

AGILE DAN PROLIFIC DI MASA PANDEMI COVID-19**Alvin Praditya, Arief Budiyanoto, Rahadyan Tajuddien,
Nanda Rodiyana, Imbron****Dosen Ekonomi Fakultas Ekonomi Universitas Pamulang****Email: dosen02164@unpam.ac.id****Abstrak**

Dalam rangka penanganan cepat COVID-19 diperlukan pemahaman masyarakat terutama pada anak dan remaja dalam meningkatkan kesadaran untuk mencegah dan melawan virus COVID-19 dalam bentuk Perilaku Hidup Bersih Dan Sehat, Gerakan Menggunakan Masker (GEMAS), serta Penggunaan Antiseptik dan Desinfektan dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan tersebut merupakan salah satu program khusus dari pemerintah Indonesia yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas kesehatan masyarakat Indonesia secara keseluruhan serta untuk mencegah virus corona masuk dalam tubuh. Tujuan pengabdian masyarakat ini adalah meningkatkan pemahaman dan keterampilan remaja dalam perilaku hidup bersih dan sehat, penggunaan masker, penggunaan Antiseptik dan Desinfektan serta peningkatan kesehatan siswa/i. Metode yang digunakan adalah penyuluhan dengan sosialisasi atau ceramah yang didukung interaksi kesehatan. Minat remaja untuk menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat, gerakan menggunakan masker, serta Penggunaan Antiseptik dan Desinfektan dalam kehidupan sehari-hari sangat besar, sehingga penyuluhan tersebut mudah diterima dan dapat menciptakan sikap yang positif terhadap kesadaran dari diri sendiri untuk menjaga kebersihan diri dan sekitar. Hasil kegiatan PKM secara garis besar mencakup beberapa komponen sebagai berikut: 1. Keberhasilan target jumlah peserta pelatihan 2. Ketercapaian tujuan 3. Ketercapaian target materi yang telah direncanakan 4. Kemampuan peserta dalam penguasaan materi. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa target kegiatan tercapai.

Kata Kunci: Perilaku hidup bersih dan sehat siswa/i, cegah COVID-19**Abstract**

In the context of rapid handling of COVID-19, it is necessary to understand the community, especially children and adolescents in increasing awareness to prevent and fight the COVID-19 virus in the form of Clean and Healthy Life Behavior, the Movement to Use Masks (GEMAS), and the use of antiseptics and disinfectants in daily life. day. This activity is one of the special programs from the Indonesian government which aims to improve the overall health quality of the Indonesian people and to prevent the corona virus from entering the body. The purpose of this community service is to increase the understanding and skills of adolescents in clean and healthy living behavior, the use of masks, the use of antiseptics and disinfectants as well as improving the health of students. The method used is counseling with socialization or lectures supported by health interactions. Teenagers' interest in implementing clean and healthy living behaviors, using masks, and using Antiseptic and Disinfectants in daily life is very large, so that the counseling is easily accepted and can create a positive attitude towards self-awareness to maintain personal and surrounding hygiene. The results of PKM activities in general include several components as follows: 1. The success of the target number of training participants 2. Achieving objectives 3. Achieving the target material that has been planned 4. The ability of participants in mastering the material. Thus it can be said that the target of the activity was achieved.

Keywords: Students' clean and healthy living behavior, prevent COVID-19

A. PENDAHULUAN

Saat ini pandemi covid-19 masih berlanjut di seluruh dunia. Namun untungnya sekarang ini sudah mulai berangsur-angsur membaik. Ini dikarenakan sebagian Negara termasuk Indonesia para penduduk sudah diberikan vaksin. Mulai dari vaksin sinovac, astrazeneca, dan moderna. Di lansir pada peta resiko covid-19 di Indonesia kasus covid-19 sudah mulai menurun atau kasus resiko rendah.

Covid-19 adalah singkatan dari Corona Virus Disease 2019, jenis virus ini pertama kali ditemukan di daerah wuhan Tiongkok. Jenis virus ini diindikasikan berasal dari hewan kelelawar. Virus ini menyerang manusia lewat penularan melalui media droplet atau cairan yang keluar dari manusia disaat batuk atau bersin.

Menurut ahli virus atau virologis Richard Sutejo, virus corona covid-19 merupakan tipe virus yang umum menyerang saluran pernafasan. Tetapi strain covid-19 memiliki morbiditas dan mortalitas yang lebih tinggi akibat adanya mutasi genetik dan kemungkinan transmisi inter-spesies.

