

# Adaptasi Transformasi Digital di SMP Yadika 1 Cicalengka

Felisa Angeline Ongkowidjojo<sup>#1</sup>, Doro Edi<sup>\*2</sup>

<sup>#</sup>Program Studi SI Sistem Informasi, Universitas Kristen Maranatha  
Jl. Surya Sumantri No. 65, Bandung, Indonesia

<sup>1</sup>2173018@maranatha.ac.id

<sup>2</sup>doro.edi@it.maranatha.edu

**Abstract** — Yadika 1 Cicalengka Junior High School, a target for the 8<sup>th</sup> batch of the Kampus Mengajar Program. This school is implementing a conventional learning system that often makes students feel bored and lack of management of school information media. The program aims to teach Scratch programming to 8<sup>th</sup> grade students and manage the school's information media, including creating Instagram content and developing the school's website using WordPress. The research uses primary and secondary data. The program has helped 8th-grade students understand programming basics through direct practice during Scratch lessons. The program has also helped manage the school's information media by creating content for the Instagram account, increasing 67 followers, producing 61 story contents, 18 feed posts, and 5 reel videos, and successfully creating the school's website using WordPress. The goal is to implement interactive learning methods and effectively manage information media to enhance the school's positive image within the community.

**Keywords**— Instagram, Kampus Mengajar, School Website, Scratch Programming, WordPress

## I. PENDAHULUAN

Mahasiswa memiliki kesempatan untuk menjadi mitra guru dalam mengembangkan pembelajaran yang inovatif dan kreatif melalui Program Kampus Mengajar [1]. Melalui program ini, mahasiswa juga dapat menyelesaikan berbagai persoalan yang ada di sekolah seperti peningkatan kemampuan literasi, numerasi, dan adaptasi teknologi siswa [1]. Salah satu sekolah yang menjadi sasaran program Kampus Mengajar angkatan 8 tahun 2024 adalah Sekolah Menengah Pertama (SMP) Yadika 1 Cicalengka. Kegiatan observasi menunjukkan bahwa pembelajaran di SMP Yadika 1 Cicalengka masih bersifat konvensional hanya menggunakan papan tulis dan buku yang menyebabkan siswa mudah merasa bosan ketika belajar sehingga pembelajaran kurang efektif. SMP Yadika 1 Cicalengka juga memiliki keterbatasan dalam jumlah laptop di laboratorium, sehingga siswa tidak sering diperkenalkan dengan penggunaan teknologi untuk pembelajaran yang interaktif dan kreatif. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah media ajar yang interaktif dan menyenangkan agar siswa dapat semakin fokus dalam belajar yaitu dengan pengenalan pembelajaran pemrograman *Scratch*.

Daerah sekitar SMP Yadika 1 Cicalengka terdapat beberapa sekolah baru yang dibangun dan memiliki banyak kegiatan promosi yang dilakukan, yang menyebabkan SMP Yadika 1 Cicalengka mengalami penurunan siswa setiap tahunnya. Selain itu, tidak ada staf khusus di SMP Yadika 1 Cicalengka yang mampu mengelola konten dan media informasi sekolah. Oleh karena itu, diperlukan pengelolaan media informasi sekolah, yang mencakup pengelolaan konten *Instagram* dan pembuatan *website* sekolah yang bertujuan untuk mempromosikan sekolah dan meningkatkan citra positif di masyarakat serta mendorong kenaikan jumlah siswa setiap tahunnya.

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan, kegiatan Kampus Mengajar di SMP Yadika 1 Cicalengka bertujuan untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dengan pembelajaran pemrograman *Scratch* sehingga minat siswa dan penguasaan teknologi siswa meningkat. Selain itu, membantu dalam pengelolaan akun *Instagram* @smpyadika1cicalengka83 untuk promosi sekolah dan pembuatan *website* sekolah menggunakan *WordPress* sebagai media informasi sekolah.

## II. INSTANSI DAN DESKRIPSI PEKERJAAN

### A. Profil Sekolah

SMP Yadika 1 Cicalengka merupakan sekolah menengah pertama swasta yang berada di Kecamatan Cicalengka, Kabupaten Bandung, Provinsi Jawa Barat. Sekolah ini mulai beroperasi pada 8 Februari 1983 [2]. SMP Yadika 1 Cicalengka memiliki visi dalam mengembangkan kemampuan siswa yang unggul dalam Iman dan Taqwa (IMTAQ), Ilmu

Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), prestasi, dan berbudaya lingkungan [2]. Kurikulum Merdeka Belajar telah diterapkan di SMP Yadika 1 Cicalengka, yang berfokus pada peningkatan kemampuan literasi dan numerasi siswa. SMP Yadika 1 Cicalengka secara rutin mengadakan kegiatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) yang bermanfaat untuk membangun karakter peserta didik [3].

#### B. Deskripsi Pekerjaan dan Tanggung Jawab

Selama kegiatan Kampus Mengajar di SMP Yadika 1 Cicalengka, bekerja secara langsung di bawah bimbingan guru TIK dan wakil kepala sekolah bagian kurikulum dalam memperkenalkan siswa kelas 8 mengenai pembelajaran berbasis digital melalui pembelajaran pemrograman *Scratch*. Pembelajaran yang diterapkan berbasis digital dengan menggunakan *Google Classroom*, video pembelajaran, dan kuis yang interaktif menggunakan *Kahoot*. Selain itu, bekerja di bawah bimbingan operator sekolah untuk membantu dalam meningkatkan promosi sekolah dengan membuat konten di *Instagram* dan membuat *website* sekolah mengenai informasi dan dokumentasi kegiatan sekolah. Dengan cara ini, dapat meningkatkan citra positif mengenai sekolah di masyarakat.

