



JURNAL BASICEDU

Volume 9 Nomor 3 Tahun 2025 Halaman 701 - 712

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Pengembangan Aktualisasi Diri melalui Karya Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS di SMK: Perspektif Teori Humanisme

Herlina Tri Wulandari^{1✉}, Heri Susanto², Endang Fauziati³, Maryadi⁴

Magister Adminitrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta^{1,2,3,4}

E-mail: q100240034@student.ums.ac.id¹, q100240024@student.ums.ac.id², ef274@ums.ac.id³,
maryadi@ums.ac.id⁴

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengembangan aktualisasi diri melalui karya komik digital dalam pembelajaran IPAS di SMK ditinjau dari teori pembelajaran humanism. Teori humanisme Rogers menekankan pentingnya aktualisasi diri, yaitu proses individu untuk mencapai potensi penuh mereka dalam lingkungan yang mendukung dan empatik. Dalam konteks pendidikan, hal ini melibatkan penciptaan ruang yang memungkinkan siswa untuk mengekspresikan diri mereka secara bebas dan kreatif, yang diwujudkan dalam pembuatan komik digital yang menggabungkan pemahaman konsep IPAS. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mendalami bagaimana pembelajaran berbasis komik digital dapat membantu siswa mengembangkan bakat mereka dalam konteks pembelajaran IPAS. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, serta analisis dokumen seperti hasil karya komik digital yang dibuat oleh siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, tetapi juga memungkinkan mereka untuk mengaktualisasikan bakat dan kreativitas mereka dalam konteks akademik. Penerapan teori humanisme Carl Rogers menciptakan lingkungan pembelajaran yang lebih mendukung, di mana siswa merasa senang dan dapat mengembangkan potensi penuh mereka.

Kata kunci: aktualisasi diri, komik digital, teori humanisme, Carl Rogers, pembelajaran IPAS, pendekatan kualitatif

Abstract

This study aims to explore the application of Carl Rogers' humanistic theory in science and social studies learning in vocational high schools with a focus on developing digital comic talent as a form of self-actualization for students. Rogers' humanistic theory emphasizes the importance of self-actualization, which is the process of individuals reaching their full potential in a supportive and empathetic environment. In an educational context, this involves creating spaces that allow students to express themselves freely and creatively, which is realized through the creation of digital comics that integrate their understanding of science and social studies concepts. This study uses a qualitative approach to explore how digital comic-based learning can help students develop their talents in the context of science and social studies learning. Data were collected through observation, in-depth interviews with students and teachers, and document analysis such as digital comics created by students. The results of the study indicate that the use of digital comics not only increases student engagement in learning but also enables them to actualize their talents and creativity in an academic context. The application of Carl Rogers' humanistic theory creates a more supportive learning environment where students feel happy and can develop their full potential.

Keywords: self-actualization, digital comics, humanistic theory, Carl Rogers, IPAS learning, qualitative approach

Copyright (c) 2025 Herlina Tri Wulandari, Heri Susanto, Endang Fauziati, Maryadi

✉Corresponding author :

Email : q100240034@student.ums.ac.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.10043>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 9 No 3 Tahun 2025
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pendidikan di dunia modern saat ini tidak hanya menuntut pemahaman akademis yang mendalam tetapi juga pemahaman yang lebih luas tentang bagaimana individu mengembangkan potensi mereka secara penuh. Dalam hal ini, konsep aktualisasi diri yang diperkenalkan oleh Carl Rogers menjadi sangat relevan. (Rogers C. , 1961) dalam konteks pendidikan, teori humanisme mengarah pada penciptaan ruang belajar di mana siswa tidak hanya diajarkan untuk memahami konsep-konsep akademis tetapi juga diberikan kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan bakat pribadi mereka.

Pada tingkat Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang lebih menekankan pada keterampilan teknis dan praktis, penting untuk memberikan siswa ruang untuk mengaktualisasikan diri mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mendorong aktualisasi diri siswa adalah melalui pengembangan bakat kreatif, khususnya dalam bentuk media digital. Di zaman sekarang, penggunaan teknologi telah membuka berbagai kesempatan baru dalam dunia pendidikan, salah satunya adalah pembuatan komik digital sebagai alat untuk menyebarkan diri dan memahami konsep-konsep pelajaran.

Di SMK, pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) sering kali dianggap terlalu teoretis dan kurang menyentuh aspek kreatif siswa. Oleh karena itu, penelitian ini ingin menggali bagaimana komik digital dapat digunakan sebagai media untuk mengintegrasikan aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran IPAS, yang pada pasangannya dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan membantu mereka memahami materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan mendalam.

SMK memiliki tujuan yang jelas untuk menghasilkan lulusan yang siap terjun ke dunia kerja dengan keterampilan teknis yang memadai. Namun, tantangan utama di SMK adalah bagaimana mengembangkan kemampuan akademik yang cukup baik di samping keterampilan praktis. Pendidikan di SMK tidak hanya membutuhkan pemahaman materi secara teoritis, tetapi juga aplikasi keterampilan praktis yang relevan dengan dunia industri. Dalam hal ini, Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) memainkan peran penting dalam memberikan dasar pengetahuan yang kuat bagi siswa untuk memahami dunia sekitar mereka.