Walaupun kasus covid-19 mulai membaik di Indonesia, namun dihimbau tetap waspada. Dikarenakan mengacu pada ahli pakar virus bahwa covid-19 ini dapat bermutasi yang tentunya dapat membuat penularan virus akan meningkat kembali. Apalagi beberapa bulan sebelumnya Indonesia menerapkan kebijakan PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat). Yang artinya Kebijakan ini diterapkan Pemerintah Indonesia sejak awal tahun 2021 untuk menangani pandemi Covid-19 di Indonesia. Sebelum pelaksanaan PPKM, pemerintah juga telah melaksanakan pembatasan sosial berskala besar atau PSBB yang berlangsung di sejumlah wilayah di Indonesia.

Fenomena dengan adanya beberapa penerapan kebijakan tersebut, membuat sebagian masyarakat besar menjadi terhambat. Khususnya para pelaku ekonomi, seperti pengusaha, pedagang, para pekerja, dan anak-anak sekolah. Karena dengan adanya kebijakan tersebut membuat para pedagang beradaptasi dengan sistem penjualan online yang beberapa masih mengalami kesulitan dalam sistem pemasaran tersebut. Anak-anak sekolahpun belajar dengan sistem online yang ternyata menimbulkan kendala-kendala dalam proses belajar. Seperti kendala kuota, sinyal, dan hal teknis lainnya. Belum lagi PHK (Pemutusan Hubungan Kerja) besar-besaran karena ketidakmampuan perusahaan membayar gaji karyawan. Dengan banyaknya permasalahan hampir disemua sektor, hal ini harus segera dicarikan solusi. Seperti merubah mindset yang tidak terpaku pada pekerjaan formal dan monoton.

Menghadapi permasalahan tersebut, tentunya hal yang tepat saat ini yang harus dilakukan adalah dengan berpikir kreatif dan produktif dalam menciptakan sesuatu. Karena sekarang ini sesuatu yang kreatif dapat menghasilkan uang. Dan terbatasnya kegiatan sosial ini perlu disikapi dengan serius. Menurut Barron (dalam Ali & Arori, 2006) mendefinisikan kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Salah satu contoh kreativitas yang dapat dilakukan misal membuat podcast youtube, atau membuat konten video yang bermanfaat. Kegiatan ini dapat melatih skill bicara dan mengembangkan ide.

Di era sekarang kemajuan digital sudah sangat berkembang. Salah satu kemajuan digital yang dimaksud adalah media sosial. Menurut Philip Kotler dan Kevin Lane Keller (2016) Media sosial adalah media yang digunakan oleh konsumen untuk berbagi teks, gambar,

suara, dan video informasi baik dengan orang lain maupun perusahaan dan vice versa. Contoh media sosial saat ini yang banyak di gunakan di Indonesia adalah tik tok, youtube, instagram, facebook, twitter, Banyak sekali masyarakat Indonesia menggunakan media sosial. Seperti youtube, tik tok, instagram, twitter, dan facebook. Maka dari itu dengan adanya media sosial seharusnya masyarakat mulai beralih menjadi pribadi yang mandiri. Mandiri dengan menjadi kreatif dan produktif di masa pandemi covid-19.

Menurut Riyanto dalam Elbandiansyah (2019:250), secara teknis produktivitas adalah suatu perbandingan antara hasil yang dicapai (output) dengan keseluruhan sumber daya yang diperlukan (input). Berdasarkan pengertian para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa produktivitas adalah sikap yang mencerminkan kemampuan dalam melakukan pekerjaan dan hasil yang diperoleh berdasarkan sumber daya yang digunakan. Seperti contoh misal kita rajin berolah raga tentunya akan memperoleh kesehatan, atau menciptakan sebuah lagu juga akan menghasilkan karya, dan banyak lagi contoh lainnya.

