



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 2 Tahun 2024 Page 8223-8237

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pemanfaatan Media Website Canva untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas VII SMP N 1 Boja

Martianaz Arsy Safitri^{1✉}, Agus Setiawan², Farikha Wahyu Lestari³

Universitas PGRI Semarang

Email: martianazarsysafitri@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Empati merupakan aspek penting dalam kehidupan, yang melibatkan perasaan dan pengalaman orang lain. Empati memiliki pengaruh yang luas dan dapat menyelesaikan konflik. Di era teknologi serta perkembangan pendidikan di Indonesia ini, penting untuk mengeksplor cara-cara baru dalam memberikan fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan empati, terutama remaja yang semakin terbiasa dengan penggunaan teknologi, terutama remaja sekarang yang sudah terbiasa dengan teknologi dan media digital. Namun, pendidikan di Indonesia dalam penerapan media digital ataupun teknologi dalam meningkatkan empati belum di eksplorasi secara menyeluruh. Penelitian ini bertujuan untuk menggabungkan media digital dan empati dengan pemanfaatan media website canva untuk meningkatkan empati siswa. Penelitian ini dilaksanakan pada siswa kelas VII SMP N 1 Boja menggunakan metode R&D model ADDIE pendekatan eksperimen one group pretest posttest. Teknik pengumpulan data melalui angket, setelah skoring data try out, uji validitas dan uji reliabilitas, menyebarkan kuesioner kembali hasil dari uji validitas. Setelah skoring angket uji validitas penelitian ini berlanjut dengan membuat kategori interval, uji normalitas dan uji paired t-test yang menyatakan bahwa hipotesis menyatakan ada perbedaan nilai pretest dan posttest, yang berarti empati siswa meningkat setelah dilakukan treatment melalui pemanfaatan media website canva.

Kata Kunci: *Canva, Empati, Siswa*

Abstract

Empathy is an important aspect of life, involving the feelings and experiences of others. Empathy has a wide influence and can resolve conflicts. In this era of technology and educational development in Indonesia, it is important to explore new ways of providing learning facilities to increase empathy, especially adolescents who are increasingly accustomed to the use of technology, especially adolescents today who are accustomed to technology and digital media. However, education in Indonesia in the application of digital media or technology in increasing empathy has not been thoroughly explored. This study aims to combine digital media and empathy by utilizing Canva website media to increase student empathy. This research was conducted on seventh grade students of SMP N 1 Boja using the ADDIE model R&D method, one group pretest posttest experimental approach. Data collection techniques through questionnaires, after scoring try out data, validity tests and reliability tests, distributing questionnaires again the results of the validity test. After scoring the validity test questionnaire, this research continues by making interval categories, normality tests and paired t-test tests which state that the hypothesis states that there are differences in pretest and posttest scores, which means that student empathy increases after treatment through the use of canva website media.

Keywords: *Canva, Empathy, Students*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi masa kini telah membawa manfaat besar bagi kehidupan manusia, seperti memberikan akses informasi yang luas, meningkatkan pekerjaan yang efisien, dan memperluas cakupan komunikasi. Namun, penting untuk di mengerti bahwa pemanfaatan teknologi dapat memiliki dampak negatif, khususnya berkaitan dengan daya atau kemampuan kita untuk berempati. Fokus paling utama dalam diskusi tentang efek teknologi dan tren budaya masa kini terhadap pembangunan kemampuan sosial dan emosional adalah ketakutan akan kurangnya ketrampilan empati pada generasi muda. Kurangnya empati pada generasi muda sekarang ini sudah menjadi perhatian utama dalam diskusi atau pembahasan mengenai dampak teknologi dan budaya populer terhadap perkembangan kemampuan sosial dan emosional seseorang. Meskipun teknologi memungkinkan dapat menghubungkan kita dengan orang lain secara virtual, hal ini dapat mengurangi interaksi social secara langsung yang penting untuk mengembangkan kemampuan empati kita. Saat kita lebih sering berkomunikasi melalui layar, kita menjadi kehilangan sensitivitas terhadap perasaan dan kebutuhan orang lain. Dan ketergantungan pada komunikasi digital juga bisa membuat seseorang atau individu kurang terampil dalam membaca ekspresi wajah, nada suara, dan bahasa tubuh, beberapa hal yang penting dalam memahami perasaan orang lain. Dengan demikian, penggunaan teknologi secara berlebihan mampu mengurangi kemampuan kita agar dapat merasakan dan mengerti atau