### III. LANDASAN TEORI

#### A. Transformasi Digital

Dunia pendidikan telah mengalami transformasi yaitu perubahan besar dalam sistem pendidikan yang disesuaikan dengan kemajuan zaman untuk meningkatkan hasil pembelajaran yang lebih baik [4]. Transformasi dalam dunia pendidikan dapat berupa teknologi dan digitalisasi seperti penggunaan perangkat komputer, internet, dan pembelajaran jarak jauh [4]. Transformasi digital dalam dunia pendidikan ditandai dengan adanya [4]:

1. Pembelajaran secara daring yang memungkinkan siswa untuk mengakses pembelajaran dari mana saja menggunakan internet.
2. Pengembangan kurikulum yang memungkinkan guru untuk menggunakan video dan perangkat lunak untuk membuat pelajaran yang lebih menarik dan interaktif.
3. Teknologi dapat meningkatkan kolaborasi dan komunikasi antara guru dan siswa melalui komunikasi secara daring seperti video konferensi dan email.
4. Meningkatkan kemampuan kreativitas dan inovasi guru dan siswa. Guru dapat membuat sumber belajar yang unik dan siswa dalam berpartisipasi dalam proyek kreatif.
5. Pembelajaran dapat diakses secara fleksibilitas dan mobilitas.

#### B. Scratch

*Scratch* adalah bahasa pemrograman visual yang dapat digunakan oleh anak-anak untuk membuat cerita, permainan, dan animasi digital. Dengan *Scratch*, dapat membantu anak-anak untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasional, menyelesaikan masalah, dan pembelajaran yang kreatif [5].

#### C. Media Sosial

Pengguna media sosial di Indonesia cukup banyak. Berdasarkan data menurut NapoleonCat per bulan November 2024, data pengguna media sosial tertinggi yaitu *Facebook* dengan 174 juta pengguna dan *Instagram* dengan 90,1 juta pengguna [6]. Media sosial adalah jenis media yang berbasis internet dan memungkinkan pengguna untuk berpartisipasi, berbagi, jejaring sosial, dan mengajak pengguna lain untuk berbagi informasi tanpa adanya batasan waktu [7]. Dengan banyaknya pengguna media sosial di Indonesia, media sosial dapat bermanfaat dalam berbagai bidang seperti bisnis, pendidikan, dan politik. Hanya menggunakan *smartphone*, media sosial dapat mengubah aktivitas yang pada awalnya konvensional menjadi berbasis digital untuk berbagai kepentingan [8].

#### D. Instagram

*Instagram* adalah salah satu media sosial yang sering digunakan saat ini dan mencapai 90,1 juta pengguna di Indonesia per bulan November 2024 [6]. *Instagram* banyak digunakan karena memiliki keunggulan sebagai alat yang menghubungkan jejaring sosial yang lebih luas melalui banyak komunitas [9]. Maka dari itu, *Instagram* merupakan media yang cocok digunakan untuk promosi terutama bagi kalangan muda. *Instagram* memiliki banyak fitur yaitu *story*, *feeds*, dan *reels*. Dalam fitur *story*, pengguna dapat mengunggah foto atau video dengan durasi 15 detik dan unggahan bertahan selama 24 jam [10]. Fitur *feeds* berupa *single post* yang menampilkan foto baik *potrait* dan *landscape* serta *carousel post* yang menampilkan konten dalam beberapa *slide* [11]. Fitur *reels* adalah video pendek berdurasi 30 hingga 90 detik yang dapat menjangkau pengguna internasional [9].

E. WordPress

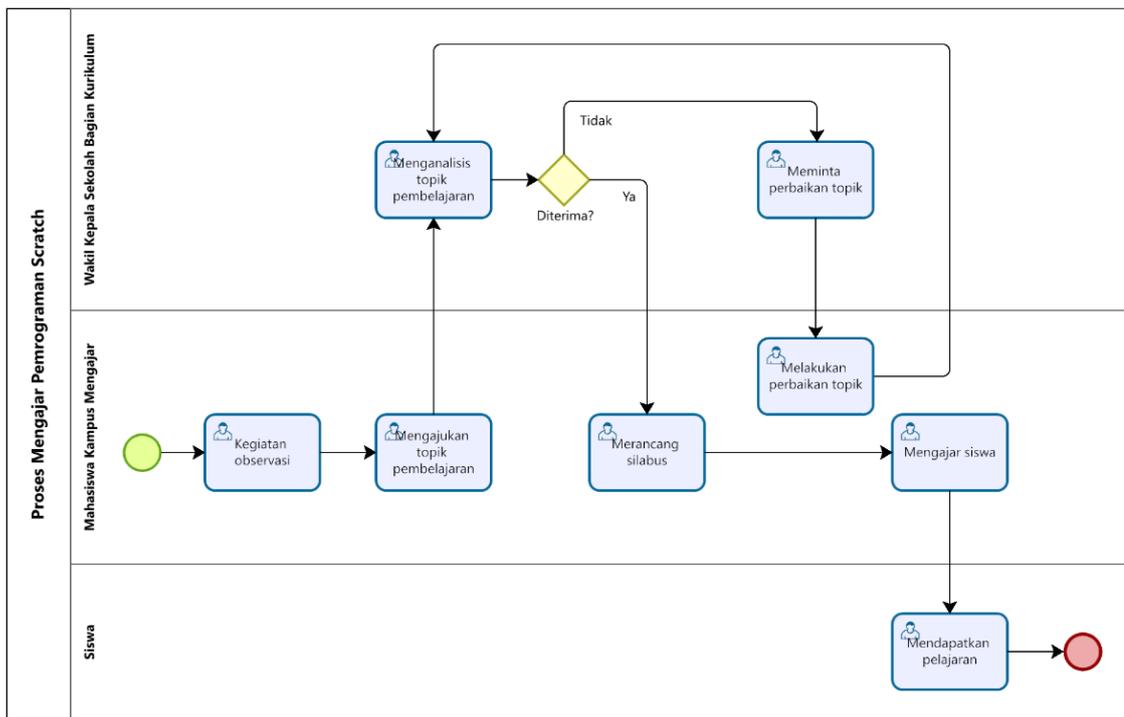
WordPress adalah perangkat lunak yang dapat dibuat dengan sistem manajemen konten dan memudahkan pengguna membuat *website* tanpa memiliki pengalaman pemrograman dan dapat dibuat dengan waktu yang cepat [12]. Banyak orang yang menyukai WordPress karena terdapat *plugin*, yaitu fitur yang dapat ditambahkan dan digunakan secara bebas [12].