Namun meskipun pelajaran IPAS sangat penting, banyak siswa yang merasa kesulitan dan kurang tertarik dalam mengikuti pembelajaran IPAS. Hal ini terutama disebabkan oleh cara pengajaran yang masih sangat konvensional dan fokus pada penyampaian informasi secara verbal atau teks tanpa adanya pendekatan yang melibatkan kreativitas siswa. Oleh karena itu, penting untuk merancang pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif, inovatif, dan memfasilitasi perkembangan bakat kreatif siswa.

Aktualisasi diri, menurut (Rogers C. , 1961) adalah proses di mana individu berusaha mencapai potensi tertinggi mereka dengan memahami diri mereka secara mendalam dan mengekspresikan diri secara autentik dalam konteks sosial mereka. Dalam pendidikan, aktualisasi diri berarti memberikan ruang kepada siswa untuk mengenali dan mengembangkan potensi unik mereka, baik dalam aspek akademik maupun non-akademik. (Rogers C. , 1961) juga mengemukakan pentingnya lingkungan belajar yang mendukung dan empatik, di mana siswa merasa dihargai dan diterima sebagaimana adanya. Dalam teori humanisme, ada dua prinsip dasar yang sangat relevan dalam pendidikan: penerimaan tanpa syarat dan pembelajaran berbasis pengalaman. Penerimaan tanpa syarat berarti bahwa siswa dihargai tanpa memandang hasil atau kemampuan mereka, sedangkan pembelajaran berbasis pengalaman mengutamakan pengalaman pribadi siswa dalam memahami materi dan berkembang secara pribadi.

Penerapan prinsip-prinsip ini dalam pembelajaran IPAS di SMK akan menciptakan lingkungan yang tidak hanya mendukung perkembangan kognitif siswa, tetapi juga memberikan ruang bagi mereka untuk mengembangkan bakat pribadi mereka. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan mengintegrasikan media kreatif seperti komik digital ke dalam pembelajaran.

Komik digital adalah bentuk media yang memadukan unsur visual dan naratif untuk menyampaikan informasi atau cerita. Dalam konteks pendidikan, komik digital dapat digunakan sebagai sarana untuk

mengintegrasikan kreativitas siswa dengan pemahaman materi pelajaran. Siswa dapat menggambarkan konsep-konsep yang dipelajari dalam bentuk komik, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif, sekaligus memahami konsep secara lebih mendalam. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran memiliki beberapa keuntungan. Pertama, komik dapat memperkaya pembelajaran dengan cara yang lebih visual dan menarik, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Kedua, komik digital memungkinkan siswa untuk berkreasi dan mengekspresikan pemahaman mereka dengan cara yang lebih personal dan kreatif. Dengan demikian, komik digital tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan materi, tetapi juga sebagai alat untuk aktualisasi diri, di mana siswa dapat mengekspresikan pandangan, perasaan, dan pemikiran mereka mengenai dunia di sekitar mereka.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan media visual dalam pendidikan, termasuk komik digital, dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, (Mikamahuly, 2023) menemukan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran dapat mempercepat pemahaman siswa terhadap materi dan meningkatkan keterlibatan mereka dalam kegiatan pembelajaran. Demikian pula, (Artanegara, 2024) menunjukkan bahwa media digital, termasuk komik, mampu mendorong siswa untuk berpikir lebih kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah.

METODE

Metode penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengembangan aktualisasi diri melalui karya komik digital dalam pembelajaran IPAS di SMK ditinjau dari teori pembelajaran humanism, dengan fokus pada pengembangan bakat siswa melalui komik digital. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk memperoleh pemahaman mendalam tentang bagaimana pembelajaran berbasis komik digital dapat mendukung aktualisasi diri siswa, serta mengukur pengaruhnya terhadap keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Desain penelitian ini menggabungkan teknik studi kasus dengan observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumen.

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk menggali pengalaman dan persepsi siswa serta guru dalam pembelajaran berbasis komik digital. Penelitian ini dilakukan dalam dua tahapan utama: (1) Pengembangan dan Implementasi Pembelajaran, di mana siswa diajak untuk membuat komik digital sebagai bagian dari tugas IPAS, dan (2) Evaluasi Pengaruh Pembelajaran, yang fokus pada pengaruh pembelajaran berbasis komik digital terhadap aktualisasi diri siswa, keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran, dan penerapan prinsip-prinsip teori humanisme Carl Rogers. Dalam konteks ini, studi pendekatan kasus digunakan untuk menganalisis pengalaman siswa dalam satu kelompok pembelajaran di SMK Negeri 4 Klaten yang mengadopsi pembelajaran berbasis komik digital. Siswa yang terlibat adalah mereka yang mempelajari mata pelajaran IPAS, di mana komik digital menjadi salah satu media pembelajaran yang digunakan untuk mengaktualisasikan diri mereka dalam memahami materi IPAS.

Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 4 Klaten dengan siswa yang terlibat adalah siswa kelas X yang mengikuti mata pelajaran IPAS. Sebagai bagian dari kurikulum, mereka diberikan kesempatan untuk membuat komik digital yang berkaitan dengan konsep-konsep yang diajarkan dalam IPAS dalam materi interaksi sosial. Komik digital ini dimaksudkan untuk mendorong siswa tidak hanya memahami materi tetapi juga mengintegrasikan kreativitas mereka dalam menyebarkan pemahaman tersebut.