memahami perasaan orang lain. Interaksi antar siswa di sekolah mempengaruhi rasa kepedulian siswa kepada siswa lain yang disebut dengan empati, empati yang dimiliki siswa menunjukkan keberhasilan di sekolah untuk penyesuaian diri. Siswa yang kurang dalam kerja sama dan kepekaan dan interaksi sosial yang rendah berarti memiliki empati yang rendah, dibanding siswa yang banyak berinteraksi serta kerja sama memiliki empati yang tinggi (Satriawan dalam Juliantika, 2017) . Hal ini dapat berdampak dalam kualitas dan kuantitas hubungan sosial, bahkan meningkatkan risiko konflik dan isolasi atau keterasingan sosial. Oleh karena itu, saat ini sangat penting untuk memanfaatkan serta menggunakan teknologi secara bijak dan tetap mengutamakan interaksi sosial langsung untuk menjaga dan mengembangkan empati.

Menurut pandangan Durkheim, perkembangan kecanggihan teknologi telah berdampak pada remaja sehingga remaja menjadi lebih cenderung individualis, mereka cenderung bertindak sesuai dengan kepentingan pribadi mereka sendiri. (Sarwono dalam Auliya 2016). Menurut definisi WHO (Sarwono dalam Auliya 2016), masa remaja adalah fase transisi antara masa anak-anak dan dewasa, di mana pertumbuhan psikologis sedang terjadi pada diri remaja dan pencarian identitas diri. Dalam periode ini, remaja secara umum sedang mencari jati diri dan memiliki tingkat kerentanan yang tinggi terhadap dampak perkembangan teknologi yang cepat, yang mungkin berpengaruh negatif pada proses perkembangan mereka. Manusia, sebagai makhluk sosial, secara alami terhubung dengan sesamanya dalam kehidupan bersama. Dengan hakikat yang kompleks, ia mengalami pertumbuhan menyeluruh yang sesuai dengan perkembangan zaman , serta mereka memainkan peran sentral dalam struktur sosial (Prayitno & Amti, dalam Santi,2022).

Empati adalah kunci untuk mengerti atau memahami perasaan orang lain, memperlihatkan toleransi, memberikan kasih sayang, serta mengerti kebutuhan teman. Seorang anak yang belajar berempati akan menunjukkan perhatian, mengontrol emosi, dan bersedia memberi serta menerima maaf. Mereka juga akan senang bermain dan berbagi bersama teman-temannya (Limarga, 2017). Oleh sebab itu, perlu mengembangkan teknologi yang memiliki tujuan untuk menyoroti tema tentang empati dan strategi untuk meningkatkannya, terutama melalui pemanfaatan teknologi yang semakin maju.

Empati disekolah dikonsentrasikan pada kemampuan untuk memahami dan merasakan perasaan serta pengalaman orang lain, terutama sesama siswa, walaupun tidak langsung merasakan apa yang dialami oleh orang lain. Empati merupakan ketrampilan atau kemampuan yang ada dalam diri setiap individu sejak masa pertumbuhan, dan penting untuk ditanamkan dan dikembangkan dalam diri setiap orang. Kemampuan empati mungkin mempunyai nilai yang lebih tinggi dibanding dengan kecerdasan intelektual,