IV. HASIL PEKERJAAN

A. Tahapan Implementasi

Tahapan implementasi yang dilakukan di SMP Yadika 1 Cicalengka selama kegiatan Kampus Mengajar yaitu:

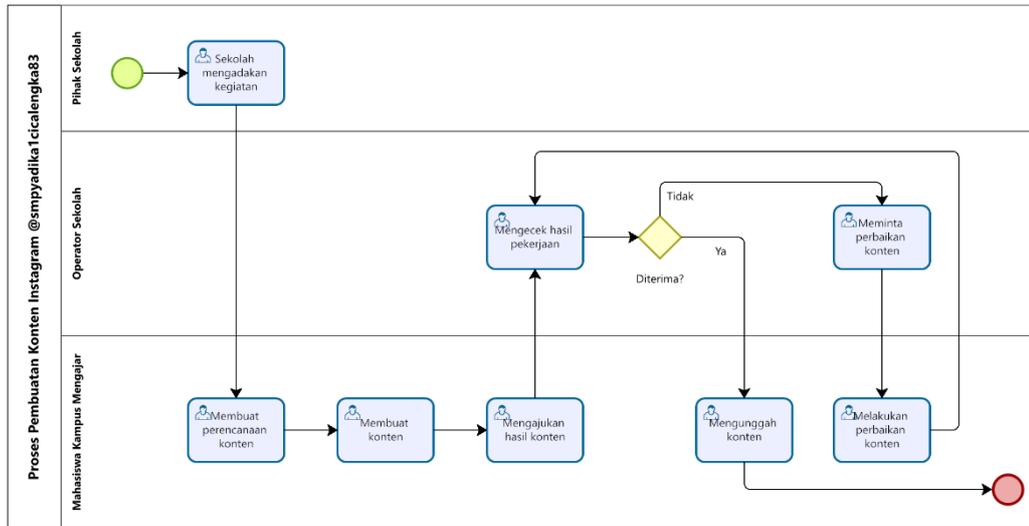
1. Mengajar Pemrograman Scratch



Gambar 1. Proses Mengajar Pemrograman Scratch

Proses mengajar pemrograman *Scratch* bagi siswa kelas 8 di SMP Yadika 1 Cicalengka seperti yang ditunjukkan pada Gambar 1 dimulai dengan kegiatan observasi dan diakhiri dengan kegiatan belajar dengan siswa. Pada tahap awal mahasiswa akan melakukan observasi untuk menilai kondisi sekolah dan melakukan Asesmen Kompetensi Minimum (AKM) untuk mengukur kemampuan literasi dan numerasi siswa. Kemudian mahasiswa akan membuat topik pembelajaran dan memberikannya kepada wakil kepala sekolah bagian kurikulum untuk dianalisis. Jika topik pembelajaran belum diterima maka akan dilakukan perbaikan. Namun, jika topik sudah diterima akan dirancang silabus dan mahasiswa akan memberikan pengajaran kepada siswa.

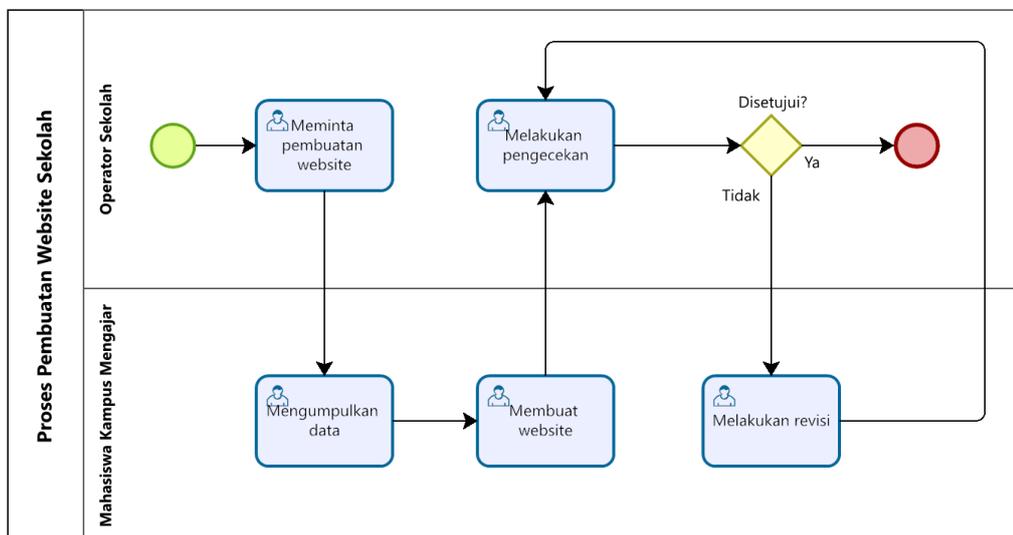
## 2. Pembuatan Konten Instagram @smpydika1cicalengka83



Gambar 2. Proses Pembuatan Konten Instagram @smpydika1cicalengka83

Proses pembuatan konten Instagram @smpydika1cicalengka83 seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2 dimulai dengan pihak sekolah yang mengadakan kegiatan dan diakhiri dengan pengunggahan konten. Pada tahap awal, sekolah mengadakan kegiatan dan mahasiswa akan membuat perencanaan dan membuat konten. Setelah itu, konten yang telah dibuat diajukan kepada operator sekolah. Jika konten tidak diterima, maka mahasiswa akan melakukan perbaikan, namun jika konten sudah diterima maka konten akan langsung diunggah.

