



## Pengembangan Aktualisasi Diri melalui Karya Poster Digital dalam Pembelajaran INFORMATIKA di SMK: Perspektif Teori Humanisme

Tarso<sup>1</sup>, Aviv Eka Fajarian Saputro<sup>1</sup>, Sumaji<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Program Magister Pedagogi, Pasca Sarjana Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Ponorogo, Indonesia

DOI: <https://doi.org/10.29303/jcar.v8iSpecial%20Issue.14260>

Received: 02 January 2026

Revised: 15 March 2026

Accepted: 24 March 2026

**Abstract:** This study explores the process of students' self-actualization through the creation of digital posters in Informatics learning at a vocational high school, using Carl Rogers' humanism perspective. The background is that Informatics learning tends to focus on technical-instrumental aspects, thus under-developing students' personal potential. This gap opens up space for a new approach that integrates technical and psychological dimensions. The originality of the study lies in the application of Rogers' humanistic theory (empathy, positive regard, harmony) – commonly used in counseling – to the realm of Informatics vocational education through the medium of digital posters. Posters were chosen as a means of free and creative expression that combines Informatics concepts with students' personal narratives. This study used a qualitative approach with a case study at a vocational high school. Data were collected through participant observation, in-depth interviews, and document analysis of students' digital poster works, then analyzed thematically. The findings show three main impacts: (1) students are able to translate abstract concepts (such as digital footprints) into personal visuals; (2) an increased sense of ownership and pride in their work, which encourages intrinsic motivation; and (3) the revelation of students' hidden talents in design and visual communication. A supportive learning environment, in line with humanist principles, allows students to feel safe exploring and developing their potential. This research has implications for vocational education by offering a learning model that aligns technical competency and soft skills development. This approach can serve as a prototype for integrating character education into vocational subjects, in order to produce vocational high school graduates who are not only skilled but also creative, resilient, and aware of their potential.

**Keywords:** Self-actualization, Digital poster, Humanistic theory, Carl Rogers, Informatics learning.

**Abstrak:** Penelitian ini mengeksplorasi proses aktualisasi diri siswa melalui pembuatan poster digital dalam pembelajaran Informatika di SMK, menggunakan perspektif humanisme Carl Rogers. Latar belakangnya adalah pembelajaran Informatika yang cenderung berfokus pada aspek teknis-instrumental, sehingga kurang mengembangkan potensi personal siswa. Kesenjangan ini membuka ruang bagi pendekatan baru yang mengintegrasikan dimensi teknis dan psikologis. Orisinalitas penelitian terletak pada penerapan teori humanistik Rogers (empati, penghargaan positif, keselarasan) – yang biasa digunakan dalam konseling – ke ranah pendidikan vokasi Informatika melalui media poster digital. Poster dipilih sebagai sarana ekspresi bebas dan kreatif yang memadukan konsep Informatika dengan narasi personal siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan studi kasus di salah satu SMK. Data dikumpulkan melalui observasi partisipan, wawancara mendalam, dan analisis dokumen karya poster digital siswa, lalu

dianalisis secara tematik. Temuan menunjukkan tiga dampak utama: (1) siswa mampu mentranslasikan konsep abstrak (seperti jejak digital) ke dalam visual personal; (2) meningkatnya rasa kepemilikan dan kebanggaan terhadap karya yang mendorong motivasi intrinsik; dan (3) terungkapnya bakat terpendam siswa dalam desain dan komunikasi visual. Lingkungan belajar yang mendukung, sesuai prinsip humanisme, membuat siswa merasa aman untuk bereksplorasi dan mengembangkan potensi diri. Penelitian ini berimplikasi pada pendidikan vokasi dengan menawarkan model pembelajaran yang menyelaraskan kompetensi teknis dan pengembangan soft skills. Pendekatan ini dapat menjadi prototipe untuk mengintegrasikan pendidikan karakter ke mata pelajaran vokasional, guna mencetak lulusan SMK yang tidak hanya terampil, tetapi juga kreatif, resilien, dan sadar potensi dirinya.

**Kata Kunci:** Aktualisasi diri, Poster digital, Teori Humanisme, Carl Rogers, Pembelajaran Informatika.

## Pendahuluan

Fenomena perkembangan pendidikan abad ke-21 menunjukkan adanya perubahan paradigma yang signifikan dalam proses pembelajaran, terutama terkait penekanan pada pengembangan potensi manusia secara utuh (Dahrhun et al., 2025). Globalisasi, transformasi digital, dan kompleksitas sosial menuntut pendidikan untuk tidak hanya berfokus pada capaian kognitif, tetapi juga aspek afektif, relasional, dan kesadaran diri peserta didik (Dahrhun et al., 2025). 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 (Wulandari et al., 2025).

Dalam konteks ini, teori humanisme Carl Rogers menawarkan landasan filosofis yang kuat dengan menekankan pentingnya menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi aktualisasi diri (Zamzami & Putri, 2024). Aktualisasi diri, sebagai proses menjadi diri sepenuhnya, memerlukan iklim psikologis yang ditandai dengan empati, penghargaan positif tanpa syarat, dan keaslian (kongruen) dari pendidik (Munawiroh et al., 2026). Prinsip-prinsip ini sangat relevan untuk diadaptasi dalam pendidikan vokasi, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), yang kerap dihadapkan pada tantangan mengintegrasikan kompetensi keras (*hard skills*) dengan kompetensi lunak (*soft skills*) dan perkembangan personal siswa (Siahaan et al., 2025). Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student-centered*), sebagaimana digagas Rogers, menjadi kunci untuk memenuhi tuntutan pendidikan abad ke-21 yang kompleks (Wati & Sugesti, 2025).