Penelitian ini melibatkan dua kelompok partisipan utama yaitu siswa yang terlibat dalam penelitian ini berjumlah 60 orang yang terdiri dari 30 siswa dari kelas eksperimen dan 30 siswa dari kelas kontrol. Kelompok eksperimen akan mengikuti pembelajaran berbasis komik digital, sementara kelompok kontrol akan mengikuti pembelajaran konvensional tanpa menggunakan komik digital. Guru yang terlibat adalah Guru IPAS yang mengajarkan mata pelajaran kepada siswa juga dilibatkan dalam penelitian ini. Guru ini akan

memberikan informasi mengenai penerapan metode pembelajaran dan pengalaman mereka dalam mengajar menggunakan komik digital.

Instrumen pengambilan data yang dilakukan dengan observasi partisipatif, wawancara mendalam dengan siswa dan guru, dokumentasi hasil karya dan jurnal refleksi siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis tematik dengan validasi data menggunakan triangulasi melalui perbandingan antara hasil wawancara, observasi dan dokumentasi untuk memastikan kredibilitas data.

Dalam penelitian ini dimana semua partisipan baik siswa dan guru akan diberikan penjelasan tentang tujuan penelitian dan diminta untuk memberikan persetujuan tertulis sebelum berpartisipasi. Data pribadi siswa dan guru akan dijaga kerahasiaan dan akan diolah dalam bentuk anonim serta partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela .

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam mengembangkan model pembelajaran yang berbasis humanisme Carl Rogers dan menggunakan komik digital sebagai sarana untuk menstimulasi aktualisasi diri siswa. Dengan menggunakan pendekatan ini, siswa diharapkan tidak hanya lebih terlibat dalam proses pembelajaran tetapi juga dapat mengembangkan bakat kreatif mereka secara lebih maksimal, menciptakan pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi IPAS, dan meningkatkan kualitas pembelajaran di SMK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kajian Teori Humanism

Teori humanisme, yang dikembangkan oleh tokoh-tokoh seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers, menekankan pentingnya pengembangan diri, kebebasan, dan potensi individu. Menurut Maslow, aktualisasi diri merupakan puncak dari hierarki kebutuhan manusia, yang hanya dapat tercapai ketika kebutuhan fisiologis, keamanan, dan sosial telah terpenuhi. Aktualisasi diri mencakup pencapaian potensi penuh individu dalam aspek intelektual, emosional, dan sosial.

Carl Rogers, yang juga seorang tokoh utama dalam teori humanisme, mendorong pentingnya penciptaan lingkungan yang mendukung individu untuk berkembang. Bagi Rogers, pembelajaran yang efektif terjadi dalam kondisi di mana siswa merasa diterima tanpa syarat, memiliki kebebasan untuk mengeksplorasi ide-ide mereka, dan memiliki kontrol atas proses pembelajaran mereka sendiri. Dalam konteks pendidikan, penerapan teori humanisme dapat mengarah pada pembelajaran yang mendorong ekspresi diri, kreativitas, dan keterlibatan aktif siswa. Pembelajaran yang menyenangkan, mendukung, dan memotivasi, yang dapat terjadi melalui penggunaan media seperti komik digital, mendukung proses aktualisasi diri siswa. Oleh karena itu, penelitian ini menilai sejauh mana penggunaan komik digital dapat memberikan kontribusi pada pengembangan aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran IPAS di SMK. Pengembangan bakat siswa melalui pembuatan komik digital terbukti menjadi sarana yang efektif untuk aktualisasi diri siswa dalam pembelajaran IPAS. Berdasarkan wawancara mendalam dan observasi partisipatif, siswa menunjukkan keterlibatan yang tinggi dalam proses pembuatan komik digital, yang tidak hanya memungkinkan mereka untuk mengungkapkan kreativitas mereka tetapi juga untuk belajar konsep IPAS dengan pengalaman pribadi.

Dalam pembelajaran berbasis komik digital, siswa diberi kesempatan untuk menggambarkan pemahaman mereka terhadap konsep IPAS melalui media visual yang mereka desain sendiri. Hal ini memfasilitasi perkembangan bakat siswa dalam gambar dan desain, serta meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menyampaikan informasi. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, banyak dari mereka merasa bahwa komik digital memberikan kebebasan untuk mengekspresikan ide-ide mereka dengan cara yang menyenangkan dan tidak terbatas oleh format teks konvensional.

Sampel dari wawancara dengan seorang siswa, (Siswa X KULINER, Kelompok Eksperimen) menyatakan bahwa:

"Pembuatan komik digital membuat saya merasa seperti bisa membuat cerita saya sendiri, sekaligus belajar sains. Itu lebih menyenangkan daripada sekadar menulis catatan pelajaran."

Dalam hal ini, komik digital menjadi jembatan untuk menghubungkan materi akademik dengan minat pribadi siswa. Proses aktualisasi diri yang dimaksud dalam konteks ini adalah bagaimana siswa menyalurkan potensi kreatif mereka dengan pembelajaran akademik yang mereka terima.