karena empati lebih kompleks dan lebih vital dalam kehidupan sehari-hari (Taufik dalam Santi, 2022). Hal ini meliputi kemampuan untuk mengenali ketika seseorang sedang sedih atau mengalami masalah, dan rela memberikan dukungan atau bantuan kepada orang lain. Empati menjadi hal krusial dalam interaksi sosial, di mana kita mampu memahami perasaan dan pengalaman orang lain. Menurut Golamen (1997), terdapat tiga ciri yang menjadi indikator kemampuan empati, yaitu : 1. Mendengarkan dengan baik terhadap orang lain, yaitu individu dapat memberikan perhatian penuh dan menjadi pendengar yang baik terhadap segala permasalahan yang disampaikan kepada mereka. 2. Mampu menerima sudut pandang orang lain, di mana individu dapat melihat masalah dari perspektif orang lain, sehingga dapat meningkatkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan. 3. Peka terhadap perasaan orang lain, yang menunjukkan kemampuan individu untuk membaca perasaan orang lain melalui isyarat atau tanda seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara yang digunakan oleh individu tersebut (Ratu dalam Santi, 2022). Sebagai contoh, jika seorang siswa kehilangan mainan dan merasa sedih, ketrampilan atau kemampuan empati akan membuat siswa lain ikut merasa sedih dan mungkin mencoba membantu. Empati mempunyai dua dimensi yang krusial, yaitu dimensi kognitif dan afektif. Dalam konteks dimensi kognitif, seseorang mampu menganalisis informasi berkaitan dengan emosi orang lain dengan memasuki sudut pandang mereka dan mencoba memahami perasaan yang sedang mereka alami. Di sisi lain, dalam dimensi afektif, individu dapat merasakan emosi yang sama dengan yang orang lain rasakan, satu diantara aspek utamanya adalah kemampuan untuk peka terhadap emosi orang lain, bukan hanya sekedar menyadari keberadaan emosi tersebut. (Wulandari dalam Akollo, 2020)

Pada zaman sekarang, di mana interaksi antar individu semakin kompleks dan beragam, memiliki tingkat empati yang tinggi merupakan hal yang penting. Sebagai contoh, ketika seorang siswa menunjukkan rasa marah atau ketidakpuasan terhadap sesama siswa, kemampuan empati akan membantu mereka memahami perasaan siswa tersebut dengan lebih baik. Akibatnya, siswa mampu belajar berperilaku lebih baik dan membangun hubungan yang harmonis dengan orang lain. Oleh karena itu, perlu disadari bahwa pengembangan kemampuan empati merupakan aset yang bernilai bagi masa depan siswa. Dengan meningkatkan ketrampilan empati, siswa akan menjadi individu yang lebih peduli, memahami, dan dapat menjalin hubungan yang positif dengan orang lain. Ada berbagai cara untuk menumbuhkan empati saat yaitu dengan memberikan informasi, salah satunya adalah menggunakan media yang menarik perhatian siswa di sekolah pada proses bimbingan dan konseling. Proses bimbingan dan konseling dapat dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang dihadapi siswa. Dengan cara ini, guru bimbingan dan

konseling bisa memilih media yang sesuai untuk siswa, termasuk layanan informasi. Desain menjadi lebih mudah saat ini berkat platform-platform desain yang bisa diakses melalui website atau aplikasi. Salah satunya yaitu Canva, platform desain terbaik yang bisa diakses baik menggunakan website ataupun aplikasi di ponsel android. (Rahmasari,2021) Canva dapat digunakan untuk beragam tujuan, seperti: 1) mengalihkan ide-ide abstrak menjadi konsep yang lebih jelas; 2) menginspirasi siswa; 3) memberikan perhatian langsung; 4) menyampaikan kembali informasi; 5) mengingat kembali pengetahuan sebelumnya; dan 6) meminimalkan upaya belajar (Smaldino dalam Saman, 2021).

Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling di sekolah, keterkaitan antara teknologi, seperti platform Canva, dengan empati merupakan hal yang sangat penting. Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang telah mempunyai website untuk membantu pengguna dalam membuat desain kreatif secara praktis. Canva adalah suatu inovasi dalam hal media yang berfungsi untuk memberikan layanan, yang dapat memudahkan guru BK dalam menyajikan materi. Dalam penggunaan canva, materi disajikan dalam bentuk presentasi PowerPoint dengan template yang menarik dan tidak membosankan (Mulyani, 2022). Canva dapat menjadi alat desain grafis yang mempermudah pembuatan materi visual bagi siswa yang telah memiliki situs web. Dengan menggunakan teknologi ini, guru BK atau konselor dapat memberikan materi yang menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Melalui penggunaan alat desain grafis seperti Canva, guru BK atau konselor dapat menjelaskan materi atau informasi dengan lebih jelas dan memberikan lingkungan yang lebih nyaman dalam menyampaikan materi. Dengan demikian, integrasi teknologi seperti Canva dalam bimbingan dan konseling di sekolah mampu membantu meningkatkan empati dan memperkuat hubungan antara konselor dan siswa. Pemanfaatan Canva dapat menghadirkan media pembelajaran yang mampu membantu memvisualisasikan materi pembelajaran yang memiliki dampak siswa memahami materi pembelajaran dengan lebih jelas dan menarik. Dengan Canva, pendidik mampu menghadirkan media pembelajaran yang variatif, menarik serta bermanfaat untuk memberikan gambaran yang lebih konkret berkenaan dengan materi pembelajaran bagi siswa. (Pertiwi,2023). Dengan adanya pemanfaatan media website dari aplikasi canva ini konselor lebih mudah memberikan materi sehingga dapat meningkatkan empati siswa di sekolah.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang diimplementasikan adalah penelitian dan pengembangan, yang oleh Borg dan Gall disebut dengan R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono (dalam Fitriyani, 2018), R&D merupakan metode penelitian dengan tujuan menghasilkan produk khusus dan menguji keefektifannya. Selain mengimplementasikan metode R&D, penelitian ini juga merujuk kepada model ADDIE untuk tahapan dalam pengembangan media. Model ADDIE yaitu model pembelajaran yang memprioritaskan pendekatan sistem yang efektif dan efisien, dengan proses interaktif untuk menghasilkan produk (Branch dalam Fitriyani, 2018).