Penerapan prinsip humanistik pada pembelajaran Informatika di SMK sering mengalami kendala. Kurikulum dan praktik pembelajaran

Informatika cenderung berorientasi pada aspek teknis, prosedural, dan pencapaian kompetensi standar yang terukur (Wahdini et al., 2024). Pendekatan ini, meskipun penting untuk memenuhi kebutuhan dunia kerja, kerap mengabaikan dimensi pengembangan kreativitas, ekspresi diri, dan proses pembentukan identitas profesional siswa (Padang et al., 2024). Akibatnya, pembelajaran bisa menjadi mekanistik dan kurang memberikan ruang bagi siswa untuk mengeksplorasi minat, merefleksikan proses belajar, serta mengkonstruksi makna dari pengetahuan yang mereka peroleh (Syafila & A'yun, 2024). Penelitian di konteks vokasi Indonesia menunjukkan bahwa tekanan untuk menguasai keterampilan teknis secara cepat dapat meringgirkan proses belajar yang mendalam dan pembentukan karakter (Hasdian & Hasibuan, 2025). Oleh karena itu, diperlukan sebuah media atau strategi yang dapat menjembatani tuntutan teknis kurikulum dengan kebutuhan psikologis siswa untuk tumbuh dan mengaktualisasikan diri.

Salah satu strategi yang potensial untuk mengintegrasikan prinsip aktualisasi diri dalam pembelajaran Informatika adalah melalui pengembangan poster digital (Rafdi, 2025). Tinjauan literatur menunjukkan bahwa penelitian tentang pemanfaatan poster digital dalam pendidikan telah banyak dilakukan, dengan fokus pada peningkatan motivasi, kreativitas, dan keterlibatan siswa (Aini et al., n.d.; Amanda et al., 2024; Samsiyati & Kusumaningtyas, 2023). Namun, kajian-kajian tersebut cenderung bersifat umum dan instrumental, yakni melihat poster digital semata-mata sebagai media untuk mencapai tujuan kognitif atau meningkatkan minat belajar (Oktafyani et al., 2022). Penelitian spesifik dalam konteks pembelajaran vokasi, khususnya mata pelajaran teknis seperti Informatika di SMK, masih sangat terbatas. Lebih lanjut, hampir tidak ada penelitian yang secara eksplisit menyelaraskan penggunaan poster digital dengan kerangka teori humanistik, khususnya teori aktualisasi diri Carl Rogers.

Poster digital bukan sekadar kumpulan karya akhir, melainkan sebuah bentuk media yang memadukan unsur visual, teks, dan grafis untuk menyampaikan informasi atau pesan secara efektif (Herawati & Suhari, 2025). Berdasarkan perspektif Rogers, proses pembuatan poster digital dapat sebagai sarana untuk mengintegrasikan kreativitas siswa dengan pemahaman materi pelajaran. Siswa dapat mendesain poster yang menggambarkan konsep-konsep yang dipelajari, yang memungkinkan mereka untuk berpikir secara kritis dan kreatif, sekaligus memahami konsep secara lebih mendalam. Penelitian yang dilakukan sebelumnya menyimpulkan bahwa Canva efektif digunakan sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas dan bermanfaat sebagai media untuk membuat poster digital (Amanda et al., 2024; Kurniawan et al., 2024). Dengan demikian, poster digital dapat berfungsi sebagai alat yang selaras dengan teori humanisme Rogers, yakni memadukan tuntutan penguasaan teknis Informatika dengan proses pengembangan diri siswa menuju aktualisasi potensi mereka secara lebih utuh.

Berdasarkan identifikasi celah penelitian (research gap) di atas, dapat disimpulkan bahwa belum ada penelitian yang mengkaji penerapan poster digital sebagai media yang diramu secara sadar dengan prinsip-prinsip humanistik (empati, penghargaan positif tanpa syarat, dan kongruensi) untuk menciptakan pengalaman belajar yang memfasilitasi aktualisasi diri siswa SMK dalam bidang Informatika. Studi terdahulu juga belum mengoperasionalkan indikator aktualisasi diri secara terukur dalam konteks pembelajaran berbasis proyek digital.

Penelitian-penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan poster digital dalam pendidikan dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Misalnya, (Samsiyati & Kusumaningtyas, 2023) menemukan bahwa peserta didik termotivasi untuk menuangkan gagasan kreatif pada pembuatan poster. Peserta didik juga aktif dalam mengembangkan interaksi baik dengan bertanya kepada guru maupun aktivitas lain dengan anggota kelompok. Demikian pula, (Aini et al., 2024) menunjukkan bahwa antusias siswa terhadap media poster digital berbasis aplikasi Canva menunjukkan bahwa mereka menerima inovasi media pembelajaran berbasis IT.

Oleh karena itu, penelitian ini dirancang untuk mengisi celah tersebut. Tujuan penelitian ini adalah: (1) Merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis proyek poster digital pada mata pelajaran Informatika di SMK yang diilhami oleh prinsip-prinsip pembelajaran humanistik Carl Rogers; (2) Menganalisis dampak penerapan model tersebut

terhadap perkembangan aspek aktualisasi diri siswa, yang diukur melalui indikator peningkatan kepercayaan diri dalam berekspresi, rasa otonomi dalam belajar, kedalaman refleksi diri terhadap materi, dan kreativitas dalam menyelesaikan masalah teknis; serta (3) Mengevaluasi tantangan dan faktor pendukung dalam integrasi pendekatan humanistik ke dalam kurikulum teknis vokasi.

## Metode

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi proses pengembangan aktualisasi diri melalui penggunaan poster digital dalam pembelajaran Informatika di SMK, dengan perspektif teori pembelajaran humanisme. Fokus penelitian adalah melihat bagaimana pengembangan bakat siswa difasilitasi melalui media poster digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena sejalan dengan paradigma interpretif dan filosofi penelitian humanistik yang mendasari studi ini. Pendekatan ini memungkinkan peneliti memahami makna dan pengalaman subjektif peserta didik secara mendalam dan holistik, sebagaimana ditekankan dalam teori humanisme Carl Rogers. Desain deskriptif kualitatif, yang menggabungkan studi kasus, dipilih untuk memberikan gambaran yang kaya, kontekstual, dan naturalistik tentang fenomena aktualisasi diri dalam setting pembelajaran yang spesifik, tanpa intervensi atau manipulasi variabel, sehingga menjawab "bagaimana" dan "mengapa" dari pertanyaan penelitian.