Tabel 1. Perkembangan Bakat Siswa dalam Pembuatan Komik Digital

Siswa	Bakat yang diperlihatkan	Peningkatan ketrampilan	Reaksi terhadap pembelajaran berbasis komik
Siswa X	Menggambar karakter dan latar belakang cerita	Peningkatan kreativitas desain	Merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide pribadi
Siswa Y	Menyusun alur cerita	Peningkatan kemampuan naratif	Menyukai cara baru dalam memahami konsep IPAS
Siswa Z	Desain grafis dan ilustrasi visual	Peningkatan ketrampilan teknis	Menikmati tentang merancang visual yang informatif
Siswa A	Kreatif dalam menghubungkan teori dengan gambar	Peningkatan kemampuan story telling	Merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan aplikatif
Siswa B	Integrasi teks dan gambar dalam komik	Peningkatan kemampuan komunikasi	Terinspirasi untuk mengeksplorasi bakat menggambar

Sumber data diolah 2025

Penelitian sebelumnya banyak menyoroti efektivitas komik digital dalam meningkatkan kreativitas, minat belajar, pemahaman konsep, hingga karakter siswa, namun belum secara spesifik mengaitkannya dengan pencapaian aktualisasi diri dari sudut pandang humanisme. (Hayu et al., 2024) mengemukakan bahwa komik digital efektif dalam meningkatkan kreativitas dan imajinasi siswa melalui eksplorasi visual dan narasi sedangkan (Siti Rohmah Kurniasih et al., 2023) memandang bahwa kreativitas sebagai proses aktualisasi potensi diri siswa diberi kebebasan dalam berekspresi sesuai prinsip humanisme.

Integrasi karya komik digital dalam pembelajaran IPAS di SMK, jika didesain dengan perspektif humanisme, berpotensi lebih optimal dalam mendorong siswa mencapai aktualisasi diri, bukan sekadar meningkatkan kreativitas atau pemahaman materi. Hal ini menjadi pembeda utama dibanding penelitian sebelumnya yang lebih fokus pada aspek kognitif dan afektif semata.

“Teori humanistik lebih menekankan kepada masalah kejiwaan manusia, yang didalamnya terdapat berbagai potensi yang khas dan unik untuk dikembangkan dan diberdayakan... manusia adalah makhluk yang spesial, mereka mempunyai potensi dan motivasi dalam pengembangan diri maupun perilaku, oleh karenanya setiap individu harus diberikan kemerdekaan untuk mengaktualisasikan dirinya.”

Dengan demikian, pengembangan aktualisasi diri melalui karya komik digital dalam pembelajaran IPAS di SMK, dari perspektif humanisme, menjadi pendekatan inovatif yang tidak hanya berdampak pada hasil belajar, tetapi juga pada pembentukan manusia seutuhnya yang kreatif, reflektif, mandiri, dan berkarakter.

Kajian Teori Carl Rogers Tentang Personality

Carl Rogers, dalam teori humanismenya, menekankan bahwa individu memiliki potensi untuk tumbuh dan berkembang secara positif sepanjang hidup mereka. Proses ini terjadi dalam lingkungan yang memberikan penerimaan tanpa syarat dan kebebasan untuk mengeksplorasi potensi diri. Salah satu konsep kunci dalam teori Rogers adalah konsep diri, yang terdiri dari dua bagian utama: diri nyata (diri yang sesungguhnya) dan diri ideal (diri yang diinginkan). Aktualisasi diri tercapai ketika individu dapat menyesuaikan diri antara kedua aspek ini.

a. Self Concept: Real Self dan Ideal Self

Self Concept adalah bagaimana seseorang memandang dirinya sendiri, yang berfungsi sebagai dasar bagi identitas dan perilaku mereka. Terdapat dua elemen dalam Self Concept: Real Self dan Ideal Self. Real Self adalah gambaran yang dimiliki seseorang mengenai siapa dirinya pada saat ini, termasuk pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang mereka miliki. Sedangkan Ideal Self adalah gambaran diri yang diinginkan atau dicita-citakan oleh individu, yang berhubungan dengan harapan dan aspirasi mereka.

Proses aktualisasi diri terjadi ketika individu mampu mencapai keselarasan antara diri nyata dan diri ideal. Namun, kesenjangan antara kedua elemen ini dapat menyebabkan ketegangan atau ketidakpuasan. Dalam pendidikan, tantangan bagi siswa adalah bagaimana mereka dapat menghubungkan potensi diri mereka dengan harapan mereka akan masa depan, serta bagaimana mereka dapat melihat diri mereka berkembang ke arah yang lebih baik.

b. Pentingnya Lingkungan yang Mendukung

Rogers menekankan bahwa untuk mencapai aktualisasi diri, individu memerlukan lingkungan yang mendukung. Dalam konteks pendidikan, ini berarti menciptakan ruang belajar yang aman, penuh empati, dan bebas dari penilaian atau diskriminasi. Lingkungan yang memberikan penghargaan positif tanpa syarat atau penghargaan positif tanpa syarat memungkinkan siswa untuk merasa diterima tanpa syarat, dan ini sangat penting bagi perkembangan kepribadian mereka.

Di kelas, guru yang memberikan perhatian pada siswa dengan cara yang tidak menghakimi dan menghargai perbedaan mereka akan mendorong siswa untuk merasa dihargai dan lebih percaya diri dalam mengeksplorasi ide-ide mereka. Hal ini, pada gilirannya, akan membantu mereka mengembangkan konsep diri yang lebih sehat dan meningkatkan kemungkinan mereka untuk mencapai aktualisasi diri.

c. Penghargaan Positif Tanpa Syarat

Penghargaan positif tanpa syarat adalah sikap menerima individu secara penuh dan tanpa syarat, yang menurut Rogers merupakan elemen krusial untuk perkembangan kepribadian. Ketika siswa merasa diterima syariahnya, mereka lebih cenderung terbuka terhadap diri mereka sendiri dan orang lain, yang mendorong perkembangan pribadi yang lebih baik. Dalam konteks pembelajaran, penghargaan terhadap kreativitas, ide-ide, dan ekspresi siswa sangat penting untuk membantu mereka berkembang.

