

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan, pengembangan karakter siswa merupakan salah satu tujuan utama selain pencapaian aspek akademik, dengan sportivitas menjadi salah satu nilai penting yang perlu ditanamkan. Sportivitas, yang relevan tidak hanya dalam olahraga tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari, mencakup sikap dalam menghadapi persaingan, menghormati lawan, dan interaksi sosial. Namun, penerapan nilai-nilai sportivitas di kalangan siswa sering kali terabaikan, seperti yang terlihat dalam beberapa kasus konflik di sekolah, baik verbal maupun fisik, yang dipicu oleh ketidakmampuan menerima kekalahan atau kemenangan secara positif. Untuk mengatasi hal ini, *game* edukatif diusulkan sebagai solusi dengan mengembangkan sebuah *game* yang dapat dimainkan secara *multiplayer local* dalam satu perangkat yang sama, dikenal sebagai "couch game". Game ini berfungsi sebagai perantara untuk menilai perilaku sportivitas siswa, seperti menghormati lawan dan menerima kekalahan dengan baik. Guru dapat memantau langsung perilaku siswa selama bermain, memberikan umpan balik, dan menanamkan nilai-nilai yang dapat diterapkan dalam kehidupan nyata. *Couch game* ini diharapkan mampu menjadi alat penilaian yang membantu mengurangi konflik dan meningkatkan interaksi sosial positif. Pembuatan *couch game* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari tahapan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan, dan pengujian.

Kata kunci: *couch game*, sportivitas, Multimedia Development Life Cycle, *multiplayer local*, *game* edukatif

ABSTRACT

In the world of education, character development of students is one of the main goals besides academic achievement, with sportsmanship being one of the important values that need to be instilled. Sportsmanship, which is relevant not only in sports but also in everyday life, includes attitudes in facing competition, respecting opponents, and social interaction. However, the application of sportsmanship values among students is often neglected, as seen in several cases of conflict in schools triggered by the inability to accept defeat or victory positively. To overcome this, educational games are proposed as a solution, by developing a game that can be played in local multiplayer on one device, known as a "couch game." This game functions as an intermediary to assess students' sportsmanship behavior, such as respecting opponents and accepting defeat well. Teachers can directly monitor student behavior while playing, provide feedback, and instill values that can be applied in real life. This couch game is expected to be an assessment tool that helps reduce conflict and increase positive social interaction. The creation of the couch game in this study was carried out using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which consists of the stages of concept, design, material collection, manufacture, and testing.

Keywords: couch games, sportsmanship, Multimedia Development Life Cycle, multiplayer local, educational games