Desain penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif yang menggabungkan studi kasus dengan observasi partisipatif, wawancara, dan analisis dokumen (Anggraeni et al., 2025). Kriteria pemilihan lokasi dan partisipan dilakukan secara purposive. SMK Negeri 1 Bulukerto dipilih karena telah menerapkan kurikulum Informatika yang memadai, memiliki fasilitas penunjang TIK, serta menunjukkan keterbukaan terhadap inovasi pembelajaran berbasis proyek. Partisipan siswa adalah seluruh anggota kelas X PPLG (Pengembangan Perangkat Lunak dan Gim) yang secara kurikulum wajib mengambil mata pelajaran Informatika, sehingga memastikan relevansi konten. Pemilihan guru Informatika yang terlibat didasarkan pada kriteria: (1) pengajar tetap mata pelajaran tersebut di kelas X, (2) memiliki pengalaman minimal 3 tahun mengajar, dan (3) bersedia berkolaborasi dalam penerapan metode baru. Sebanyak 72 siswa terbagi ke dalam dua kelompok, yaitu : Kelas eksperimen (36 siswa) yang mengikuti pembelajaran berbasis poster digital dan Kelas kontrol (36 siswa) yang mengikuti pembelajaran konvensional tanpa poster digital. Selain siswa, guru Informatika juga dilibatkan sebagai

partisipasi untuk memberikan informasi mengenai penerapan metode pembelajaran dan pengalaman mengajar menggunakan poster digital.

Penelitian dilaksanakan dalam dua tahap utama: (1) Pengembangan dan Implementasi Pembelajaran di Kelas Eksperimen (Muaffiani et al., 2022), dan (2) Evaluasi Pengaruh Pembelajaran. Pada Tahap 1, prosedur pembelajaran berbasis poster digital dilaksanakan dalam 4 pertemuan (8 JP). Langkah-langkahnya meliputi (Utami & Hadiprayitno, 2024): (a) Orientasi dan Pemberian Tema (guru memperkenalkan konsep poster digital dan memberikan tema terkait materi Informatika, seperti etika siber atau sejarah komputer), (b) Eksplorasi Konsep dan Perancangan (siswa meneliti materi dan membuat sketsa ide, didampingi guru sebagai fasilitator), (c) Kreasi Digital menggunakan alat desain seperti Canva atau Adobe Express (siswa merealisasikan desain, dengan guru memberikan umpan balik teknis dan estetika), serta (d) Presentasi dan Refleksi (siswa memamerkan karya dan merefleksikan proses belajar dalam jurnal). Peran guru bergeser dari instruktur menjadi fasilitator dan mitra belajar yang menciptakan kondisi empati, penghargaan, dan keaslian (congruence) sesuai prinsip humanisme.

Instrumen pengumpulan data meliputi : (1) Pedoman Observasi Partisipatif yang berfokus pada dinamika kelas, keterlibatan siswa, dan interaksi guru-siswa; (2) Panduan Wawancara Mendalam semi-terstruktur untuk menggali persepsi, motivasi, dan pengalaman aktualisasi diri siswa serta guru; (3) Dokumentasi hasil karya poster digital dan jurnal refleksi siswa; serta (4) Catatan Lapangan. Validitas instrumen dijaga melalui review ahli (expert judgment) dosen bidang pendidikan dan teknologi, serta uji coba panduan wawancara. Reliabilitas dan kredibilitas data dipertahankan dengan teknik triangulasi sumber (siswa, guru, dokumen) dan metode (observasi, wawancara, dokumentasi), serta member checking dengan partisipan untuk mengonfirmasi interpretasi awal.

Aspek etika penelitian diperhatikan dengan memberikan penjelasan lengkap kepada seluruh partisipan mengenai tujuan penelitian serta meminta persetujuan tertulis sebelum partisipasi dilaksanakan. Kerahasiaan data pribadi dijamin dengan menganonimasi identitas partisipan, dan partisipasi bersifat sukarela.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan model pembelajaran humanistik yang memanfaatkan portofolio digital sebagai sarana aktualisasi diri siswa. Melalui pendekatan ini, siswa diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dalam pembelajaran, mengembangkan kreativitas, memperdalam pemahaman terhadap materi

Informatika, dan pada akhirnya meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat SMK.

## Hasil dan Pembahasan

Setiap orang memiliki dorongan alamiah untuk mengembangkan potensi dirinya secara bebas seperti yang diungkapkan oleh tokoh humanistik seperti Carl Rogers dan Maslow, (1970). Dijelaskan oleh Abraham Maslow dalam hierarki kebutuhan bahwa aktualisasi diri – yakni realisasi maksimal atas bakat dan hasrat individu hanya mungkin dicapai setelah kebutuhan yang lebih mendasar terpenuhi. Pencapaian puncak ini meliputi perkembangan yang utuh dalam aspek intelektual, emosional, dan kehidupan bermasyarakat.

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. (Tri Wulandari et al., 2025).

Penelitian ini berfokus untuk menganalisis peran poster digital dalam memfasilitasi aktualisasi diri peserta didik SMK pada pembelajaran Informatika. Dalam temuan dapat dibuktikan bahwa didalam proses pengembangan bakat lewat pembuatan poster digital secara signifikan mendukung pencapaian tersebut. Siswa yang terekam dan terlibat selama observasi partisipatif dan wawancara terstruktur sangat tinggi. Kegiatan ini menjadi sarana bagi siswa untuk menuangkan kreativitas sekaligus memahami materi pembelajaran melalui pengalaman langsung yang lebih bermakna.