Akan tetapi, penelitian tersebut hanya sampai pada tahap pengembangan (Development) dari model ADDIE. Tahap analisis melibatkan pengidentifikasian kesenjangan antara keadaan yang seharusnya dan yang sebenarnya, menetapkan tujuan atau target instruksional, menganalisis karakteristik pengguna media, dan mengevaluasi sumber daya yang dibutuhkan. Berikutnya, tahap desain melibatkan perancangan konten dan bentuk media, serta analisis instrumen tes untuk evaluasi produk. Pada tahap ini, peneliti melakukan penyusunan tugas dari pengumpulan data, menetapkan tujuan efektifitas melalui pembuatan soal, dan merumuskan strategi pengujian produk. Tahap terakhir, tahap pengembangan, melibatkan pengembangan konten media, pemilihan media pendukung, pembuatan petunjuk penggunaan produk, serta evaluasi formatif.

Penelitian ini juga mengimplementasikan pendekatan eksperimen dengan metode kuantitatif. Desain penelitian yang dipilih ialah One Group Pretest-Posttest Design. Dalam desain ini penelitian dilakukan di SMP Negeri 1 Boja.

. Menurut Putu (dalam Santi, 2022), metode eksperimen diterapkan untuk mengkaji dampak perlakuan tertentu terhadap faktor lain dalam lingkungan yang terkendali. Menurut Ratu (dalam Santi, 2022), data interval menggambarkan jarak seragam antara satu data dengan data lainnya. Oleh karena itu, data yang diinterval dalam penelitian ini adalah tingkat empati siswa di SMP N 1 Boja dengan jumlah 31 responden. Data yang terkumpul akan dianalisis dengan analisis presentase, dan akan diproses secara statistik karena bersifat kuantitatif. Angket pertama yang disebar melalui try out berjumlah 40 soal, setelah dilakukan skoring dari data try out dan validasi ahli, dilakukan uji validitas dan reabilitas hingga menyebar hasil kuesioner hasil uji validitas yaitu pretest dan posttest, setelah melakukan skoring hasil pretest dan posttest melakukan skala likert interval 3 kategori yaitu tinggi, sedang dan rendah, setelah itu uji normalitas dan uji paired t-test menggunakan SPSS 26.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pemanfaatan media website canva yang diberikan kepada siswa untuk meningkatkan empati, angket empati dirancang dengan memiliki tiga indikator, enam prediktor dan empat puluh item pernyataan. Setelah melalui tahapan tersebut disusunlah instrumen berupa angket yang memiliki empat jawaban yang harus dipilih responden yaitu sangat setuju, setuju, tidak setuju dan sangat tidak setuju.



