

ABSTRAK

**“PENGEMBANGAN MEDIA FUN FLIP FRAME UNTUK
MENUMBUHKANKARAKTER EMPATI KOGNITIF PADA SISWA
KELAS IV SD”**

Tahun 2020 – 2021

Johanes Paulus Nahak Berek

Universitas Sanata Dharma

2023

Penelitian yang dilaksanakan peneliti merujuk pada tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan *Fun Flip Frame* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan karakter empati kognitif pada siswa kelas IV SD.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan dengan menerapkan model ADDIE. Proses pengembangan media *Fun Flip Frame* melibatkan perancangan, pengembangan, dan produksi media pembelajaran yang terdiri dari bagian depan dan belakang. Bagian depan berisi gambar atau foto yang relevan dengan materi pelajaran, sedangkan bagian belakang berisi pertanyaan atau pernyataan yang memerlukan respon empatik dari siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti menghadapi keterbatasan dalam memproduksi media. Penelitian ini hanya mencapai tahapan perancangan dan desain media pembelajaran, sementara implementasi masih belum dilakukan.

Kata Kunci: Media pembelajaran, *Fun Flip Frame*, Empati Kognitif.

ABSTRACT

***FUN FLIP FRAME MEDIA DEVELOPMENT TO CULTIVATE
COGNITIVE EMPATHY AMONG FOURTH GRADE
ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS***

Year 2001 – 2002

Johanes Paulus Nahak Berek
Sanata Dharma University

2023

The study conducted by the researcher aimed to develop Fun Flip Frame as a instructional media to enhance cognitive empathy traits among fourth-grade elementary school students.

The research employed a research and development methodology using the ADDIE model. The development process of Fun Flip Frame media involved design, development, and production of a learning tool comprising a front and back section. The front section contained relevant images or photographs related to the subject matter, while the back section consisted of empathic response questions or statements for students to engage with.

The research findings indicated that the researcher encountered limitations in media production. The study only reached the stage of designing and developing the instructional media, while the implementation phase has not yet been carried out.

Keywords: *Learning media, Fun Flip Frame, Cognitive Empathy.*