Data yang diperoleh dari observasi partisipatif dan wawancara terstruktur terhadap siswa dan guru dikelompokkan ke dalam tema-tema kunci yang muncul sebagai berikut:

1. Ekspresi Kreatif dan Kebebasan Bereksplorasi Siswa menyatakan bahwa pembuatan poster digital memberikan ruang untuk mengekspresikan ide-ide mereka secara visual tanpa terbatas oleh format tekstual yang kaku. Seorang siswa dari Teknik Otomotif mengungkapkan: *"Saya bisa membuat narasi sendiri sambil memahami materi sains, jadi lebih menyenangkan daripada hanya mencatat."*
2. Peningkatan Kepercayaan Diri dan Kemandirian Banyak siswa merasa lebih percaya diri ketika karya mereka dihargai oleh guru dan teman sekelas.

Proses pengambilan keputusan desain – seperti pemilihan warna, layout, dan integrasi teks – melatih kemandirian dan tanggung jawab.

3. Keterlibatan Aktif dan Kolaborasi Observasi menunjukkan bahwa siswa dalam kelompok eksperimen lebih aktif berdiskusi, berbagi sumber informasi, dan bekerja sama dalam menyelesaikan poster. Interaksi sosial ini memperdalam pemahaman konseptual sekaligus mengasah keterampilan kolaboratif.

4. Penguatan Konsep Diri melalui Karya Bernilai Siswa mengaku merasa “diakui” ketika karya mereka memadukan pengetahuan akademis dengan kreativitas pribadi. Hal ini mendorong pembentukan konsep diri positif sebagai individu yang mampu menciptakan sesuatu yang bermakna.

Dalam pembelajaran yang mengimplementasikan poster digital, peserta didik dapat mengilustrasikan penguasaan konsep-konsep Informatika melalui kreasi visual karya mereka sendiri. Metode ini tidak hanya mengasah keterampilan di bidang seni gambar dan desain, tetapi juga membangun rasa percaya diri siswa dalam mengomunikasikan suatu informasi. Berdasarkan tanggapan siswa, poster digital dinilai memberikan ruang berekspresi yang lebih leluasa dan menarik, tanpa terikat pada bentuk penyajian tekstual yang kaku. Seorang siswa dari Teknik Otomotif dalam kelompok eksperimen mengungkapkan pengalamannya: pembuatan poster digital memberinya kesempatan untuk menciptakan narasi sendiri sambil memahami materi sains, sehingga terasa lebih menyenangkan dibandingkan hanya mencatat pelajaran secara konvensional.

**Tabel 1.** Perkembangan Bakat Siswa dalam Pembuatan Poster Digital

Siswa	Bakat yang Diperlihatkan	Peningkatan Keterampilan	Reaksi terhadap Pembelajaran Berbasis Poster
Siswa X	Desain layout dan tipografi.	Peningkatan kreativitas desain	Merasa lebih percaya diri dalam mengungkapkan ide-ide pribadi.
Siswa Y	Penggunaan warna dan visualisasi data	Peningkatan kemampuan visual	Menyukai cara baru dalam memahami konsep INFORMATIKA

Siswa	Bakat yang Diperlihatkan	Peningkatan Keterampilan	Reaksi terhadap Pembelajaran Berbasis Poster
Siswa Z	Integrasi teks dan grafis	Peningkatan keterampilan teknis	Menikmati tantangan merancang visual yang informatif
Siswa A	Kreatif dalam menghubungkan teori dengan gambar	Peningkatan kemampuan storytelling	Merasa pembelajaran menjadi lebih menarik dan aplikatif
Siswa B	Penyampaian pesan secara visual	Peningkatan kemampuan komunikasi	Terinspirasi untuk mengeksplorasi bakat desain

Sumber Data Diolah 2025

Pada Tabel 1 menunjukkan bagaimana pembuatan poster digital memfasilitasi pengembangan bakat spesifik siswa – seperti desain layout, visualisasi data, dan storytelling – yang selaras dengan konsep aktualisasi diri Rogers. Setiap peningkatan keterampilan (misalnya kreativitas desain, kemampuan visual) diikuti oleh reaksi positif terhadap pembelajaran, seperti peningkatan kepercayaan diri dan minat eksplorasi. Temuan ini secara spesifik menjawab pertanyaan penelitian mengenai peran media digital dalam mendukung aktualisasi diri, karena setiap perkembangan bakat mencerminkan upaya siswa mendekati “diri nyata” (real self) menuju “diri ideal” (ideal self) melalui karya kreatif.

Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa, namun belum secara spesifik mengaitkannya dengan pencapaian aktualisasi diri dari sudut pandang humanisme (Amanda et al., 2024). (Sidik & Mangesa, 2022) mengemukakan bahwa Penciptaan motivasi belajar dan motivasi kerja selain bekerja keras, salah satu cara untuk meningkatkan karier adalah motivasi diri, sedangkan (Sulaiman & S, 2021) memandang bahwa dalam teori pembelajaran humanistik, belajar merupakan proses yang dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia. Memanusiakan manusia, yakni untuk mencapai aktualisasi diri, pemahaman diri, serta realisasi diri orang yang belajar secara optimal.

Penerapan poster digital dalam pembelajaran Informatika di SMK, apabila dirancang melalui sudut

pandangan humanisme, memiliki potensi untuk lebih mengoptimalkan pencapaian aktualisasi diri siswa. Pendekatan ini tidak hanya bertujuan meningkatkan kreativitas atau pemahaman materi, melainkan lebih jauh lagi, mendorong pengembangan diri secara utuh. Berbeda dengan kajian terdahulu yang umumnya terfokus pada dimensi kognitif dan afektif, perspektif humanistik menekankan pada kondisi kejiwaan serta potensi unik setiap individu. Teori ini memandang manusia sebagai makhluk istimewa yang memiliki motivasi dan kemampuan untuk berkembang, sehingga perlu diberi kebebasan dalam mengaktualisasikan dirinya.