Gambar 1. Media Website Canva Empati

Tabel 1. Distribusi Skor Pernyataan Faforable dan Unfavorable

No	Skor Jawaban	Favorable	Unfavorable
1.	Sangat Setuju	4	1
2.	Setuju	3	2
3.	Tidak Setuju	2	3
4.	Sangat Tidak Setuju	1	4

Dari indikator yang telah ditentukan, kemudian dikembangkan oleh penulis:

Tabel 2. Kisi-Kisi Empati

No	Indikator	Prediktor	Nomer Item		Jumlah
			+	-	
1	Mendengarkan dengan baik terhadap orang lain, yaitu individu dapat memberikan perhatian penuh dan menjadi pendengar yang baik terhadap segala permasalahan yang	1. Suatu tindakan yang Memberikan Perhatian penuh kepada orang lain 2. Individu dapat mengabaikan kepentingan diri sendiri dan lebih mementingkan kebutuhan orang lain.	1,7,13,19,2 5,31,37	4,10,16, 22,28,3 4,40	14

	disampaikan kepada mereka	3. Dapat mendengarkan dengan baik dan memahami pembicaraan dengan baik apa yang dirasakan oleh orang lain.			
2	Mampu menerima sudut pandang orang lain, di mana individu dapat melihat masalah dari perspektif orang lain, sehingga dapat meningkatkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan	1. Sikap yang menjadikan kebebasan dan perbedaan sebagai suatu hak yang dimiliki masing-masing antar individu atau kelompok 2. Memiliki pikiran terbuka terhadap pemikiran atau pengalaman orang lain	5,11,17,23,29,35	2,8,14,20,26,32,38	13
3	Peka terhadap perasaan orang lain, yang menunjukkan kemampuan individu untuk membaca perasaan orang lain melalui isyarat atau tanda seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara yang digunakan oleh individu tersebut	1. Individu dapat membaca perasaan individu lain dengan menempatkan diri pada situasi yang dialami sehingga dapat ikut merasakan apa yang dirasakan individu tersebut 2. Individu dapat peduli dengan orang lain dan merasakan kondisi yang dirasakan orang lain	3,9,15,21,27,33,39	6,12,18,24,30,36	13
TOTAL					40

Setelah uji validitas, terdapat hasil yang menunjukkan bahwa sebuah item dianggap valid jika nilai r hitung \geq nilai r tabel. Di dalam output SPSS, item yang valid akan ditandai dengan dua bintang pada urutan paling atas dari skor total. Jika nilai r hitung \leq nilai r tabel, maka nilainya dianggap tidak valid. Maka dari hasil uji validitas instrumen ditemukan bahwa instrumen ini reliabel karena nilai reliabilitasnya 0,727, berarti instrumen yang disusun dapat dipercaya, karena semakin tinggi reliabilitas maka instrumen tersebut semakin baik.

Tabel 3. Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,729	41

Dari hasil uji reliabilitas tersebut terdapat 22 aitem yang gugur atau tidak valid dan 19 aitem yang valid.

Tabel 4. Blue Print Empati

No	Indikator	Prediktor	Nomer Item		Jumlah
			+	-	
1	Mendengarkan dengan baik terhadap orang lain, yaitu individu dapat memberikan perhatian penuh dan menjadi pendengar yang baik terhadap segala permasalahan yang disampaikan kepada mereka	1. Suatu tindakan yang Memberikan Perhatian penuh kepada orang lain	1,7,13,19,2 5,31,37.	4,10,16, 22,28,3 4,40	14
		2. Individu dapat mengabaikan kepentingan diri sendiri dan lebih mementingkan kebutuhan orang lain.	1,7,13, 19(37)	4,10(34) ,16(31),	6
		3. Dapat mendengarkan dengan baik dan memahami pembicaraan dengan baik apa yang dirasakan oleh orang lain.			
2	Mampu menerima sudut pandang orang lain, di mana individu dapat melihat masalah dari perspektif orang lain, sehingga dapat meningkatkan toleransi dan kemampuan menerima perbedaan	1. Sikap yang menjadikan kebebasan dan perbedaan sebagai suatu hak yang dimiliki masing-masing antar individu atau kelompok	5,11,17,23, 29,35.	2,8,14,2 0,26,32, 38	13
		2. Memiliki pikiran terbuka terhadap pemikiran atau pengalaman orang lain	5(11), 11(17), 17(35)	2,8(32), 14(29)	6
3	Peka terhadap perasaan orang lain, yang menunjukkan kemampuan individu untuk membaca	1. Individu dapat membaca perasaan individu lain dengan menempatkan diri pada situasi yang dialami sehingga dapat	3,9,15,21,2 7,33,39.	6,12,18, 24,30,3 6.	13
					7

perasaan orang lain melalui isyarat atau tanda seperti ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan intonasi suara yang digunakan oleh individu tersebut	ikut merasakan apa yang dirasakan individu tersebut	3(33),9(39),15(30)	6,12(24),18(36)
2. Individu dapat peduli dengan orang lain dan merasakan kondisi yang dirasakan orang lain			
TOTAL			40