Carl Rogers, sebagai tokoh utama dalam psikologi humanistik, mengembangkan konsep tentang kepribadian yang sangat berpengaruh dalam dunia pendidikan. Menurut Rogers, kepribadian individu dibentuk oleh pengalaman dan pandangan pribadi mereka tentang diri mereka sendiri, yang disebut sebagai konsep diri. Konsep diri ini terdiri dari dua elemen utama: diri sejati (diri yang sebenarnya) dan diri ideal (diri yang diinginkan). Proses perkembangan diri terjadi ketika individu berusaha untuk menyelaraskan keduanya, yaitu dengan mencapai keselarasan antara diri nyata dan diri ideal, yang disebut sebagai aktualisasi diri.

Rogers berasumsi bahwa untuk mencapai aktualisasi diri, individu memerlukan lingkungan yang mendukung. Lingkungan ini harus memungkinkan individu merasa diterima tanpa syarat, bebas untuk mengeksplorasi potensi mereka, dan diberi kesempatan untuk mengekspresikan diri mereka tanpa rasa takut dihakimi. Dalam konteks pendidikan, hal ini berarti bahwa guru dan fasilitas pendidikan harus menciptakan

suasana yang aman, penuh empati, dan memungkinkan siswa untuk berkembang dengan cara mereka sendiri. Rogers juga menekankan konsep penghargaan positif tanpa syarat atau penghargaan positif tanpa syarat, yang mengacu pada sikap penerimaan dan pengakuan terhadap siswa sebagai individu yang unik dan berharga. Dalam lingkungan yang mendukung seperti ini, siswa dapat mengembangkan rasa percaya diri yang tinggi, yang pada pasangannya akan meningkatkan kemampuan mereka untuk belajar dan berkreasi. Teori humanisme Carl Rogers menekankan pada pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung pengalaman positif bagi siswa, yang dapat mendorong mereka untuk mengaktualisasikan diri mereka secara penuh. Dalam konteks penelitian ini, prinsip keterbukaan dan penerimaan tanpa syarat diterapkan oleh guru untuk menciptakan lingkungan yang inklusif, di mana siswa merasa bebas untuk mengekspresikan diri mereka tanpa rasa takut dihakimi. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, mereka menyatakan bahwa dengan menggunakan komik digital, mereka dapat memberikan bimbingan yang lebih personal kepada setiap siswa, mengingat bahwa komik digital memungkinkan siswa untuk menunjukkan pemahaman mereka dengan cara yang unik dan individual. (Rais et al., 2022) mengungkapkan bahwa komik digital berbasis life skills berkontribusi pada peningkatan ketrampilan berpikir kritis, (Kusumawati & Rejekiningsih, 2024) mengungkapkan bahwa komik digital berbasis life skill berkontribusi pada peningkatan ketrampilan berpikir kritis, kesadaran diri dan regulasi diri siswa. Namun, sebagian besar penelitian tersebut belum secara eksplisit mengaitkan proses penciptaan karya komik digital dengan pengembangan aktualisasi diri menurut perspektif humanistik Rogers. Fokus penelitian lebih banyak pada hasil belajar kognitif, sosial, atau karakter, bukan pada aspek pertumbuhan kepribadian dan aktualisasi diri sebagai proses psikologis yang mendalam. Pengembangan komik digital dalam pembelajaran IPAS di SMK, jika dirancang dengan prinsip-prinsip humanistik Rogers (misal: penerimaan tanpa syarat, kebebasan berekspresi, refleksi diri), tidak hanya berpotensi meningkatkan keterampilan kognitif atau sosial, tetapi juga dapat menjadi wahana aktualisasi diri siswa. Dengan demikian, pembelajaran berbasis karya kreatif seperti komik digital dapat menjadi sarana nyata untuk mewujudkan *fully functioning person* menurut Rogers, yakni individu yang terus berkembang, kreatif, dan mampu merealisasikan potensi uniknya

Pemaparan Aktualisasi diri siswa berkembang melalui karya komik digital

Komik digital, sebagai media yang menggabungkan gambar dan teks, memberikan pendekatan yang lebih visual dan interaktif dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran IPAS di SMK. Media ini tidak hanya menarik perhatian siswa, tetapi juga memfasilitasi pemahaman materi yang lebih mendalam. Komik digital memungkinkan siswa untuk menghubungkan konsep-konsep abstrak dalam IPAS dengan elemen visual yang mudah dipahami. Di sini, komik digital berfungsi tidak hanya sebagai alat instruksional, tetapi juga sebagai media yang mendukung aktualisasi diri siswa.

a. Kreativitas dan Ekspresi Diri

Salah satu cara komik digital mendukung aktualisasi diri siswa adalah melalui pengembangan kreativitas dan ekspresi diri. Siswa yang terlibat dalam pembuatan komik digital dapat menerjemahkan pemahaman mereka terhadap materi IPAS melalui gambar, cerita, dan karakter yang mereka ciptakan. Proses ini memungkinkan siswa untuk berinteraksi dengan materi pelajaran secara lebih pribadi, yang membantu mereka untuk merasa lebih terhubung dengan materi yang mereka pelajari. Komik digital memberikan ruang bagi siswa untuk berpikir kreatif dan inovatif, yang mendukung perkembangan konsep diri mereka. Melalui pembuatan komik digital, siswa juga dapat mengatasi tantangan untuk menyampaikan ide mereka dengan cara yang menarik dan mudah dipahami. Hal ini mendorong mereka untuk menggunakan keterampilan komunikasi, berpikir kritis, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka, yang semakin menyempurnakan proses pembelajaran. Proses kreatif ini, di sisi lain, juga mendorong siswa untuk melihat diri mereka sebagai individu yang mampu berkreasi dan menghasilkan karya yang bernilai, yang merupakan bagian dari aktualisasi diri.

b. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kemandirian

Proses pembuatan komik digital juga meningkatkan kepercayaan diri siswa. Dengan diberi kesempatan untuk membuat karya yang mencerminkan pemahaman mereka terhadap materi, siswa merasa dihormati dan dihormati, yang sangat mendukung proses pembentukan konsep diri yang positif. Ketika siswa dapat menghasilkan karya yang mereka banggakan, mereka merasa lebih percaya diri pada kemampuan mereka untuk mengatasi tantangan dan menyelesaikan tugas-tugas akademik.

Selain itu, pembuatan komik digital memerlukan kemandirian dan kebebasan dalam menentukan bentuk dan cara penyampaian materi. Hal ini memungkinkan siswa untuk mengambil keputusan kreatif sendiri, yang memperkuat rasa tanggung jawab dan kemandirian mereka. Proses ini memberikan mereka rasa pencapaian dan kepuasan yang sangat penting dalam pencapaian aktualisasi diri, sesuai dengan konsep teori Rogers tentang pentingnya kebebasan untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi diri.

c. Penghargaan Positif Tanpa Syarat dalam Pembelajaran

Dalam konteks pembelajaran berbasis komik digital, lingkungan yang mendukung penghargaan positif tanpa syarat sangat penting. Komik digital memberikan kesempatan kepada siswa untuk berkreasi tanpa rasa takut dihakimi atau mendapatkan penilaian negatif. Guru yang memberikan umpan balik yang konstruktif, tanpa mengkritik karya siswa secara berlebihan, akan menciptakan suasana yang aman dan mendukung bagi siswa untuk berkreasi. Hal ini sangat sesuai dengan prinsip penghargaan positif tanpa syarat dalam teori Rogers, yang menekankan pentingnya penerimaan dan penghargaan terhadap individu tanpa syarat. Pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan komik digital dan memberikan kebebasan kepada mereka untuk mengekspresikan ide mereka akan mengurangi rasa takut gagal, yang seringkali menjadi hambatan dalam proses belajar. Lingkungan yang aman dan mendukung ini akan mendorong siswa untuk lebih terbuka terhadap eksperimen dan belajar dari kesalahan, yang pada pasangannya membantu mereka mencapai aktualisasi diri. Dalam konsep ini dimana didapatkan hasil penelitian sebagai berikut :

Guru 1 (Kelompok Eksperimen) mengatakan:

"Saya merasa bahwa pendekatan ini benar-benar memungkinkan saya untuk melihat setiap siswa dari perspektif yang lebih personal. Dengan komik digital, siswa dapat menunjukkan pemahaman mereka dalam bentuk yang lebih kreatif, dan itu memberi saya lebih banyak informasi tentang perkembangan mereka."

Tabel 2. Penerapan Prinsip Humanism Carl Rogers dalam Pembelajaran IPAS

Prinsip Humanism	Penerapan dalam pembelajaran IPAS	Dampak pada siswa
Penerimaan tanpa syarat	Guru memberikan dukungan penuh terhadap ide siswa dalam pembuatan komik	Siswa merasa dihargai, diterima serta meningkatkan kepercayaan diri dan motivasi
Keterbukaan dan empati	Guru aktif mendengarkan dan memahami kesulitan siswa dalam proses pembuatan komik	Membantu siswa merasa lebih terhubung dengan materi dan pembelajaran
Penghargaan terhadap kreativitas	Siswa diberi kebebasan untuk mengembangkan komik dengan gaya dan pendekatan yang berbeda	Meningkatkan rasa oercaya diri dan kemamouan berkreasi siswa
Pengembangan potensi individu	Guru mendukung siswa dalam menggali bakat dan minat pribadi mereka dalam konteks IPAS	Siswa merasa lebih tertib dan termotivasi untuk belajar secara mandiri

Sumber data diolah 2025

Berdasarkan tabel ini, terlihat bahwa penerapan prinsip-prinsip humanisme dalam pembelajaran komik digital memberikan dampak positif pada pengembangan pribadi siswa. Keterlibatan siswa dalam pembelajaran tidak hanya terfokus pada penguasaan materi IPAS, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kreativitas mereka. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital dalam pembelajaran IPAS meningkatkan keterlibatan siswa secara signifikan. Siswa yang terlibat dalam kelompok eksperimen menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran dibandingkan dengan siswa di kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Observasi dan wawancara mendalam menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif dalam berdiskusi, mencari informasi tambahan, dan berkolaborasi dengan teman-teman mereka. Mereka juga lebih proaktif dalam mengajukan pertanyaan dan menjelaskan konsep-konsep yang mereka pelajari melalui komik digital yang mereka buat.

Sampel, Siswa Y (Kelompok Eksperimen) mengatakan:

"Saya merasa lebih seru karena saya bisa menggambarkan apa yang saya pelajari dalam bentuk komik. Ini membuat saya lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan."