Oleh karena itu, pengintegrasian karya poster digital dalam konteks pembelajaran Informatika di SMK dengan landasan humanistik merupakan suatu terobosan inovatif. Dampaknya tidak hanya terlihat pada capaian akademik, tetapi juga pada pembentukan pribadi siswa yang lebih reflektif, mandiri, kreatif, dan berkarakter—sebagai upaya mewujudkan manusia yang seutuhnya.

#### Kajian Teori Carl Rogers Tentang Personality

Carl Rogers, sebagai pionir dalam psikologi humanistik, menawarkan perspektif mendalam mengenai perkembangan kepribadian yang berpusat pada individu. Menurutnya, setiap manusia memiliki kecenderungan bawaan untuk mewujudkan potensi dirinya sepenuhnya, suatu proses yang dikenal sebagai aktualisasi diri. Kunci dari perjalanan ini terletak pada konsep diri (*self-concept*), yaitu persepsi individu tentang identitasnya yang terus berkembang (Wahyu Hidayat, 2024).

#### Dinamika Diri Nyata dan Diri Ideal

Rogers memandang konsep diri sebagai konstruk yang terdiri dari dua kutub yang dinamis: diri nyata (*real self*) dan diri ideal (*ideal self*). Diri nyata mencerminkan keadaan saat ini—keyakinan, kemampuan, dan pengalaman yang dirasakan individu. Sementara itu, diri ideal merupakan gambaran tentang sosok yang diidamkan, yang dipenuhi harapan dan cita-cita. Kesehatan psikologis dan aktualisasi diri tercapai manakala keduanya selaras. Sebaliknya, jurang yang lebar antara siapa diri saya sekarang dan siapa yang saya inginkan dapat memicu kecemasan serta menghambat pertumbuhan. Dalam dunia pendidikan, membantu peserta didik menjembatani kesenjangan ini menjadi tugas krusial, agar mereka dapat bergerak secara sadar menuju versi diri yang lebih utuh (Wulandari et al., 2025).

#### Iklim yang Memfasilitasi Pertumbuhan

Rogers sangat menekankan bahwa aktualisasi diri tidak terjadi dalam ruang hampa. Ia membutuhkan

iklim psikologis yang mendukung, khususnya dalam setting pembelajaran. Lingkungan yang ideal adalah yang penuh penerimaan, empati, dan bebas dari ancaman penilaian mutlak. Ketika ruang kelas menjadi tempat yang aman untuk menjadi diri sendiri, siswa akan merasa bebas mengeksplorasi pikiran dan perasaannya tanpa takut dicela. Peran pendidik pun bergeser dari figur yang memberi instruksi menjadi fasilitator yang menghargai keunikan setiap anak, sehingga kepercayaan diri dan konsep diri positif mereka dapat bertumbuh.

#### Landasan Penerimaan Tanpa Syarat

Inti dari lingkungan yang mendukung tersebut adalah penghargaan positif tanpa syarat (*unconditional positive regard*). Prinsip ini berarti menerima individu sepenuhnya—dengan segala kekuatan dan kelemahannya—tanpa syarat atau prasangka. Dalam konteks pembelajaran, sikap ini diterjemahkan dengan menghargai proses, kreativitas, dan ekspresi otentik siswa, terlepas dari apakah hasilnya sesuai dengan ekspektasi standar. Penerimaan semacam ini membuka pintu bagi individu untuk juga menerima dirinya sendiri, mengurangi pertahanan diri, dan mendorong perkembangan kepribadian yang lebih fleksibel dan adaptif.

Dengan demikian, teori Rogers tidak hanya menjelaskan struktur kepribadian, tetapi juga memberikan peta jalan untuk menciptakan ekosistem pendidikan yang manusiawi, di mana setiap individu didorong untuk bergerak maju dalam perjalanan uniknya menuju aktualisasi diri.

Carl Rogers, seorang pionir psikologi humanistik, meyakini bahwa setiap orang punya potensi untuk berkembang menjadi dirinya yang paling utuh. Menurutnya, perkembangan kepribadian kita sangat dipengaruhi oleh bagaimana kita memandang diri sendiri dan sejauh mana kita bisa mendekatkan antara “aku yang sekarang” dengan “aku yang ingin dicapai”. Proses mendekatkan kedua hal itu disebut aktualisasi diri, yang menjadi tujuan utama dalam pertumbuhan psikologis seseorang.

Agar seseorang bisa mencapai aktualisasi diri, Rogers menekankan pentingnya suasana yang hangat dan menerima. Dalam dunia pendidikan, ini berarti guru perlu menciptakan ruang aman di mana siswa tidak merasa dinilai atau dihakimi. Ketika siswa merasa diterima apa adanya, mereka jadi lebih berani mencoba, bereksplorasi, dan mengungkapkan pikiran secara jujur. Prinsip penerimaan tanpa syarat ini jadi kunci supaya siswa tumbuh percaya diri dan lebih terbuka terhadap proses belajar.

Salah satu cara yang bisa dipakai untuk mewujudkan prinsip Rogers di kelas adalah melalui kegiatan kreatif seperti membuat poster digital.

Kegiatan ini memberi kebebasan bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman, gagasan, maupun perasaan dengan cara yang unik. Jika dirancang dengan nuansa penghargaan terhadap proses, bukan hanya hasil, pembuatan poster digital bisa jadi sarana bagi siswa untuk mengenali diri, mengembangkan kreativitas, dan perlahan-lahan mendekati versi terbaik dari diri mereka—sesuai dengan visi Rogers tentang manusia yang terus bertumbuh dan mewujudkan potensinya.