Setelah melakukan uji reliabilitas penelitian dilanjutkan dengan skoring 19 aitem valid dan membuat kategori interval persen. Interval persen dalam skala Likert adalah jarak antara opsi jawaban, diukur dalam persentase. Ini membantu kita memahami seberapa banyak responden cenderung ke arah tertentu. Misalnya, jika banyak responden memilih opsi "setuju", interval persen akan menunjukkan seberapa banyak persentase responden yang setuju. Ini membantu dalam menganalisis tanggapan dan pola pikir orang dalam penelitian.

Tabel 5. Pretest Empati

Kategori	Interval	% Interval	Frekuensi
Tinggi	≥ 59	$\geq 78\%$	3
Sedang	39-58	51-76%	28
Rendah	≤ 38	$\leq 50\%$	0

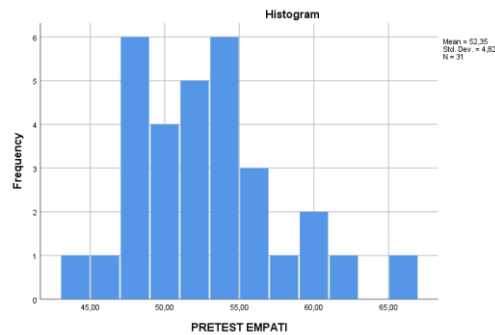
Tabel 6. Posttest Empati

Kategori	Interval	% Interval	Frekuensi
Tinggi	≥ 59	$\geq 78\%$	17
Sedang	39-58	51-76%	14
Rendah	≤ 38	$\leq 50\%$	0

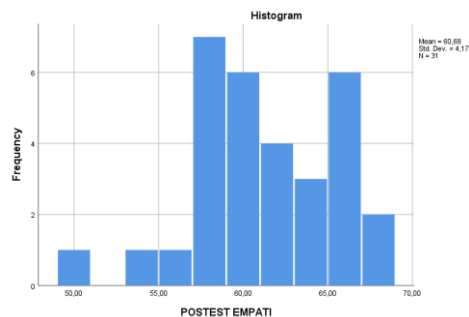
Perbandingan antara skala Likert pada pretes dan postes dilakukan untuk mengevaluasi perubahan atau perbedaan dalam tanggapan atau sikap responden sebelum dan sesudah diberikan media website canva tentang empati. Hasilnya empati siswa yang diberikan media website canva tentang empati meningkat karena tabel pretest menunjukkan jumlah kategori "tinggi" memiliki frekuensi 3, sedangkan "sedang" memiliki frekuensi 28, sedangkan pada tabel posttest jumlah kategori "tinggi" memiliki frekuensi 17, sedangkan "sedang" memiliki frekuensi 14.

Setelah itu kita melakukan uji normalitas data one group pretest-posttest. Uji normalitas ini digunakan untuk menilai apakah penyebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel normal atau tidak serta digunakan sebagai syarat penggunaan statistik parametrik, salah satunya adalah uji t-test yang akan digunakan dalam penelitian pemanfaatan media website canva untuk meningkatkan empati siswa.

Tabel 7. Histogram Pretest Empati



Tabel 8. Histogram Posttest Empati



Data grafik historam menunjukkan lonceng simetris, maka sebaran data penelitian tidak menyimpang atau normal.

Tabel 9. Uji Normalitas Empati

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST EMPATI	,108	31	,200*	,966	31	,412
POSTEST EMPATI	,110	31	,200*	,964	31	,368

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Jika dalam data tabel uji normalitas, karena data penelitian kurang dari 100 maka penelitian ini menggunakan uji shapiro wilk. $H_0 \leq \alpha 0.05$ maka data ditolak, jika nilai signifikansi data lebih besar dari $\alpha 0.05$ menunjukkan data penelitian normal. Nilai signifikansi pada pretest dalam tabel uji normalitas adalah 0.412 artinya >0.05 , berarti

berdistribusi normal, data pada pretest berdistribusi normal. Nilai signifikansi pada posttest dalam tabel uji normalitas adalah 0.368 artinya >0.05 , berarti berdistribusi normal, data pada posttest berdistribusi normal. Hasil analisis ini menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest keduanya berdistribusi normal dan dengan demikian memenuhi syarat untuk uji hipotesis menggunakan statistik parametrik.