## 3. Pembuatan Website Sekolah



Gambar 3. Proses Pembuatan Website Sekolah

Proses pembuatan website SMP Yadika 1 Cicalengka seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3 dimulai oleh operator sekolah yang meminta pembuatan website diakhiri dengan persetujuan website oleh sekolah. Pada tahap awal operator sekolah akan meminta pembuatan website. Mahasiswa akan mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk pembuatan website dan membuat website menggunakan WordPress. Setelah itu diajukan kepada operator

sekolah untuk dilakukan pengecekan, jika tidak diterima, mahasiswa akan melakukan revisi. Namun, jika diterima proses selesai.

## B. Produk/Jasa yang dihasilkan

Produk dan jasa yang dihasilkan di SMP Yadika 1 Cicalengka selama kegiatan Kampus Mengajar yaitu:

### 1. Mengajar Pemrograman Scratch

Kegiatan Kampus Mengajar di SMP Yadika 1 Cicalengka adalah mengajarkan siswa mengenai konsep pemrograman dan meningkatkan penguasaan teknologi pada siswa menggunakan *Scratch*.

TABEL I  
SILABUS PENGAJARAN PEMROGRAMAN SCRATCH

Pertemuan	Tanggal	Materi	Keterangan
Pertemuan 1	2 Oktober 2024	Pengenalan <i>Scratch</i> : - Antarmuka <i>Scratch</i> . - Konsep <i>sprite</i> , <i>stage</i> , dan blok kode. - Latihan sederhana menjalankan <i>sprite</i> .	Luring
Pertemuan 2	9 Oktober 2024	Pengenalan program berhitung dengan menggunakan <i>Scratch</i> Tautan video: <a href="https://youtu.be/qAxeljMTdw">https://youtu.be/qAxeljMTdw</a>	Video
Pertemuan 3	23 Oktober 2024	Latihan pembuatan program berhitung	Luring
Pertemuan 4	30 Oktober 2024	Teori logika percabangan Tautan video: <a href="https://youtu.be/doyPA1sxbIE">https://youtu.be/doyPA1sxbIE</a>	Video
Pertemuan 5	6 November 2024	Teori logika perulangan Tautan video: <a href="https://youtu.be/mlWgVMpEfwA">https://youtu.be/mlWgVMpEfwA</a>	Video
Pertemuan 6	16 November 2024	Latihan logika percabangan dan perulangan	Luring
Pertemuan 7	23 November 2024	Contoh pembuatan proyek akhir Tautan video: <a href="https://youtu.be/9hmmCsO9ubo">https://youtu.be/9hmmCsO9ubo</a>	Video
Pertemuan 8	30 November 2024	Pembuatan proyek akhir	Luring

Selama kegiatan Kampus Mengajar di SMP Yadika 1 Cicalengka, telah diadakan delapan pertemuan pembelajaran pemrograman *Scratch*, yang dimulai dengan pengenalan *Scratch* hingga pembuatan proyek akhir seperti yang ditunjukkan pada Tabel I. Pembelajaran diadakan secara *offline* dan secara *online* melalui video pembelajaran yang diunggah di *Google Classroom*. Total 90 siswa kelas 8 dari 3 kelas yang diajarkan pemrograman *Scratch*. Sebanyak 30 siswa dari 1 kelas yang mendapatkan pembelajaran sebanyak 8 pertemuan. Namun, adanya keterlambatan dalam penerimaan pembelajaran TIK, menyebabkan 2 kelas lainnya hanya mendapatkan 3 pertemuan pelajaran. Hal ini terjadi karena jadwal pembelajaran TIK bentrok dengan kelas lain dan sekolah hanya memiliki 1 laboratorium dengan jumlah laptop yang minim. Sekolah juga banyak mengadakan kegiatan lain, sehingga waktu pelajaran semakin berkurang.



Gambar 4. Kegiatan Mengajar Pemrograman *Scratch*

Kegiatan pembelajaran pemrograman *Scratch* dilakukan secara interaktif dan kegiatan praktik secara langsung. Namun, seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4, siswa melakukan kegiatan praktik secara berkelompok dikarenakan minimnya jumlah laptop yang berada di laboratorium. Namun, setiap siswa tetap diberikan kesempatan untuk mencoba secara bergantian untuk memahami dan menguasai pembelajaran.



Gambar 5. Kegiatan Kuis menggunakan Kahoot

Selama pembelajaran pemrograman *Scratch*, siswa diperkenalkan dengan aplikasi *Kahoot* seperti yang ditunjukkan pada Gambar 5, yang digunakan untuk mengerjakan kuis untuk mengulas materi yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Pembelajaran yang interaktif dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar dan membuat pelajaran lebih mudah dipahami.

Sebagai proyek akhir, siswa membuat permainan sederhana "*Hungry Shark*" untuk mengulas materi yang telah dipelajari, mulai dari mengubah *backdrop*, menambahkan objek, dan menerapkan logika perbangan dan perulangan. Dengan membuat permainan sederhana, siswa telah meningkatkan kemampuan logika pemrograman dan terbukti dari proyek akhir yang telah dibuat oleh siswa.

Upaya yang telah dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa dan penguasaan teknologi pada siswa yaitu melalui pembelajaran menggunakan *Google Classroom*, materi pembelajaran berbasis video, kegiatan praktikum, dan kuis interaktif menggunakan *Kahoot*. Siswa yang pada awalnya menggunakan sistem pembelajaran konvensional, namun dengan sistem pembelajaran yang dikenalkan oleh mahasiswa Kampus Mengajar siswa dapat memiliki pengalaman belajar yang interaktif dan menyenangkan.