Poster digital menjadi sarana visual interaktif yang memadukan teks dan gambar dalam mendukung proses pembelajaran Informatika di SMK. Media ini tidak hanya berperan sebagai alat bantu instruksional, tetapi juga memberikan ruang bagi siswa untuk mengaktualisasikan diri melalui karya kreatif. Salah satunya adalah dengan mengeksplorasi kreativitas dan mengekspresikan pemahaman mereka terhadap materi melalui desain poster yang menarik. Siswa dapat memvisualisasikan konsep-konsep informatika yang abstrak ke dalam bentuk gambar, garis, dan tulisan yang komunikatif.

Proses perancangan poster digital mendorong siswa untuk berpikir inovatif, menyelesaikan tantangan penyampaian ide, serta mengasah kemampuan komunikasi dan kolaborasi. Hal ini tidak hanya memperdalam pemahaman akademik, tetapi juga membangun konsep diri positif—siswa merasa mampu menciptakan karya bernilai dan lebih terhubung secara emosional dengan materi pembelajaran. Dengan demikian, poster digital tidak sekadar alat penyampai informasi, melainkan juga wahana pengembangan diri dan aktualisasi potensi siswa.

### **Pemaparan Aktualisasi diri siswa berkembang melalui karya Poster digital**

Pemanfaatan poster digital dalam pembelajaran Informatika di SMK menawarkan pendekatan yang lebih visual dan interaktif dalam penyampaian materi dengan dipadukannya unsur gambar maupun teks.. Media ini tidak hanya mampu menarik minat siswa, tetapi juga memperdalam pemahaman mereka terhadap konten yang dipelajari. Dengan poster digital, konsep-konsep abstrak dalam Informatika dapat dikaitkan dengan representasi visual yang lebih mudah dicerna. Selain berperan sebagai sarana instruksional, poster digital juga menjadi wahana bagi siswa untuk mengaktualisasikan diri.

### **Wadah Kreativitas dan Ekspresi Diri**

Pembuatan poster digital mendorong siswa mengekspresikan kreativitas melalui pilihan desain, warna, dan tata letak sesuai pemahaman mereka terhadap materi Informatika. Aktivitas ini memungkinkan interaksi yang lebih personal dengan

bahan ajar, sehingga siswa merasa lebih terlibat. Ruang berekspresi ini merangsang pola pikir inovatif dan mendukung pengembangan konsep diri. Di samping itu, siswa belajar mengomunikasikan gagasan secara menarik dan jelas, melatih keterampilan berpikir kritis, berkolaborasi, dan berkomunikasi. Proses kreatif tersebut membantu siswa memandang diri sebagai pribadi yang mampu menciptakan karya bernilai—sebuah bentuk aktualisasi diri.

### **Penguatan Rasa Percaya Diri dan Kemandirian**

Ketika siswa diberi keleluasaan membuat karya yang merefleksikan pemahamannya, mereka merasa dihargai dan semakin percaya diri. Hasil karya yang membanggakan memperkuat keyakinan akan kemampuan mereka dalam menyelesaikan tantangan akademik. Pembuatan poster digital juga menuntut kemandirian dalam mengambil keputusan kreatif, mulai dari pemilihan bentuk hingga cara penyajian materi. Kebebasan ini mengasah rasa tanggung jawab dan otonomi, sekaligus memberikan kepuasan atas pencapaian—unsur penting dalam aktualisasi diri sesuai pandangan Rogers tentang pentingnya kebebasan mengeksplorasi potensi.

### **Lingkungan dengan Penghargaan Positif Tanpa Syarat**

Poster digital menciptakan ruang bagi siswa untuk berkreasi tanpa rasa takut dihakimi. Guru yang memberikan umpan balik konstruktif tanpa kritik berlebihan akan menumbuhkan suasana aman dan mendukung. Hal ini selaras dengan prinsip penghargaan positif tanpa syarat dari Rogers, yaitu penerimaan individu apa adanya. Dalam lingkungan seperti ini, siswa lebih berani bereksperimen, belajar dari kesalahan, dan berpartisipasi aktif tanpa beban takut gagal. Dukungan tersebut pada akhirnya mempermudah siswa dalam mencapai tahap aktualisasi diri.

Dalam konsep ini, didapatkan hasil penelitian sebagai berikut:

Guru 1 (Kelompok Eksperimen) mengatakan:

“Saya memperoleh wawasan yang lebih kaya tentang perkembangan siswa berkat pendekatan ini. Bentuk evaluasi melalui poster digital tidak hanya mengungkap pemahaman siswa, tetapi juga memungkinkan saya melihat mereka lebih kreatif dari personalnya.”

**Tabel 2. Penerapan Prinsip Humanisme Carl Rogers dalam Pembelajaran Informatika**

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

Sumber Data Diolah 2025

Pada Tabel 2 menggambarkan penerapan konkret prinsip Rogers – seperti penerimaan tanpa syarat, empati, dan penghargaan terhadap kreativitas – dalam konteks pembelajaran berbasis poster digital. Dampaknya terlihat pada peningkatan kepercayaan diri, motivasi, dan keterlibatan siswa. Temuan ini memperkuat teori Rogers bahwa lingkungan yang mendukung (kondisi psikologis positif) merupakan prasyarat bagi aktualisasi diri. Dalam hal ini, guru berperan sebagai fasilitator yang menciptakan iklim aman bagi eksplorasi diri.

Aktualisasi diri siswa dalam perspektif Carl Rogers tercermin dari kemandirian dan upaya mereka dalam meraih perkembangan potensi optimal. Contoh nyata adalah proyek pembuatan poster digital. Di sini, siswa tidak hanya dituntut menguasai materi informatika secara kognitif, tetapi juga menuangkan emosi dan pandangan mereka tentang teknologi ke dalam sebuah desain visual. Hal ini diakui oleh salah satu siswa Kelompok Eksperimen (Siswa K) yang

berkarya tentang keamanan siber. Ia menyatakan bahwa poster menjadi sarana baginya untuk membagikan pengetahuan sekaligus mengungkapkan perasaan terdalam mengenai urgensi perlindungan data pribadi.