Analisis data penelitian eksperimen one group pretest posttest design atau hanya menggunakan satu kelompok perlakuan kemudian dua kali pengukuran yaitu pengukuran sebelum dilakukan perlakuan dan pengukuran setelah dilakukan perlakuan.

Tabel 10. T-Test Statistik Deskriptif

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	PRETEST EMPATI	52,35	31	4,820	,866
	POSTEST EMPATI	60,68	31	4,174	,750

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rata-rata pretest siswa yaitu 52.35, dan pada posttest yaitu 60.68. Ini berarti terjadi peningkatan empati setelah mendapatkan konseling menggunakan media website canva tentang empati. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media website canva berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan empati siswa kelas VII SMP N 1 Boja.

Tabel 11. Hasil Uji Pired T-Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST EMPATI - POSTEST EMPATI	-8,323	4,861	,873	-10,105	-6,540	-9,533	30	,000

Berdasarkan tabel output hasil uji paired t-test, diperoleh diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari $\alpha 0.05$. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. H_0 yaitu tidak ada perbedaan empati siswa sebelum dan setelah diberikan media website canva. Sedangkan H_a berarti ada perbedaan empati siswa sebelum dan setelah diberikan media website canva.

Tabel 12. Hasil Uji Wilcoxon Signed Ranks Test

		Ranks		
		N	Mean Rank	Sum of Ranks
POSTEST EMPATI - PRETEST EMPATI	Negative Ranks	1 ^a	1,00	1,00
	Positive Ranks	29 ^b	16,00	464,00
	Ties	1 ^c		
	Total	31		

a. POSTEST EMPATI < PRETEST EMPATI

b. POSTEST EMPATI > PRETEST EMPATI

c. POSTEST EMPATI = PRETEST EMPATI

Mean rank wilcoxon sebelum diberi perlakuan adalah 1.00 dan setelah diberi perlakuan adalah 16.00, jadi ini adalah indikasi lebih tinggi rata-rata skor yang terlihat di posttest dibanding pretest.

Tabel 13. Test Statistics Asymp Significan

Test Statistics ^a	
	POSTEST EMPATI - PRETEST EMPATI
Z	-4,769 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Asymp signifikan berlaku untuk statistik non parametrik, maka 0.000 dibandingkan dengan 0.05, jadi hipotesisnya nilai signifikansi yang didapatkan dari hasil analisis itu sama dengan atau kurang dari 0.05 dan 0.000 dibawah 0.05, dengan demikian berarti Ho ditolak atau menolak tidak ada perbedaan nilai pretest dan posttest. Dan menerima hipotesis yang menyatakan ada perbedaan nilai pretest dan posttest, yang berarti empati siswa meningkat setelah dilakukan treatment melalui pemanfaatan media website canva. Dalam mean rank wilcoxon sebelum diberi perlakuan adalah 1.00 dan setelah diberi perlakuan adalah 16.00, jadi ini adalah indikasi lebih tinggi rata-rata skor yang terlihat di posttest dibanding pretest.

SIMPULAN

Hasil penelitian pemanfaatan media website canva untuk meningkatkan empati siswa kelas VII SMP N 1 Boja, yang menggunakan metode R&D model ADDIE eksperimen one group pretest posttest menerima hipotesis yang menyatakan ada perbedaan nilai pretest dan posttest, yang berarti empati siswa meningkat setelah dilakukan treatment melalui pemanfaatan media website canva.

Ditemukan pada skala linkert hasil empati siswa yang diberikan media website canva