## 2. Konten Instagram @smpydika1cicalengka83

Pada 23 Desember 2024, akun *Instagram* SMP Yadika 1 Cicalengka bernama @smpydika1cicalengka83 memiliki sebanyak 610 pengikut. Konten-konten yang diunggah terdiri dari konten *story*, *feeds*, dan *reels* yang mencakup aktivitas akademik seperti kegiatan literasi dan numerasi serta kegiatan pembelajaran di sekolah. Sedangkan kegiatan non-akademik seperti kegiatan OSIS dan kegiatan ekstrakurikuler. Selama kegiatan Kampus Mengajar, telah berhasil membuat sebanyak 61 konten *story*, 18 konten *feeds*, dan 5 konten *reels*.

TABEL II  
HASIL KONTEN STORY INSTAGRAM @SMPYADIKAIICALENGA83

No.	Tanggal Unggah	Topik Konten	Accounts Reached	Accounts Engaged	Likes
1.	11/10/2024	Visi Misi Paslon 01	159	5	5
2.	11/10/2024	Visi Misi Paslon 02	161	6	5
3.	11/10/2024	Visi Misi Paslon 03	156	10	10
4.	14/10/2024	Pemaparan Materi Demokrasi	129	4	4
5.	15/10/2024	Simulasi KPPS	128	3	2
6.	15/10/2024	3 Hari Lagi Pemilihan Ketua OSIS	118	1	1
7.	16/10/2024	Kampanye Paslon 01	141	1	1
8.	16/10/2024	Kampanye Paslon 02	137	2	2
9.	16/10/2024	Kampanye Paslon 03	136	4	4
10.	16/10/2024	2 Hari Lagi Pemilihan Ketua OSIS	107	3	3
11.	17/10/2024	Debat Calon Ketua dan Wakil Ketua OSIS	121	3	3

No.	Tanggal Unggah	Topik Konten	Accounts Reached	Accounts Engaged	Likes
12.	17/10/2024	Penampilan Tari	127	3	3
13.	17/10/2024	1 Hari Lagi Pemilihan Ketua OSIS	117	3	3
14.	18/10/2024	Pemungutan Suara Kelas 7	132	3	3
15.	18/10/2024	Pemungutan Suara Kelas 8	131	3	3
16.	18/10/2024	Pemungutan Suara Kelas 9	131	3	3
17.	18/10/2024	Perhitungan Suara	132	4	4
18.	18/10/2024	Selamat Kepada Paslon 03	133	6	6
19.	18/10/2024	Slogan P5 dan Foto Kegiatan	132	10	10
20.	24/10/2024	Tepuk Literasi	118	4	4
21.	29/10/2024	Pematerian Bullying	112	0	0
22.	29/10/2024	Pembuatan Poster	114	0	0
23.	29/10/2024	Pembuatan Poster Stop Bullying	113	0	0
24.	29/10/2024	Pembuatan Poster Penolakan Seks Bebas	112	0	0
25.	29/10/2024	Pembuatan Poster Bahaya Narkoba	113	1	1
26.	30/10/2024	Penyelesaian Poster	109	0	0
27.	30/10/2024	Pengukuran Indeks Massa Tubuh	95	1	1
28.	31/10/2024	Latihan Senam P5, PGRI, Bedas, SKJ	124	1	1
29.	31/10/2024	Tes Senam Bedas	111	1	1
30.	1/11/2024	Gerak Jalan	118	2	2
31.	1/11/2024	Slogan P5 dan Foto Kegiatan	120	6	6
32.	05/12/2024	Kegiatan PORSENI	123	2	2
33.	9/12/2024	Gasing Day 1 (Pre-Test Matematika)	137	6	6
34.	9/12/2024	Gasing Day 1 (Tari Gasing)	132	1	1
35.	9/12/2024	Gasing Day 1 (Permainan Jari)	137	1	1
36.	9/12/2024	Testimonial Gasing Day 1	137	5	5
37.	10/12/2024	Gasing Day 2 (Joged Gasing)	145	5	5
38.	10/12/2024	Gasing Day 2 (Senam Jari)	141	5	5
39.	10/12/2024	Gasing Day 2 (Menghitung dengan Bernyanyi)	139	5	5
40.	11/12/2024	Gasing Day 3 (Pengimbasan)	146	1	1
41.	12/12/2024	Gasing Day 4 (Pemanasan)	135	3	3
42.	12/12/2024	PORSENI 2024 (Lomba Tari)	136	2	2
43.	12/12/2024	PORSENI 2024 (Lomba Gambar)	135	2	2
44.	13/12/2024	Gasing Day 5 (Pemanasan)	139	0	0
45.	13/12/2024	Gasing Day 5 (Review Materi)	140	0	0
46.	13/12/2024	Gasing Day 5 (Pelaksanaan Post Test Penjumlahan)	132	0	0
47.	13/12/2024	Gasing Day 5 (Tepuk Perkalian)	140	1	1
48.	13/12/2024	Gasing Day 5 (Perkalian 9 dengan Jari)	131	0	0
49.	14/12/2024	Gasing Day 6 (Joged Gasing)	146	1	1
50.	14/12/2024	Gasing Day 6 (Perkalian 9)	144	2	2
51.	14/12/2024	Gasing Day 6 (Perkalian 3)	141	2	2
52.	14/12/2024	Gasing Day 6 (Perkalian 4)	133	2	2
53.	16/12/2024	Gasing Day 7 (Joges Gasing)	156	2	2
54.	16/12/2024	Gasing Day 7 (Perkalian 2 Angka)	155	1	1
55.	16/12/2024	Gasing Day 7 (Ice Breaking)	139	1	0
56.	17/12/2024	Gasing Day 8 (Permainan Kartu)	131	1	1
57.	17/12/2024	Gasing Day 9 (Perkalian 3)	136	1	1
58.	18/12/2024	Gasing Day 10 (Joged Gasing)	136	1	1
59.	18/12/2024	Gasing Day 10 (Pengurangan)	131	1	1
60.	18/12/2024	Gasing Day 10 (Pengurangan 3 Angka)	127	1	1
61.	19/12/2024	Gasing Day 11 (Ice Breaking)	143	2	2