Tabel 3. Evaluasi Pengaruh Komik Digital Terhadap Keterlibatan Siswa

Indikator keterlibatan	Kelompok Eksperimen (Komik Digital)	Kelompok Kontrol (Pembelajaran Konvensional)
Aktivitas diskusi	Tinggi : siswa aktif bertanya dan berdiskusi mengenai interaksi sosial	Sedang : diskusi terbatas hanya pada instruksi guru saja
Inisiatif belajar	Tinggi : siswa mencari informasi tambahan untuk memperkaya komik	Rendah : siswa lebih cenderung hanya menyelesaikan tugas tanpa melibatkan emosional
Keterlibatan sosial	Tinggi: Kolaborasi antar siswa dalam mengembangkan komik	Rendah: Kerja individu yang terbatas

Sumber data diolah 2025

Tabel ini menggambarkan perbedaan yang jelas antara kedua kelompok dalam hal keterlibatan siswa. Komik digital sebagai metode pembelajaran tampaknya berhasil meningkatkan keterlibatan siswa dalam berbagai aspek, baik dalam diskusi kelas, penyelesaian tugas, dan kolaborasi sosial. Sebagai bentuk ekspresi kreatif, komik digital memberikan siswa kesempatan untuk mengekspresikan pemahaman mereka tentang dunia sekitar mereka melalui seni visual. Berdasarkan hasil analisis dokumen dan observasi, banyak siswa yang merasa lebih dihargai ketika mereka dapat menggabungkan pengetahuan akademik dengan ekspresi kreatif mereka dalam format komik.

Aktualisasi diri siswa, yang sesuai dengan pandangan Carl Rogers, terlihat dalam bagaimana siswa menunjukkan kemandirian dalam proses pembelajaran dan pencapaian potensi penuh mereka. Dalam konteks ini, pembuatan komik digital bukan hanya soal menguasai materi IPAS, tetapi juga soal menyusun dan merancang narasi pribadi yang mencerminkan perasaan dan pandangan mereka terhadap dunia. Data Siswa K (Kelompok Eksperimen) yang membuat komik mengenai perpindahan penduduk menyatakan:

"Dengan membuat komik, saya bisa menyampaikan pemahaman saya tentang bagaimana konsep perpindahan penduduk terjadi dan apa yang dalam katagori yang mana jenis perpindahan penduduk itu. Ini adalah cara saya untuk berbagi informasi dan juga menunjukkan perasaan saya tentang topik itu."

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa komik digital tidak hanya menjadi alat untuk mengembangkan bakat kreatif siswa, tetapi juga sarana untuk aktualisasi diri mereka dalam pembelajaran IPAS. Pembelajaran yang berbasis pada teori humanisme Carl Rogers memberikan ruang bagi siswa untuk merasa dihargai, diterima, dan diberdayakan dalam proses pembelajaran. Melalui penggunaan komik digital, siswa tidak hanya terlibat lebih aktif dalam pembelajaran tetapi juga dapat mengembangkan keterampilan interpersonal dan kreativitas mereka, yang semuanya berkontribusi pada peningkatan kualitas pembelajaran dan pemahaman mereka terhadap materi IPAS.

KESIMPULAN

Penerapan teori humanisme Carl Rogers dalam pembelajaran IPAS terbukti memiliki dampak positif terhadap perkembangan siswa dalam pembelajaran berbasis komik digital. Prinsip utama humanisme yang menekankan pada penghargaan terhadap potensi individu, empati, penerimaan tanpa syarat, dan keterbukaan diterapkan dalam proses pembelajaran ini. Melalui pembelajaran berbasis komik digital, guru di SMK Negeri 4 Klaten berusaha untuk menciptakan lingkungan belajar yang aman dan terbuka, di mana siswa merasa bebas untuk mengungkapkan pemahaman dan ide-ide pribadi mereka tanpa rasa takut dihakimi. Guru memberikan dukungan penuh terhadap kreativitas siswa dan mendorong mereka untuk menggali potensi diri mereka, baik dari sisi akademik maupun pribadi. Hasilnya, siswa merasa lebih termotivasi dan termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Menurut prinsip humanisme, penerimaan tanpa syarat dan keterbukaan memungkinkan siswa untuk merasa lebih dihargai dalam proses belajar mereka. Hal ini diwujudkan dalam kenyataan bahwa siswa yang sebelumnya kurang aktif dalam pembelajaran, menjadi lebih proaktif dan terlibat dalam kegiatan kelas setelah diberikan kesempatan untuk mengembangkan komik digital.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggarisbawahi pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang mendukung perkembangan pribadi siswa dan keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Dengan mengintegrasikan komik digital dan prinsip-prinsip humanisme Carl Rogers, pendidikan dapat menjadi lebih personal, bermakna, dan menarik, serta memungkinkan siswa untuk mengaktualisasikan potensi penuh mereka sebagai individu yang kreatif dan kritis.

