

ABSTRAK

Multimedia interaktif adalah pemanfaatan komputer untuk menggabungkan teks, grafik, audio, gambar bergerak (video dan animasi) dengan menggabungkan link dan tool yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi dan berkomunikasi. Multimedia interaktif itu diantaranya seperti game, media pembelajaran dan website. Oleh karena itu, diperlukan sebuah alat bantu dalam belajar mengenali fungsi organ dalam tubuh kita. Agar seorang anak dapat lebih cepat menangkap dan mengerti apa yang disampaikan melalui suatu gambar yang menarik. Dengan demikian minat anak belajar dapat lebih termotifasi serta dapat menambah pengetahuan anak dalam menggunakan komputer. Media pembelajaran pada dasarnya merupakan aplikasi yang bersifat menyenangkan dan sebagai alat bantu ajar. Dalam Media pembelajaran, pendidikan diberikan lewat praktek atau pembelajaran dengan praktek (learning by doing). Sifat interaktif dalam aplikasi ini membuat aplikasi dapat digunakan sebagai sarana edukasi yang mempunyai fasilitas yang lebih baik dibandingkan dengan alat edukasi konvensional.

Kata Kunci : *Multimedia, Macromedia Flash, 3D Max, Peredaran Darah*

ABSTRACT

Interactive multimedia is the use of computers to combine text, graphics, audio, moving images (video and animation) by combining links and tools that allow users to navigate, interact and communicate. The interactive multimedia such as gaming, instructional media and websites. Therefore, we need a tool in learning to recognize the function of the organs in our body. So that a child can more quickly grasp and understand what is delivered through an attractive image. Thus the child's interest can be more motivated to learn and gain knowledge of children in using computers. Instructional media basically an application that is both fun and as teaching aids. In the Media learning, education is offered through practice or learning by practice (learning by doing). The interactive nature of the application makes the application can be used as an educational tool that has better facilities than the conventional educational tool.

Keywords: *Multimedia, Macromedia Flash, 3D Max, Circulatory*