Dalam konteks pembelajaran Informatika, pembuatan poster digital menjadi sarana efektif bagi siswa untuk mengaktualisasikan diri dan mengembangkan potensi kreatifnya. Penerapan prinsip-prinsip humanisme Carl Rogers yang menekankan penerimaan dan penghargaan memberikan iklim belajar yang mendukung dan memberdayakan. Melalui keterlibatan dalam proyek ini, siswa secara aktif mengembangkan kreativitas dan keterampilan interpersonal mereka. Kombinasi hal tersebut secara signifikan berkontribusi terhadap pendalaman pemahaman materi serta peningkatan kualitas proses belajar mengajar.

### Kesimpulan

Penerapan pendekatan humanistik Carl Rogers dalam mata pelajaran Informatika melalui proyek poster digital terbukti memberikan pengaruh yang konstruktif bagi perkembangan peserta didik. Prinsip-prinsip humanistik yang menitikberatkan pada pengakuan terhadap kemampuan individu, kepedulian, penerimaan tanpa prasyarat, serta sikap terbuka diwujudkan dalam desain pembelajaran tersebut. Di SMK Negeri 1 Bulukerto, guru menciptakan suasana belajar yang nyaman dan inklusif, memungkinkan siswa menyampaikan pandangan dan gagasan mereka secara bebas tanpa kekhawatiran akan dinilai negatif. Dukungan penuh diberikan terhadap inovasi siswa, sekaligus mendorong eksplorasi potensi baik secara akademis maupun personal. Kondisi ini meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran. Berdasarkan teori humanisme, sikap menerima dan terbuka dari guru membuat siswa merasa lebih dihargai selama pembelajaran. Hal ini tampak pada peningkatan partisipasi siswa yang awalnya kurang aktif, kemudian menjadi lebih antusias dan terlibat setelah dilibatkan dalam pengembangan poster digital.

Penelitian ini berhasil merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis poster digital yang diilhami prinsip humanistik Carl Rogers dalam pembelajaran Informatika di SMK. Temuan menunjukkan bahwa model ini tidak hanya meningkatkan partisipasi dan kreativitas siswa, tetapi juga secara signifikan mendukung aktualisasi diri melalui: (1) kemampuan mentransformasi konsep teknis menjadi narasi visual personal, (2) peningkatan rasa kepemilikan dan motivasi intrinsik, serta (3) pengungkapan bakat tersembunyi dalam desain dan

komunikasi visual. Tantangan utama terletak pada penyesuaian waktu dan peran guru yang berubah dari instruktur menjadi fasilitator.

Secara teoretis, penelitian ini memperluas aplikasi teori humanistik Carl Rogers ke konteks pendidikan vokasi teknis, khususnya dalam bidang Informatika, dengan mengoperasionalkan indikator aktualisasi diri dalam pembelajaran berbasis proyek digital. Secara praktis, penelitian ini memberikan model pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru SMK untuk menyelaraskan penguasaan kompetensi teknis dengan pengembangan soft skills dan karakter siswa, serta menjadi acuan bagi pengembang kurikulum dalam merancang pembelajaran yang lebih holistik dan student-centered.

Berdasarkan temuan, disarankan: (1) Guru Informatika mengintegrasikan proyek kreatif seperti poster digital secara berkala dalam RPP, dengan tema yang relevan dengan kehidupan siswa; (2) Sekolah menyediakan pelatihan bagi guru tentang pendekatan humanistik dan pemanfaatan alat desain digital (Canva, Adobe Express); (3) Pembelajaran hendaknya memberi ruang bagi refleksi diri dan apresiasi karya siswa, tidak hanya penilaian teknis; (4) Kolaborasi antar mata pelajaran (seni, bahasa, TIK) dapat diperkuat untuk mendukung pendekatan multidisipliner.

Perlu dilakukan penelitian lanjutan dengan metode kuantitatif atau mixed-method untuk mengukur dampak jangka panjang model pembelajaran ini terhadap prestasi akademik dan perkembangan psikologis siswa. Penelitian juga dapat dikembangkan pada jenjang pendidikan lain (SMA, perguruan tinggi) atau dengan media digital lain seperti video pendek, infografis interaktif, atau portofolio digital. Eksplorasi penerapan prinsip humanistik pada bidang vokasi lain (otomotif, akuntansi) juga menjadi peluang riset yang relevan.

