	Tekstur	.431	.

Gambar 5. Hasil uji elemen tekstur terhadap preferensi zona bermain

Pada Gambar 5. dapat dilihat jika nilai korelasi elemen tekstur dan jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain menunjukkan angka negatif, maka jika ada penambahan tekstur pada zona bermain, maka jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut justru akan berkurang. Jika dilihat pada nilai *Sig (1-tailed)* yang menunjukkan angka $0,431 > 0,05$, maka hubungan antara tekstur terhadap preferensi zona bermain tidak memiliki hubungan yang signifikan.

Correlations			
		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Jenis Permainan
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	.477
	Jenis Permainan	.477	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.170
	Jenis Permainan	.170	.

Gambar 6. Hasil uji elemen jenis permainan terhadap preferensi zona bermain

Jika dilihat pada Gambar 6., nilai korelasi antara jenis permainan terhadap jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain menunjukkan angka yang positif, hal ini dapat diartikan bahwa jika permainan pada zona bermain ditambah, maka jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut akan meningkat. Walaupun demikian, jika dilihat pada nilai *Sig (1-tailed)* yang menunjukkan angka $0,170 > 0,05$,

maka jenis permainan anak-anak dan jumlah anak-anak yang bermain pada zona bermain tertentu tidak memiliki korelasi yang signifikan.

Correlations		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Kondisi Topografi Tanah
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	.688
	Kondisi Topografi Tanah	.688	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.065
	Kondisi Topografi Tanah	.065	.

Gambar 7. Hasil uji elemen jenis permainan terhadap preferensi zona bermain

Gambar 7. menunjukkan bahwa nilai korelasi positif yang berarti bahwa zona bermain yang memiliki topografi berkontur memiliki lebih banyak jumlah anak-anak yang bermain. Nilai *Sig (1-tailed)* menunjukkan angka $0,065 > 0,05$ berarti bahwa korelasi antara kondisi topografi tanah pada masing-masing zona bermain dan jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut memiliki korelasi yang hampir signifikan.

Correlations		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Jenis Pencahayaan
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	.323
	Jenis Pencahayaan	.323	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.266
	Jenis Pencahayaan	.266	.

Gambar 8. Hasil uji elemen jenis pencahayaan terhadap preferensi zona bermain

Pada Gambar 8. dapat dilihat jika nilai korelasi elemen visual jenis pencahayaan dan jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain menunjukkan angka positif, hal ini berarti jika jenis pencahayaan yang digunakan pada zona bermain merupakan pencahayaan alami, maka jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut akan lebih banyak. Namun demikian, nilai *Sig (1-tailed)* menunjukkan angka $0,266 > 0,05$ yang berarti korelasi antara elemen visual jenis pencahayaan dan jumlah anak-anak yang bermain bukan merupakan korelasi yang signifikan.

Correlations		Jumlah Anak-anak yang Bermain	Desain Representasi Alam
Pearson Correlation	Jumlah Anak-anak yang Bermain	1.000	.551
	Desain Representasi Alam	.551	1.000
Sig. (1-tailed)	Jumlah Anak-anak yang Bermain	.	.128
	Desain Representasi Alam	.128	.

Gambar 9. Hasil uji elemen jenis permainan terhadap preferensi zona bermain

Jika dilihat pada Gambar 9., nilai korelasi antara pemakaian desain representasi alam yang diterapkan pada masing-masing zona bermain terhadap jumlah anak-anak yang bermain pada masing-masing zona bermain menunjukkan angka yang positif, hal ini dapat diartikan bahwa jika terdapat elemen desain representasi alam yang dipakai pada suatu zona bermain, maka jumlah anak-anak yang bermain pada zona tersebut akan meningkat. Walaupun demikian, nilai *Sig (1-tailed)* yang menunjukkan angka $0,128 > 0,05$ berarti pemakaian elemen desain representasi alam tidak menunjukkan korelasi yang signifikan terhadap jumlah anak-anak yang bermain pada suatu zona.

Hasil analisis dari pengamatan yang dilakukan menunjukkan bahwa pemilihan elemen warna, jenis wahana permainan, kondisi topografi tanah, jenis pencahayaan, dan kehadiran elemen desain representasi alam pada desain sensori visual taman bermain anak memiliki pengaruh terhadap preferensi anak-anak dalam memilih zona bermain. Sedangkan dari hasil analisis yang dilakukan, elemen tekstur pada desain sensori visual taman bermain anak tidak memiliki pengaruh terhadap preferensi anak-anak dalam memilih zona bermain.

Meskipun hubungan antara elemen-elemen dalam variabel bebas desain sensori visual pada taman bermain anak terhadap preferensi anak-anak dalam memilih zona bermain tidak signifikan, namun dalam mendesain taman bermain anak yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan kognitif anak usia 0 hingga 6 tahun tetap harus memperhatikan elemen-elemen sensori visual dalam desain arsitektur berupa pemilihan jenis warna yang digunakan, jenis wahana permainan, kondisi topografi tanah, jenis pencahayaan, dan kehadiran elemen desain representasi alam.

