

ABSTRAK

Perkembangan teknologi telah mengubah berbagai lini kehidupan bermasyarakat salah satunya adalah pendidikan dengan game digital. Tercatat sudah ada 50.000 game untuk PC yang tercatat pada Steam sebagai marketplace game. Jumlah anak di Indonesia pada tahun 2020 tercatat sebanyak 12,19% atau sebanyak 32,96 juta jiwa. Anak usia dini sedang masuk dalam golden age di mana kemampuan kognitif dan kemampuan sosial sedang berkembang. Pembuatan couch game yang akan dibuat diyakini mampu mendukung perkembangan kognitif pada Anak Usia Dini. Pembuatan Coach Game pada tugas akhir ini dibuat dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang terdiri dari tahapan konsep, perancangan, pengumpulan bahan, pembuatan dan pengujian. Game yang telah dibuat diuji kepada anak usia dini dengan rentang usia empat sampai lima tahun. Hasil pengujian dan observasi, *multiplayer couch game* dapat dibuat dengan metode MDLC dan dapat dimainkan secara mudah oleh 86,67% responden, 66,67% belajar membedakan objek dan 53,33% anak merasa dapat belajar membedakan warna sebagai pembelajaran perkembangan kognitif aspek visual. Pembuatan multi player dibuat dengan mekanisme satu keyboard yang dapat dimainkan bersama dalam satu waktu dengan 80% anak menikmati suasana bisa bermain bersama teman-temannya.

Kata kunci : Game, perkembangan kognitif, anak usia dini, multi player

ABSTRACT

Technology developments have changed various aspects of human lives, education and digital games is one of them. It is recorded that there are already 50,000 games for PC listed on Steam as a game marketplace. The number of children in Indonesia in 2020 was recorded at 12.19% or 32.96 million people. Early childhood is entering the golden age where cognitive abilities and social abilities are developing. It is believed that the couch game that will be developed will be able to support cognitive development in early childhood. The building of the Coach Game in this final project was made using the MDLC (Multimedia Development Life Cycle) method which consists of the stages of concept, design, material collection, creation and testing. The games developed are tested on young children aged four to five years. The results of testing and observing the games is easy to use by 86.67% of respondents, 66.67% learn to differentiate objects and 53.33% of children feel they can learn to differentiate colors as a cognitive development lesson, 80% of children enjoy the atmosphere of being able to play with their friends with the couch game concept.

Keywords: Games, cognitive development, early childhood, multi-player

