

## ABSTRAKSI

Masa kanak-kanak adalah masa yang menyenangkan karena penuh dengan rasa ingin tahu dan selalu ingin bereksplorasi. Anak-anak selalu ingin melakukan dan mengetahui informasi yang baru. Tapi anak-anak masih belum dapat membedakan hal yang benar dan tidak benar jika belum diajarkan sebelumnya. Oleh karena itu dibutuhkan orangtua yang selalu mendampingi anak. Orangtua mengajarkan hal benar dan tidak benar untuk dilakukan. Meskipun begitu, pada hasil interview pada beberapa responden, orangtua tidak sepenuhnya dapat mendampingi anak mereka. Pada saat orangtua tidak dapat mendampingi, mereka memberikan *gadget* agar dapat menghibur anak. Gadget berisi permainan yang dapat merangsang pertumbuhan otak anak. Tapi masih kurangnya aplikasi pembelajaran interaktif dalam memberikan stimulus positif untuk perkembangan karakter anak. Dari permasalahan tersebut, maka dibuatlah sebuah aplikasi pembelajaran yang sifatnya interaktif agar dapat membantu anak-anak untuk menjadi anak yang mandiri. Aplikasi ini menyajikan contoh kasus yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari yang ditunjang dengan gambar dan animasi. Selain itu, adanya interaktivitas pada aplikasi ini diharapkan dapat menarik perhatian serta meningkatkan kemudahan bagi anak untuk dapat memahami pesan yang disampaikan.

(*Keyword : perkembangan karakter anak, aplikasi pembelajaran, stimulus positif*)