Beberapa rekomendasi desain taman bermain anak yang didapatkan melalui penelitian ini adalah:

1. Warna-warna yang dapat digunakan pada desain taman bermain anak adalah warna-warna cerah seperti merah, hijau muda, hijau neon, kuning, oranye, biru, pink, dan fucia.
2. Jenis pencahayaan untuk taman bermain anak yang digunakan di siang hari disarankan untuk menggunakan pencahayaan alami. Untuk mendapatkan pencahayaan yang maksimal, area taman bermain anak dapat didesain dengan konsep *outdoor*.
3. Jika area site memiliki topografi yang berkontur, maka kontur dapat dimanfaatkan sebagai area untuk bermain anak, karena zona bermain yang memiliki topografi berkontur lebih diminati.
4. Kehadiran elemen yang merupakan representasi dari alam juga perlu untuk dihadirkan pada desain taman bermain anak karena anak dapat banyak belajar tentang alam melalui kehadiran elemen desain representatif dari alam (Handayani et al., 2023).

KESIMPULAN DAN SARAN

Pada desain taman bermain anak yang digunakan untuk anak usia 0 hingga 6 tahun harus memperhatikan aspek desain sensori visual yang dapat membantu mendukung perkembangan kognitif anak pada usia tersebut. Desain sensori visual yang menjadi preferensi anak-anak dalam memilih zona taman bermain adalah penggunaan warna-warna yang cerah, penggunaan pencahayaan alami, pemanfaatan kontur tanah, dan adanya elemen desain yang merupakan representasi dari alam. Desain tersebut dapat didukung dengan penyediaan jenis wahana permainan yang melatih kognitif anak melalui *sensory play*.

Untuk menyempurnakan penelitian tentang desain sensori pada taman bermain anak, dapat dilakukan penelitian terkait dengan desain sensori lain yang meliputi sensori auditori (pendengaran) melalui pendekatan akustika arsitektur.

DAFTAR PUSTAKA

- Handayani, R., Fajrie, N., Rondli, W.S., 2023. Representasi Visual Pemandangan Alam dari Ekspresi Gambar Anak di Desa Wotan Kecamatan Sukolio Pati. *Magelaran J. Pendidik. Seni* 6, 375–383.
- Hutapea, C.R., Razziati, H.A., S., N., 2015. Taman Bermain Anak Dengan Penekanan Aspek Keamanan Dan Kenyamanan Di Tarekot Malang. *J. Mhs. Dep. Arsit.* 3, 1–5.
- Kezia, A.A., Lukman, A.L., 2020. Sensory Design pada Arsitektur Sekolah Playgroup - TK Jagad Alit Waldorf, Bandung. *J. RISA (Riset Arsitektur)* 04, 363–379.
- Liem, Y., Purwanto, L., Satwiko, P., 2021. Konsep Bangunan Cerdas Perumahan Subsidi Dengan Arsitektur Kinetik Berbiaya Rendah. *J. Arsit. Kolaborasi* 1, 11–18. <https://doi.org/10.54325/kolaborasi.v1i1.2>
- Nikkie To, P.Y., 2020. *Sensory Design Guidelines: Inclusive Children's Treatment Centres*.
- Nugrahati, A.D., Fatimah, T., Siwi, S.H., 2023. Kebutuhan Ruang Sesuai Prinsip Penyelenggaraan Daycare Tipe Montessori. *J. Muara Ilmu Sos. Humaniora, dan Seni* 6, 723–731.
- Nurhaswinda, Egistin, D.P., Rauza, M.Y., Rahma, Ramadhan, R.H., Ramadani, S., Wahyuni, 2025. Analisis Regresi Linier Sederhana dan Penerapannya. *J. Cahaya Nusantara* 1, 69–78.
- Pinendita, T., Wulandari, L.D., Ernawati, J., 2017. Konsep Taman Sensori sebagai Healing Environment pada Pusat Layanan Autis Kota Malang. *J. Mhs. Dep. Arsit.* 5.
- Puspa, S.D., Riyono, J., Puspitasari, F., Pujiastuti, C.E., 2024. Pelatihan Analisis Korelasi dan Regresi Dengan Menggunakan Perangkat Lunak “ R ” untuk Meningkatkan Keterampilan Pengolahan Data Bagi Guru. *J. Abdi Masy. Indones.* 6, 80–90. <https://doi.org/10.25105/jamin.v6i1.17408>
- Rahayu, E., Sari, N.I., Saputri, R., Dewi, K.M., Rahmawati, P., Putri, M.V., Sofiyanti, I., 2023. Literatur Review: Macam-macam Permainan Sensory Play untuk Meningkatkan Motorik Anak, in: *Prosiding Seminar Nasional Dan CFP Kebidanan Universitas Ngudi Waluyo*. pp. 864–876.
- Read, M., 2019. Environmental Color and the Cooperative Behavior of Children with Sensory Processing Challenges: An Exploratory Study. *Creat. Educ.* 10, 2448–2456. <https://doi.org/10.4236/ce.2019.1011173>
- Siroj, R.A., Afgani, W., Fatimah, Septaria, D., Zahira, G., Salsabila, 2024. Metode Penelitian Kuantitatif Pendekatan Ilmiah untuk Analisis Data. *J. Rev. Pendidik. dan Pengajaran* 7, 1861–1864.