DAFTAR PUSTAKA

- Utari, R., Iswara, P. D., & Aeni, A. N. (2024). Pemanfaatan e-book digital untuk meningkatkan keterampilan menulis dongeng pada Siswa Sekolah Dasar. *Academy of Education Journal*, 15(1), 91–101. <https://doi.org/10.47200/aoej.v15i1.2128>
- Setiani, D., Dewi, P. F. A., Delya, S. M., Rahmawati, V., & Dasmo, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Digital Berbasis Line Webtoon Pada Pokok Bahasan Tekanan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2), 212. <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.4008>
- Sapira, M., Putri, S. S., & Oktaviani, Y. (2022). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Fisika Tingkat SMP. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Fisika*, 3(1), 10–17.
- Ganesha, U. P. (2022). International Education of Elementary. In *International Journal of Elementary Education: Vol. 6 (2)*.
- Narestuti, A. S., Sudiarti, D., & Nurjanah, U. (2021). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi*, 6(2), 305–317. <https://doi.org/10.37058/bioed.v6i2.3756>
- Mou, T. Y. (2024). The practice of visual storytelling in STEM: Influence of creative thinking training on design students' creative self-efficacy and motivation. *Thinking Skills and Creativity*, 51(March), 101459. <https://doi.org/10.1016/j.tsc.2023.101459>

- 711 *Pengembangan Aktualisasi Diri melalui Karya Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS di SMK: Perspektif Teori Humanisme – Herlina Tri Wulandari, Heri Susanto, Endang Fauziati, Maryadi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.10043>
- Sangur, K., & Makatita, A. (2021). the Effectiveness of Digital Comics in Improving Industrial Revolution Skills and Student Motivation. *Edu Sciences Journal*, 2(1), 55–61. <https://doi.org/10.30598/edusciencevol2iss1pp55-61>
- Skandali, D., Magoutas, A., & Tsourvakas, G. (2023). Artificial Intelligent Applications in Enabled Banking Services: The Next Frontier of Customer Engagement in the Era of ChatGPT. *Theoretical Economics Letters*, 13(05), 1203–1223. <https://doi.org/10.4236/tel.2023.135066>
- Booth, A. (2006). Automation in Engineering. *The Management of Technical Change*, 41, 71–94. https://doi.org/10.1057/9780230800601_4
- Samarawickrama, C., Lenadora, D., Ranathunge, R., De Silva, Y., Perera, I., & Welivita, K. (2023). Comic Based Learning for Students with Visual Impairments. *International Journal of Disability, Development and Education*, 70(5), 769–787. <https://doi.org/10.1080/1034912X.2021.1916893>
- Kim, H. J., Kong, Y., Hernandez, C., & Soban, M. (2023). Student Emotions and Engagement: Enacting Humanizing Pedagogy in Higher Education. *IAFOR Journal of Education*, 11(3), 185–206. <https://doi.org/10.22492/ije.11.3.09>
- Mirosunnaily, S., & Pramudiani, P. (2021). The Influence of Digital Comic Learning Media on Primary School Students' Motivation in Social Studies. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*, 5(1), 151. <https://doi.org/10.20961/jdc.v5i1.53220>
- Carmos, M. (2022). Education and New Developments 2022 -- Volume 2. In *Online Submission*. <https://ezproxy.msu.edu/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=E D622190&site=ehost-live&scope=site>
- I Made Surya Artanegara, Anak Agung Gede Agung, & Didith Pramunditya Ambara. (2024). Komik Digital Berbasis Problem Based Learning pada Muatan IPAS Materi Kekayaan Budaya Indonesia. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 7(1), 235–245. <https://doi.org/10.23887/jippg.v7i1.76917>
- Lee, V. R., Wilkerson, M. H., & Lanouette, K. (2021). A Call for a Humanistic Stance Toward K–12 Data Science Education. *Educational Researcher*, 50(9), 664–672. <https://doi.org/10.3102/0013189X211048810>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Alvarez, J., & Hinojosa, A. (2021). *The Impact of Digital Comics in Science Education*. *Journal of Educational Technology*, 18(4), 78-91
- Novianti, R. (2022). *The Role of Digital Media in Enhancing Student Creativity in Vocational Schools*. *Journal of Vocational Education Research*, 11(1), 42-56
- Hernandez, D., & Lee, K. (2020). *Student Engagement through Humanistic Pedagogy: The Role of Technology in Vocational Education*. *Journal of Educational Psychology*, 112(3), 339-350
- Smith, J., & Jones, M. (2019). *Comic Creation as a Tool for Self-Expression in Education: A Humanistic Approach*. *International Journal of Art Education*, 30(2), 112-124
- Kim, J. H., & Kim, H. K. (2022). "The Effectiveness of Digital Comics in Teaching STEM Education." *International Journal of STEM Education*, 9(1), 12-24. <https://doi.org/10.1186/s40594-022-00322-6>
- Müller, A. (2020). "Digital Storytelling: Engaging Students with Creative Learning in STEM." *Journal of Educational Technology & Society*, 23(4), 65-78. <https://doi.org/10.1109/JETC.2020.9246021>
- Sims, R. (2019). "Gamification and Digital Comics: A New Approach to Engaging Learners." *Journal of Educational Media, Memory, and Society*, 11(3), 145-158. <https://doi.org/10.1080/17439884.2019.1617017>

- 712 *Pengembangan Aktualisasi Diri melalui Karya Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS di SMK: Perspektif Teori Humanisme – Herlina Tri Wulandari, Heri Susanto, Endang Fauziati, Maryadi*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.10043>
- Mayer, R. E. (2018). "Using Multimedia for Learning: A Cognitive Theory of Multimedia Learning." *Educational Psychology Review*, 30(3), 413-425. <https://doi.org/10.1007/s10648-0189433-2>
- Rogers, C. R. (2016). "The Client-Centered Approach in Education: The Essential Nature of Humanistic Learning." *Journal of Humanistic Psychology*, 56(4), 1-22. <https://doi.org/10.1177/0022167816670668>