

Developing a serious simulation game as a learning tool to implement Kaizen principles in traditional market management = Mengembangkan serious simulation game sebagai alat pembelajaran untuk menerapkan prinsip Kaizen dalam manajemen pasar tradisional

Hizra Syifa Nurlaekha, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920570396&lokasi=lokal>

Abstrak

Pasar tradisional di Indonesia memiliki peran penting dalam distribusi ekonomi dan penghidupan masyarakat, namun masih menghadapi berbagai tantangan operasional seperti tata letak yang tidak teratur, sanitasi yang buruk, dan praktik manajemen yang lemah. Permasalahan ini diperparah oleh kurangnya kerangka peningkatan yang terstruktur serta metode pelatihan yang kurang efektif. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengevaluasi Serious Simulation Game (SSG) sebagai alat pembelajaran aktif untuk meningkatkan implementasi metodologi Kaizen 5S—Sort (Seiri), Set in Order (Seiton), Shine (Seiso), Standardize (Seiketsu), dan Sustain (Shitsuke)—dalam manajemen pasar tradisional. Penelitian menggunakan kerangka pengembangan game berbasis simulasi yang melibatkan observasi lapangan, desain iteratif, dan proses evaluasi. Prototipe game yang dikembangkan, “Kelolapak,” mengintegrasikan permasalahan operasional nyata dan prinsip 5S ke dalam mekanisme permainan untuk mendorong pemahaman praktis, pengambilan keputusan, dan perbaikan berkelanjutan. Evaluasi melalui pre- dan post-test, survei sikap, serta sesi permainan terstruktur menunjukkan peningkatan pemahaman, keterlibatan, dan kepercayaan diri peserta dalam menerapkan 5S. Studi ini menyimpulkan bahwa SSG merupakan metode yang layak dan dapat direplikasi untuk mengatasi kekurangan pendekatan pelatihan konvensional, serta menawarkan media pembelajaran kontekstual dan eksperiensial dalam pengembangan kapasitas manajemen pasar.

.....Traditional markets in Indonesia play a pivotal role in economic distribution and community livelihood but continue to face operational challenges such as disorganized layouts, poor sanitation, and weak management practices. These issues are often exacerbated by a lack of structured improvement frameworks and ineffective training methods. This study aims to design and evaluate a Serious Simulation Game (SSG) as an active learning tool to enhance the implementation of the Kaizen 5S methodology—Sort, Set in Order, Shine, Standardize, and Sustain—in traditional market management. The research adopts a simulation game development framework that involves real-world observation, iterative design, and evaluation. The resulting prototype, “Kelolapak,” integrates real operational problems and 5S principles into gameplay to promote practical understanding, decision-making, and continuous improvement. Evaluation through pre- and post-tests, attitudinal surveys, and structured gameplay sessions demonstrated improvements in participants’ knowledge, engagement, and confidence in applying 5S. The study concludes that SSGs provide a viable and replicable method for addressing gaps in traditional training approaches, offering a contextualized and experiential medium for capacity building in market management.