tentang empati meningkat karena tabel pretest menunjukkan jumlah kategori "tinggi" memiliki frekuensi 3, sedangkan "sedang" memiliki frekuensi 28, sedangkan pada tabel posttest jumlah kategori "tinggi" memiliki frekuensi 17, sedangkan "sedang" memiliki frekuensi 14. Data grafik histogram uji normalitas menunjukkan lonceng simetris, maka sebaran data penelitian tidak menyimpang atau normal. Hasil analisis menunjukkan bahwa baik data pretest maupun posttest keduanya berdistribusi normal dan dengan demikian memenuhi syarat untuk uji hipotesis menggunakan statistik parametrik. Berdasarkan hasil uji paired t-test, diperoleh diperoleh nilai sig = 0.000, yang berarti lebih kecil dari α 0.05. Dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. H_0 yaitu tidak ada perbedaan empati siswa sebelum dan setelah diberikan media website canva. Sedangkan H_a berarti ada perbedaan empati siswa sebelum dan setelah diberikan media website canva. Asymp significant berlaku untuk statistik non parametrik, maka 0.000 dibandingkan dengan 0.05, jadi hipotesisnya nilai signifikansi yang didapatkan dari hasil analisis itu sama dengan atau kurang dari 0.05 dan 0.000 dibawah 0.05, dengan demikian berarti H_0 ditolak atau menolak tidak ada perbedaan nilai pretest dan posttest. Dan menerima hipotesis yang menyatakan ada perbedaan nilai pretest dan posttest, yang berarti empati siswa meningkat setelah dilakukan treatment melalui pemanfaatan media website canva.

DAFTAR PUSTAKA

- Akollo, J. G., Wattilete, T. A., & Lesbatta, D. (2020). Penerapan metode bermain peran (role playing) dalam mengembangkan empati pada anak usia 5-6 tahun. *DIDAXEI*, 1(1).
- Agustiarini, E. D. (2020). Pengembangan Media Bigbook Cerita Rakyat Untuk Meningkatkan Empati dan Kemampuan Bercerita Anak Usia Dini. *Edukasi*, 12(1), 1-80.
- Auliyah, A., & Flurentin, E. (2016). Efektifitas penggunaan media film untuk meningkatkan empati siswa kelas VII SMP. *Jurnal kajian bimbingan dan konseling*, 1(1), 19-26.
- Juliantika, Y. T. (2017). *Penerapan Cinema Therapy Untuk Meningkatkan Empati Siswa Kelas X Multimedia Di SMKN 1 Driyorejo* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).
- Kholisho, Y. N., Marfuatun, M., & Ismatulloh, K. (2023). PELATIHAN PEMBUATAN MELANI (MEDIA LAYANAN KONSELING KEKINIAN) BAGI GURU BK BERBASIS TEKNOLOGI. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 4(2), 3824-3831.
- Limarga, D. M. (2017). Penerapan metode bercerita dengan media audio visual untuk meningkatkan kemampuan empati anak usia dini. *Tunas Siliwangi: Jurnal Program Studi Pendidikan Guru PAUD STKIP Siliwangi Bandung*, 3(1), 86-104.

- Mulyani, N., & Yulia, C. (2022). Efektivitas Media Canva Untuk Meningkatkan Self Esteem Pada Siswa. *Research and Development Journal of Education*, 8(2), 518-524.
- Pertiwi, E. I., Degeng, I. N. S., & Rusmawati, R. D. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Bimbingan Karier Berbasis Aplikasi Canva Untuk Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Karanganyar. *Education Journal: Journal Educational Research and Development*, 7(2), 303-315.
- Rahmasari, E. A., & Yogananti, A. F. (2021). Kajian Usability Aplikasi Canva (Studi Kasus Pengguna Mahasiswa Desain). *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 165-178.
- Santi, A. W., Andriane, S., & Ariyanto, R. D. (2022). Pengembangan Skala Karakter Empati Siswa Kelas XI SMA. *Nusantara of Research: Jurnal Hasil-hasil Penelitian Universitas Nusantara PGRI Kediri*, 9(1), 39-50.
- Santi, G. F., Helma, H., & Nita, R. W. (2022). Efektifitas Program Pengembangan Kecerdasan Emosi dalam Meningkatkan Aspek Empati (EMPATHY) Berbasis Teknologi Informasi (Studi untuk Peserta didik di Kelas X MIA 1 SMAN 2 Bayang Kabupaten Pesisir Selatan). *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 3635-3641.
- Syamila, D., & Fitriyani, H. (2018). Pengembangan Self-Help Book untuk Membantu Peserta Didik Mengatasi Konflik dengan Orang Tua dalam Perspektif Konseling Realitas. *INSIGHT: Jurnal Bimbingan Konseling*, 7(2), 133-139.
- Saman, A., Umar, N. F., Bakhtiar, M. I., & Harum, A. (2021). Pemanfaatan aplikasi canva untuk membuat media bimbingan dan konseling bagi mgbk kabupaten gowa. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(2), 270-276.