

ABSTRAK

Pada Sekolah Dasar kelas IV sampai kelas VI diajarkan beberapa cabang olahraga yang disampaikan melalui mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (Penjaskes). Beberapa dari cabang olah raga yang diajarkan adalah sepakbola, bola basket, dan lari. Dalam penyampaian materi didalam kelas, para guru masih memanfaatkan gambar dari buku-buku ajar yang digunakan. Hal ini menyebabkan pemahaman siswa dalam menerima materi masih kurang sehingga dapat menyebabkan kesalahan-kesalahan ketika melakukan praktik dilapangan. Karena itulah dibangun sebuah aplikasi pembelajaran olahraga dalam mata pelajaran penjaskes untuk siswa sekolah dasar berbasis multimedia.

Metode yang digunakan dalam perancangan dan pembuatan aplikasi ini adalah metode pengembangan multimedia yang terdiri dari enam tahapan yaitu konsep (*concept*), perancangan (*design*), pengumpulan bahan (*material collecting*), pembuatan aplikasi (*assembly*), pengujian (*testing*) dan penyimpanan (*distribution*) dan menggunakan *Adode Flash CS5* serta *Autodesk 3D Max 2014* dan menggunakan *action script 2.0* dalam pembangunannya.

Aplikasi ini akan memberikan contoh gerakan-gerakan teknik dasar dalam bermain sepakbola, basket, dan lari yang dilengkapi dengan gambar, teks, suara, dan animasi yang dikemas dengan menarik. Dengan aplikasi ini dapat membantu guru dalam mengajar serta dapat membantu siswa-siswi dalam memahami setiap gerakan sehingga tidak terjadi kesalahan saat praktik serta membuat pelajaran lebih menarik.

Kata Kunci : Aplikasi, Multimedia, Pembelajaran, Olahraga