

ABSTRAK

Pada saat pelatih memberikan materi di lapangan materi paling awal yang disampaikan pelatih kepada peserta didiknya adalah materi tentang teknik-teknik dasar dalam olahraga squash yang terdiri dari *Drive, Volley, Boast, Lob, Drop, Serves, Forehand, dan Backhand*. Selain teknik dasar selanjutnya akan disampaikan materi tentang taktik dalam olahraga squash, yang terdiri dari bermain pada tempo lambat dan bermain pada tempo cepat. Yang terakhir akan disampaikan materi tentang strategi yang dapat digunakan saat bermain olahraga Squash yaitu *defensive game, pressure game, positional game dan attacking game*. Selain itu pelatih juga menyampaikan materi terkait aturan permainan dalam olahraga Squash. Pada umumnya kegiatan diatas dilakukan secara manual dan tidak adanya alat peraga visual. Disamping itu pelatih memiliki kendala dalam menilai tingkat pemahaman peserta didik dengan materi yang telah disampaikan. Melihat permasalahan tersebut maka muncul gagasan untuk membangun “Aplikasi Pembelajaran Squash”. Metode yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah metode *ADDIE. Frame work yang digunakan adalah flash*. Pengguna aplikasi ini adalah peserta didik yang dibimbing oleh pelatih maupun untuk belajar mandiri dan masyarakat umum.

Kata Kunci: teknik dasar squash, taktik squash, strategi squash, aturan umum squash, alat peraga visual.