Dari 61 konten *story* yang diunggah seperti yang ditunjukkan pada Tabel II, konten visi misi calon ketua dan wakil ketua OSIS SMP Yadika 1 Cicalengka pasangan nomor 2 memiliki jumlah dilihat dan interaksi terbanyak, yaitu 161 akun yang melihat postingan dan 5 interaksi pengguna berupa *like*. Sedangkan konten P5 mengenai pengukuran indeks massa tubuh memiliki jumlah dilihat dan interaksi pengguna paling sedikit, dengan 95 akun yang melihat unggahan dan 1 interaksi pengguna berupa *like*. Berdasarkan konten *story* yang telah diunggah, konten berfokus untuk menampilkan *live report* kegiatan yang ada di sekolah sehingga interaksi dan *like* dari pemirsa cukup rendah.

TABEL III  
HASIL KONTEN FEEDS INSTAGRAM @SMPYADIKALICALENGA83

No.	Tanggal Unggah	Topik Konten	Likes	Comments	Share	Accounts Reached	Accounts Engaged
1.	11/10/2024	Visi Misi Paslon No. 3	60	2	20	465	64
2.	11/10/2024	Visi Misi Paslon No. 2	32	0	0	306	32
3.	11/10/2024	Visi Misi Paslon No. 1	39	0	6	481	42
4.	18/10/2024	Suara Demokrasi	69	1	2	612	72
5.	24/10/2024	Pembiasaan Literasi	58	0	1	366	59
6.	29/10/2024	Sosialisasi Pencegahan Seks Bebas	38	0	0	336	40
7.	4/11/2024	OSIS SMP Yadika 1 Cicalengka	45	0	2	334	45
8.	13/11/2024	Kegiatan Literasi Bersama Duta Baca Kabupaten Bandung	54	1	1	346	54
9.	25/11/2024	Pemrograman Scratch	27	0	0	214	27
10.	27/11/2024	Peringatan Hari Guru	53	0	1	262	54
11.	30/11/2024	Tips Menghadapi Penilaian Sumatif Akhir Semester	41	0	0	234	42
12.	3/12/2024	Literasi Keuangan	22	0	0	238	23
13.	5/12/2024	PORSENI	23	0	1	188	25
14.	9/12/2024	Pembelajaran Microsoft Excel	20	0	0	176	22
15.	10/12/2024	PPDB	45	0	1	252	46
16.	18/12/2024	Kegiatan Ekstrakurikuler	31	0	0	187	33
17.	27/12/2024	Kilas Balik GASING 2024	43	0	0	174	43
18.	30/12/2024	Kilas Balik Kampus Mengajar Angkatan 8	35	1	0	175	35

Dari 18 konten feeds yang diunggah seperti yang ditunjukkan pada Tabel III, konten rekap kegiatan P5 dengan tema “Suara Demokrasi” adalah konten dengan interaksi terbanyak yaitu 69 like, 1 comments, 2 share, 612 pelihat, dan 72 interaksi pengguna. Sedangkan konten mengenai pembelajaran Microsoft Excel adalah konten dengan interaksi pengguna paling sedikit yaitu 20 like, 0 comments, 0 share, 176 pelihat, dan 22 interaksi. Konten-konten feeds yang telah diunggah pada akun @smpyadikalicalengka83 lebih banyak menjangkau pengikut dan interaksi pengguna yang paling banyak adalah berupa like, dibandingkan komentar dan share. Konten yang melibatkan interaksi dan jangkauan pemirsa yang lebih luas adalah konten dengan banyak foto dokumentasi dan sedikit narasi. Oleh karena itu, konten feeds yang diunggah lebih baik untuk menampilkan foto dokumentasi berkualitas tinggi dengan penjelasan sedikit dari setiap kegiatan untuk mengenalkan sekolah kepada masyarakat.

TABEL IV  
HASIL KONTEN REELS INSTAGRAM @SMPYADIKALICALENGA83

No.	Tanggal Unggah	Topik Konten	Viewers	Like	Comments	Share	Accounts Reached	Reels Interaction
1.	1/11/2024	Rekap P5 “Bangunlah Jiwa dan Raganya”	886	38	0	2	331	40
2.	5/12/2024	PORSENI	2.692	69	2	3	1.659	74
3.	11/12/2024	Promosi PPDB	2.474	67	1	1	1.688	69
4.	16/12/2024	Rekap GASING	714	32	0	0	319	32
5.	21/12/2024	Promosi PPDB	1.984	33	0	4	1.382	38

Dari 5 konten reels yang diunggah seperti yang ditunjukkan pada Tabel IV, konten promosi kegiatan PORSENI adalah konten dengan interaksi terbanyak yaitu 2.692 viewers, 69 like, 2 comments, dan 3 share. Sedangkan konten rekap GASING adalah konten dengan interaksi paling sedikit yaitu 714 viewers, 32 like, 0 comments, dan 0 share. Berdasarkan konten-konten reels yang telah diunggah pada akun @smpyadikalicalengka83, dapat disimpulkan bahwa konten video yang mengikuti tren terbaru dan berdurasi pendek lebih efektif untuk menjangkau banyak pemirsa karena ringkas dan menarik. Sedangkan konten rekap kegiatan yang berdurasi cukup panjang dan informatif cenderung menjangkau sedikit pemirsa. Oleh karena itu, dengan tujuan untuk menjangkau lebih banyak pemirsa dan bertujuan untuk melakukan promosi, konten video dapat dibuat dengan durasi singkat dan mengikuti tren terkini.

