

## ABSTRAK

Anak-anak tunagrahita memiliki hambatan intelektual yang mempengaruhi aktivitas belajar dan bermain mereka. SLBN Cileunyi, sebagai institusi pendidikan khusus, membutuhkan fasilitas yang mendukung perkembangan motorik, kognitif, dan sosial anak-anak tunagrahita. Penelitian ini bertujuan merancang meja bermain multifungsi yang aman, ergonomis, dan interaktif untuk siswa kelas 1 SDLB tunagrahita sehingga anak tunagrahita di SLBN Cileunyi mendapatkan intervensi sedini mungkin untuk menunjang perkembangannya. Pendekatan desain menggunakan metode SCAMPER untuk mengembangkan produk yang mengintegrasikan elemen bermain dan edukasi, seperti puzzle dan Lego, dengan fitur yang disesuaikan dengan kebutuhan aksesibilitas. Material yang digunakan adalah kombinasi kayu solid, multiplek, dan HPL untuk memastikan daya tahan, estetika, dan keamanan produk. Validasi dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta uji coba langsung oleh siswa. Hasilnya adalah desain meja bermain inovatif yang mendukung perkembangan motorik halus, kognitif, dan interaksi sosial anak-anak tunagrahita. Hasil penggunaan meja bermain di SLBN Cileunyi menunjukkan bahwa meja menunjang proses pembelajaran dan efektif memenuhi kebutuhan perkembangan anak tunagrahita ringan kelas 1.

**Kata Kunci:** Anak tunagrahita, meja bermain, SLB, desain ergonomis, SCAMPER.