

ABSTRAK

Pengenalan standar kepada anak-anak sejak dini merupakan hal yang perlu untuk dilakukan, hal ini dikarenakan pentingnya membangun pola pikir yang baik sejak kecil terutama dalam kualitas berpikir anak. Pengenalan standar dapat dilakukan dengan berbagai macam cara, seperti mengenalkan standar melalui permainan. Untuk mengenalkan standar kepada anak-anak melalui permainan maka diperlukan suatu analisis untuk mengetahui kriteria-kriteria permainan yang menarik minat anak. Kriteria-kriteria yang menarik minat anak diperoleh dengan menyebarkan kuesioner tingkat kepentingan, tingkat kepuasan dan kuesioner Kano. Kuesioner yang disebarkan diuji dengan pengujian validitas dan reliabilitas dan kemudian membagi variabel-variabel dalam kuesioner tersebut menjadi 3 kategori yaitu *must-be*, *one-dimensional*, dan *attractive*.

Hasil yang diperoleh dari analisis Kano yaitu yang termasuk dalam kategori *attractive* antara lain variabel 1 (adanya informasi tentang standar di dalam permainan), variabel 3 (dengan adanya permainan lebih mengerti tentang standar), variabel 6 (terdapat modifikasi pada permainan), dan variabel 9 (permainan dimainkan berkelompok). Yang termasuk dalam kategori *one-dimensional* adalah variabel 4 (bentuk dari permainan menarik) sedangkan yang termasuk kategori *must-be* adalah variabel 5 (penjelasan mengenai peraturan permainan mudah).

Setelah mengklasifikasikan setiap variabel ke dalam kategorinya masing-masing kemudian dilakukan analisis kuadran untuk mendapatkan variabel yang termasuk dalam perbaikan. Variabel-variabel yang termasuk dalam kuadran I yaitu variabel 1 (terdapat info mengenai standar di dalam permainan), yang termasuk dalam kuadran II yaitu variabel 3 (permainan yang dimainkan menarik), yang termasuk dalam kuadran III yaitu variabel 4 (permainan dimainkan berkelompok), sedangkan yang termasuk dalam kuadran IV yaitu variabel 2 (permainan memiliki nilai edukasi), variabel 5 (bentuk dari permainan menarik) dan variabel 6 (permainan mudah dimengerti). Variabel pada kuadran IV dalam analisis kuadran merupakan faktor perbaikan yang akan dimasukkan ke dalam item "what" pada *Quality Function Deployment* (QFD).

Selanjutnya pada tahap rancangan usulan perbaikan dengan metode *Quality Function Deployment* (QFD) didapatkan beberapa item "how" yang akan digunakan untuk memenuhi item "what" yang telah ditentukan sebelumnya dan diberikan pemberian bobot pada tiap-tiap variabel yang ada yaitu permainan memiliki nilai edukasi (5), bentuk dari permainan menarik (4) dan permainan mudah dimengerti (4). Setelah pembobotan dilakukan langkah selanjutnya menetapkan item "how" yang merupakan perwujudan semua faktor keinginan konsumen.

Hasil perhitungan QFD yang diperoleh menjadi prioritas perbaikan adalah topik permainan dibuat sesuai dengan kondisi sekitar, diberikan topik yang berhubungan dengan pengetahuan pengenalan standardisasi kepada anak, display gambar bertema standar (misalnya SNI, BSN, dll), bentuk lebih *attractive* (bentuk dan warna), memberikan panduan bermain yang jelas, menggabungkan beberapa jenis permainan. setelah mendapatkan prioritas perbaikan kemudian mulai dirancang permainan yang akan dibuat sebagai alat sosialisasi standar kepada anak SMA, permainan tersebut berupa monopoli karena hasil survei awal menyatakan bahwa sebanyak 43.33% anak lebih tertarik bermain monopoli dibandingkan permainan lain seperti ular tangga 23.33%, *puzzle* 10%, dan TTS 3.33%. Sebagai langkah awal untuk menghasilkan permainan dilakukan pengumpulan data mengenai topik yang sesuai dengan standar dan berada di lingkungan sekitar, kemudian mencari gambar-gambar yang menunjang dan berhubungan dengan standar seperti SNI, BSN, dll. Setelah itu menggabungkan beberapa jenis permainan seperti tanya jawab untuk mendapatkan satu kartu SNI, agar anak lebih termotivasi untuk mengerti standar, serta memberikan panduan mengenai peraturan permainan yang jelas sehingga anak tidak bingung ketika bermain. Rancangan permainan yang sudah ada kemudian diuji dengan konsep *testing* untuk melihat tanggapan konsumen mengenai permainan, apakah produk sudah mewakili tujuan dari penelitian yaitu agar anak lebih mengerti mengenai standar. Adapun hasil dari konsep *testing* dari 12 anak, 9 anak menyatakan permainan tersebut menarik sedangkan 3 orang menyatakan permainan tersebut kurang menarik. Alasan dari 3 orang menyatakan permainan kurang menarik dikarenakan mereka masih tidak terbiasa untuk permainan monopoli yang berbeda dari biasanya. Untuk tema dan topik permainan seluruh responden menyatakan tema sudah sesuai dengan standardisasi, begitu pula untuk pengetahuan standar yang diperoleh, seluruh konsumen menyatakan *prototype* monopoli SNI menambah wawasan mereka mengenai standar.

Keyword : Standardisasi, Kano, *Quality Function Deployment*, SNI, Evaluasi Desain