Konten yang dibuat untuk akun @smpyadika1cicalengka83 beragam, seperti kegiatan yang diadakan di sekolah hingga promosi penerimaan siswa baru. Berikut adalah beberapa konten yang dibuat:



Gambar 6. Story Pemilihan Ketua dan Wakil Ketua OSIS SMP Yadika 1 Cicalengka



Gambar 7. Live Report Kegiatan P5 di SMP Yadika 1 Cicalengka

Konten *story* dibuat untuk memberikan pengumuman mengenai kegiatan yang akan diadakan oleh sekolah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 6 dan meliput secara langsung kegiatan di sekolah seperti yang ditunjukkan pada Gambar 7. Konten *story* yang diunggah menggunakan berbagai *frame story* yang beragam yang disesuaikan dengan tema kegiatan.



Gambar 8. Feeds P5 "Suara Demokrasi"

Gambar 8 merupakan contoh konten *feeds* mengenai rekap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan P5. *Feeds* menampilkan berbagai dokumentasi kegiatan disertai dengan penjelasan singkat dari setiap dokumentasinya. Tujuan pembuatan rekap dalam bentuk *feeds* sebagai bentuk promosi dan pengenalan kegiatan yang dilaksanakan di SMP Yadika 1 Cicalengka.



Gambar 9. Reels P5 "Bangunlah Jiwa dan Raganya"

Gambar 9 merupakan contoh konten *reels* mengenai rekap kegiatan yang telah dilaksanakan yaitu kegiatan P5. *Reels* menampilkan rekap berupa kumpulan video yang diambil secara langsung selama kegiatan. *Reels* yang dibuat berfokus untuk menampilkan rekap dan kegiatan promosi penerimaan siswa baru di SMP Yadika 1 Cicalengka.



Gambar 10. Unggahan Akun @smpyadika1cicalengka83 Sebelum Dikelola



Gambar 11. Unggahan Akun @smpyadika1cicalengka87 Setelah Dikelola

Gambar 10 merupakan desain akun @smpyadika1cicalengka83 sebelum dikelola, dapat dilihat bahwa desain konten terlihat sederhana dan tidak menyajikan informasi yang menarik bagi pengguna dalam hal promosi sekolah.

Namun, setelah dilakukan pengelolaan konten, konten diunggah dengan menggunakan templat sehingga desain terlihat seragam dan profesional seperti yang ditunjukkan pada Gambar 11.



Gambar 12. Profil Akun @smpyadika1cicalengka83 Sebelum Dikelola



Gambar 13. Profil Akun @smpyadika1cicalengka83 Setelah Dikelola

Akun @smpyadika1cicalengka83 memiliki 543 pengikut dengan 183 unggahan sebelum dikelola seperti yang ditunjukkan pada Gambar 12. Setelah menambahkan bio pada akun @smpyadika1cicalengka83 untuk menunjukkan identitas dari SMP Yadika 1 Cicalengka dan mengoptimalkan pengunggahan konten, mengalami kenaikan sebanyak 67 pengikut menjadi total 610 pengikut seperti yang ditunjukkan pada Gambar 13.

### 3. Website Sekolah

Pada kegiatan Kampus Mengajar di SMP Yadika 1 Cicalengka, membantu juga dalam pembuatan *website* sekolah yaitu [www.smpyadika1cicalengka.sch.id](http://www.smpyadika1cicalengka.sch.id) yang menjadikan informasi mengenai keunggulan dan kegiatan sekolah, sehingga dapat menarik siswa baru dan memberikan citra positif sekolah kepada masyarakat. Terdapat 4 halaman *website* yang dibuat yaitu halaman OSIS, halaman ekstrakurikuler, halaman Kampus Mengajar, dan halaman artikel dan berita.

#### 1. Halaman OSIS



Gambar 14. Tampilan Halaman OSIS

Pada halaman OSIS seperti yang ditunjukkan pada Gambar 14, pengguna dapat menemukan informasi mengenai visi dan misi OSIS SMP Yadika 1 Cicalengka, pesan dari ketua dan wakil ketua OSIS, bidang-bidang OSIS beserta tugas dan tanggung jawab dari setiap bidangnya, anggota dari setiap bidang, dan program kerja yang telah dilaksanakan oleh OSIS.

## 2. Halaman Ekstrakurikuler



Gambar 15. Tampilan Halaman Ekstrakurikuler

Pada halaman ekstrakurikuler seperti yang ditunjukkan pada Gambar 15, pengguna dapat menemukan informasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler yang ada di SMP Yadika 1 Cicalengka. Dokumentasi mengenai kegiatan ekstrakurikuler ditampilkan dengan menggunakan *carousel* foto dilengkapi dengan penjelasan dari setiap kegiatan ekstrakurikuler.

## 3. Halaman Kampus Mengajar



Gambar 16. Tampilan Halaman Kampus Mengajar

Pada halaman Kampus Mengajar seperti yang ditunjukkan pada Gambar 16, pengguna dapat menemukan informasi mengenai kegiatan Kampus Mengajar angkatan 8 yang telah dilakukan di SMP Yadika 1 Cicalengka. Halaman Kampus Mengajar berisi rekam video mengenai program kerja yang telah dilakukan, tugas dan tanggung jawab mahasiswa Kampus Mengajar, foto anggota, dokumentasi program kerja yang telah terlaksana, serta video pembelajaran yang telah dibuat oleh mahasiswa Kampus Mengajar.

## 4. Halaman Artikel dan Berita



Gambar 17. Tampilan Halaman Artikel dan Berita

Pada halaman artikel dan berita seperti yang ditunjukkan pada Gambar 17, pengguna dapat menemukan informasi mengenai kegiatan-kegiatan yang telah dilaksanakan di SMP Yadika 1 Cicalengka. Setiap artikel dan berita dilengkapi dengan penjelasan secara rinci dan dokumentasi pendukung untuk memberikan wawasan kepada para pembaca.