## Referensi

- Aini, N. (2024). Pengaruh Media Poster Digital Berbasis Aplikasi Canva Terhadap Peningkatan Kreativitas Siswa Pada Pembelajaran IPS Kelas VIII di SMPN 09 Gresik. *Jurnal Dialektika Pendidikan IPS*, 4(3), 105-113.
- Amanda, S., Sufyadi, S., & Lambung Mangkurat, U. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva sebagai Media Pembuatan Poster Digital untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Kelas VIII pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMP Negeri 24 Banjarmasin. *Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 598.
- Anggraeni, N., Putriyanti, L., & Sulianto, J. (2025). An Action Research and Multiple Case Study: Fostering Early Childhood Language Development. *Media Karya Kesehatan*, 8(2).
- Dahrun, A., Madjina, R. N., Syukur, M., & Ahmad, M. R. S. (2025). Paradigma Humanistik dalam Pendidikan Abad ke-21: Telaah Kritis melalui Kajian Literatur Filsafat Pendidikan. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(3), 4263-4269.
- Dahrun, A., Madjina, R. N., Syukur, M., & Ahmad, M. R. S. (2025). Paradigma Humanistik dalam Pendidikan Abad ke-21: Telaah Kritis melalui Kajian Literatur Filsafat Pendidikan. *Arus Jurnal Sosial dan Humaniora*, 5(3), 4263-4269.
- Hasdian, F., & Hasibuan, M. A. (2025). Tinjauan Kualitatif tentang Kesiapan Siswa Sekolah Menengah Kejuruan dalam Menghadapi Industri Kerja Pasca-Lulus. *Jurnal Penelitian, Pengembangan Pembelajaran dan Teknologi (JP3T)*, 3(1), 33-44.
- Herawati, N. A., & Suhari, S. (2025). Peran Media Poster dalam Membentuk Karakter Gemar Membaca pada Pembelajaran PPKn Siswa Kelas X di SMA Hang Tuah 4 Surabaya. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 7(2), 292-308.
- Kurniawan, A. D., Oktafiani, A., Putri, A. I. W., Yulisa, H. R., & Putri, S. N. W. (2024). Upaya peningkatan keterampilan membuat poster dengan topik lingkungan alam dan sosial melalui media Canva siswa kelas VI SD Negeri Bangsal 3 Kota Kediri. *Jurnal Simki Postgraduate*, 3(4), 362-372.
- Maslow, A. H. (1970). *Motivation and Personality* (2nd ed.). Harper & Row.
- Muaffiani, A., Artayasa, I. P., & Merta, I. W. (2022). Pengaruh Penerapan Pembelajaran Berbasis Kasus pada Materi Zat Aditif dan Adiktif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa. *Journal Of Classroom Action Research*, 4(3), 120-126.
- Munawiroh, L. L., Nadra, Q. A., Apriliani, V. T., Masyhuri, A., Khaoliq, L. A. S. A., & Mahardika, B. (2026). Peran Teori Humanistik Carl Rogers dalam Aktualisasi Diri Peserta Didik Berkebutuhan Khusus di Tengah Krisis Mental. *JIMULTI: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 12-22.
- Oktafyani, A., Istiningsih, S., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh penggunaan media pembelajaran kartu angka perkalian terhadap minat belajar Matematika. *Journal of Classroom Action Research*, 4(3), 67-75.
- Padang, P., Bangun, D. P. B., Sihite, S., Simanullang, S. C., Ayu, S. W., Manurung, M., & Rummi, J. (2024). Profesionalisme Guru dalam Orientasi Mutu Pendidikan Melalui Pendekatan Masa Depan Siswa. *Bersatu: Jurnal Pendidikan Bhinneka Tunggal Ika*, 2(3), 08-16.

- Rafdi, D. A. (2025). Pemanfaatan Media Digital sebagai Penguat Motivasi Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam: Digital Media Utilization as a Motivation Enhancer in Islamic Education Learning. *AJMIE: Alhikam Journal of Multidisciplinary Islamic Education*, 6(2), 238-254.
- Rogers, C. R. (1961). *On Becoming a Person: A Therapist's View of Psychotherapy*. Houghton Mifflin.
- Rogers, C. R. (1983). *Freedom to Learn for the 80s*. Merrill.
- Samsiyati, & Kusumaningtyas, D. A. (2023). Peningkatan Hasil Belajar Konsep Bahaya Penggunaan NAPZA dengan Poster Digital. *Jurnal Genesis Indonesia*, 2(01), 20-27. <https://doi.org/10.56741/jgi.v2i01.139>
- Siahaan, S. T., Situmorang, D. M., & Sinaga, M. L. B. (2025). Pengembangan Soft Skill Dan Hard Skill Pada Masyarakat Desa Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning (CTL) Di Desa Paya Gambar. *Journal Of Human And Education (JAHE)*, 5(2), 336-343.
- Sidik, D., & Mangesa, R. (2022). Efektivitas E-Portofolio Video Untuk Meningkatkan Skill Dan Motivasi Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Desain Grafis Percetakan Di Smk Kartika Xx-I Makassar. *Unm of Journal Technological*, 6(1), 1-9.
- Sulaiman, S., & S, N. (2021). Teori Belajar Menurut Aliran Psikologi Humanistik Serta Implikasinya Dalam Proses Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3). <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.118>
- Syafila, A. E., & A'yun, D. Q. (2024). Analisis eksplorasi konsep pendidikan konstruktivis dalam pembelajaran berbasis proyek. *Jurnal Media Akademik (JMA)*, 2(12).
- Utami, C. N., & Hadiprayitno, G. (2024). Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Android terhadap Pemahaman Konsep Siswa. *Journal of Classroom Action Research*, 6(2), 405-411.
- Wahdini, F., Mansur, H., & Qomario, Q. (2024). Evaluasi kinerja guru informatika dalam pelaksanaan Kurikulum merdeka untuk meningkatkan mutu pendidikan. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(6), 5779-5788.
- Wati, S. I., & Sugesti, I. (2025). Optimalisasi Student Centered Learning melalui Penerapan Project Based Learning berbasis Peta Konsep untuk Meningkatkan Keterlibatan dan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 5(03), 479-485.
- Wulandari, H.T., Susanto, H., Fauziati, E., & Adminitrasi Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, M. (2025). Pengembangan Aktualisasi Diri melalui Karya Komik Digital dalam Pembelajaran IPAS di SMK: Perspektif Teori Humanisme. 9. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i3.10043>.
- Yustiqvar, M., Hadisaputra, S., & Gunawan, G. (2019). Analisis penguasaan konsep siswa yang belajar kimia menggunakan multimedia interaktif berbasis green chemistry. *Jurnal Pijar Mipa*, 14(3), 135-140. <https://doi.org/10.29303/jpm.v14i2.1299>
- Zamzami, A. N., & Putri, D. T. (2024). Relevansi Teori Belajar Humanistik Carl Rogers dalam Pendidikan Karakter Perspektif Islam: The Relevance of Carl Rogers' Humanistic Learning Theory in Islamic Perspective Character Education. *Thawalib: Jurnal Kependidikan Islam*, 5(2), 311-332.