## V. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan kegiatan Kampus Mengajar yang telah dilakukan di SMP Yadika 1 Cicalengka, menunjukkan bahwa pihak sekolah terbantu dengan adanya kegiatan ini. Melalui pembelajaran pemrograman *Scratch* dapat meningkatkan minat belajar dan penguasaan teknologi pada siswa. Upaya yang dilakukan dalam meningkatkan minat belajar siswa dengan menggunakan *Google Classroom*, video pembelajaran, kegiatan praktikum, dan kegiatan kuis interaktif menggunakan *Kahoot*. Kegiatan lain yang dilakukan adalah membantu sekolah dalam pembuatan konten *Instagram* dan *website* sekolah. Melalui pengelolaan konten *Instagram* berhasil mengalami kenaikan sebanyak 67 pengikut dan berhasil membuat sebanyak 61 konten *story*, 18 konten *feeds*, dan 5 konten *reels*. Kegiatan promosi dan peningkatan citra sekolah dapat dilakukan melalui pembuatan konten berupa *feeds* dan *reels*. Konten *feeds* yang diunggah sebaiknya lebih banyak menampilkan dokumentasi kegiatan dibandingkan banyaknya narasi, sedangkan pada konten *reels* dapat berupa konten berdurasi pendek yang mengikuti tren terkini. *Website* SMP Yadika 1 Cicalengka telah berhasil dibuat sebanyak empat halaman utama dengan menggunakan *WordPress* yang bertujuan untuk menampilkan informasi mengenai keunggulan dan kegiatan sekolah.

Terdapat beberapa hal yang dapat diperbaiki oleh SMP Yadika 1 Cicalengka sekolah agar minat belajar siswa dapat meningkat dan media informasi sekolah dapat dikembangkan. Sekolah dapat menerapkan pembelajaran interaktif sekaligus berbasis teknologi dan mengenalkan pembelajaran pemrograman pada pembelajaran TIK atau kegiatan ekstrakurikuler, serta pengenalan berpikir komputasional dalam kehidupan sehari-hari. SMP Yadika 1 Cicalengka dapat mengelola media informasi sekolah melalui pengelolaan konten *Instagram* dan *website* sekolah. Konten *Instagram* berupa *feeds* dapat menampilkan lebih banyak dokumentasi kegiatan dengan narasi yang cukup singkat. Sedangkan untuk konten *reels* dapat dibuat dengan mengikuti tren terkini dengan durasi video yang cukup singkat untuk menjangkau lebih banyak pemirsa. *Website* [www.smpyadika1cicalengka.sch.id](http://www.smpyadika1cicalengka.sch.id) dapat digunakan untuk memperkenalkan berbagai kegiatan yang telah dilakukan oleh SMP Yadika 1 Cicalengka kepada masyarakat. Cara-cara tersebut diharapkan dapat meningkatkan reputasi sekolah dan menarik siswa baru untuk bergabung di SMP Yadika 1 Cicalengka.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak SMP Yadika 1 Cicalengka atas kesempatan dan pengalaman berharga yang telah didapatkan selama program Kampus Mengajar berlangsung. Dukungan dan kerja sama dari pihak sekolah sangat membantu kelancaran seluruh program. Semoga kolaborasi yang telah dilakukan memberikan manfaat positif bagi pihak yang telah terlibat.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kampus Merdeka, "Apa itu Program Kampus Mengajar?," Kampus Merdeka, [Online]. Available: <https://pusatinformasi.kampusmerdeka.kemdikbud.go.id/hc/id/articles/4418812047897-Apa-itu-Program-Kampus-Mengajar#:~:text=Program%20Kampus%20Mengajar%20berbeda%20dengan,Mengajar%20yang%20disusun%20oleh%20Mahasiswa..> [Diakses 4 Oktober 2024].
- [2] SMP Yadika 1 Cicalengka, "Profil Sekolah SMP Yadika 1 Cicalengka," 2024. [Online]. Available: <https://smpyadika1cicalengka.sch.id/profil-visi-misi/#Profil>. [Diakses 28 Oktober 2024].
- [3] merdekabelajar.dairikab.go.id, "Gerakan Dairi Merdeka Belajar," [Online]. Available: <https://merdekabelajar.dairikab.go.id/tentang-kurikulum-merdeka-dan-platform-merdeka-mengajar/#>. [Diakses 12 Oktober 2024].
- [4] Y. S. Waliulu, W. M. Arif, D. Mokoginta, R. Novita, T. Rukhmana, A. Deni, I. Sentryo, S. Prastawa dan M. S. Iswahyudi, Pendidikan Dalam Transformasi Digital, Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri, 2023.
- [5] Scratch, "Tentang Scratch," [Online]. Available: <https://scratch.mit.edu/about>. [Diakses 2 November 2024].
- [6] "NapoleonCat," November 2024. [Online]. Available: <https://napoleoncat.com/stats/social-media-users-in-indonesia/2024/11/>. [Diakses 2 Desember 2024].
- [7] A. S. Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat di Indonesia," pp. 140-157, 2016.
- [8] L. A. Abdillah, dalam *Peranan Media Sosial Modern*, Palembang, Bening Media Publishing, 2022, p. 5.
- [9] S. N. Sya'adah, "Pemanfaatan Platform Instagram Reels Sebagai Media Kreatif dalam Penyebaran Berita Online: Studi pada Pemberitaan Instagram @detikcom," Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta, 2023.
- [10] B. Krismasakti, "Instagram Stories dalam Ajang Pengungkapan Eksistensi Diri (Studi Kasus Selebgram @jihanputri)," *JURNAL PUSTAKA KOMUNIKASI*, vol. 2, no. 1, pp. 1-14, 2019.
- [11] Y. M. Djajalaksana, Cuan Via Media Sosial untuk Pemula, Yayasan Lembaga Gumun Indonesia, 2021.
- [12] S. Rahman, Buku Pintar Web Design dan SEO Wordpress 5 Plus, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2019.