Berdasarkan laporan platform survei Jakpat, Youtube merupakan media sosial (medsos) paling sering digunakan masyarakat Indonesia selama periode enam bulan pertama 2021. Sebanyak 82 persen responden mengaku mengakses Youtube, diikuti oleh Facebook dan Instagram yang sama-sama diakses oleh 77 persen responden. Jakpat juga mengkategorikan sejumlah persepsi responden terhadap masing-masing media sosial. Sebanyak 56 persen responden menilai Youtube sebagai media sosial paling informatif. Sedangkan Instagram mendapat 51

persen dan Facebook 47 persen. Selain itu, Youtube juga mendapat predikat media sosial paling menghibur dari 56 persen responden. Sementara Instagram mendapat penilaian menghibur dari 44 persen responden, dan Facebook 37 persen. Sebanyak 61 persen responden mengasosiasikan Facebook sebagai medium penyebaran hoax. Hal itu menyebabkan Facebook menjadi media sosial dengan predikat penyebar hoax tertinggi dibanding media sosial lainnya. Sebagai perbandingan, hanya 24 persen responden yang menilai Instagram sebagai ladang penyebaran hoax, dan 22 persen responden yang mengasosiasikan Youtube dengan hoax. (Faisal Javier, 2021)

Sebetulnya banyak hal yang dapat dilakukan menjadi kreatif dan produktif. Beberapa kegiatan yang dapat dilakukan agar dapat kreatif dimasa pandemi yang dilansir suara.com adalah seperti membuat podcast, berkebun dirumah, mengikuti web binar, bisnis online, dan vlogger. Melihat fakta dari perkembangan internet dari tahun ke tahun, hal ini membuka peluang bisnis yang sangat besar juga bagi masyarakat Indonesia. Khususnya kalangan muda yang memang memiliki kreatifitas yang tinggi. Ini dapat kita temukan di youtube, beberapa konten kreator kebanyakan didominasi oleh anak muda. Seperti mengcover lagu orang lain, membuat video tutorial, dll. Bila seorang konten kreator diliat menarik seperti pembawaan bicaranya baik, hingga suka melucu biasanya jumlah *viewer* (penonton) dan *subscriber* (istilah pengikut diyoutube) sangat banyak. Dan tentunya akan mempengaruhi penghasilan seorang konten tersebut. Salah satu contoh penghasilan youtube konten kreator terbesar di Indonesia mengacu data Social Blade, Baim Wong dan istrinya

Paula Verhoeven lewat akun Baim Paula menjadi YouTuber Indonesia dengan jumlah penghasilan tertinggi, yakni di kisaran 59.300 dollar AS hingga 949.100 dollar AS per bulan. Maka dari itu, dengan penghasilan yang tinggi tersebut banyak masyarakat mulai berbondong-bondong membuat konten yang bagus, dengan kamera yang bagus, audio yang bagus, dan editor yang bagus. Komponen ini merupakan hal penting atau utama bila ingin menggapai kesuksesan yang instan jika menjadi seorang konten kreator. Walaupun semuanya prosesnya berbeda-beda. Ada yang cepet berhasil dan ada yang lambat baru berhasil. Tergantung bagaimana minat dan passion dari orang tersebut. Saat ini sebagian masyarakat di Indonesia sudah mulai sadar bahwa dengan mempelajari perkembangan digital khususnya media sosial dapat membuka peluang lebih besar bagi pengusaha, maupun masyarakat umum. Hal ini tentu bisa dimanfaatkan dengan baik, ditambah lagi dengan adanya ide konten kreatif bukan tidak mungkin dapat menghasilkan penghasilan yang besar dirumah.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan Latar Belakang yang dibahas diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara berpikir agile dan prolific dimasa pandemi covid-19?
- b. Bagaimana cara membuat konten agile yang baik dan benar dimedia sosial dimasa pandemi covid-19?

C. TUJUAN PELAKSANAAN

Berdasarkan Latar Belakang yang dibahas diatas, maka tujuan pengabdian masyarakat sebagai berikut:

- a. Untuk melatih kemampuan berpikir agile dan prolific dimasa pandemi covid-19

- b. Untuk mengajarkan membuat konten agile yang baik dan benar dimedia sosial dimasa pandemi covid-19

D. TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengertian Agile

Agile (Niagahoster, 2021) adalah sebuah metode pengembangan software yang kian populer. Metode ini semakin banyak digunakan karena bisa membantu developer menciptakan software dengan lebih efisien dan sesuai kebutuhan konsumen.

Pertemuan 17 developer menghasilkan Agile Manifesto yang berisi empat nilai penting dalam pengembangan software, yaitu:

1. Mengedepankan individu dan interaksinya, dibanding proses dan tools.
2. Mengedepankan software yang berfungsi, dibanding membuat dokumentasi lengkap.
3. Mengedepankan kerjasama dengan konsumen, dibanding negosiasi kontrak.
4. Mengedepankan menanggapi perubahan, dibanding sekedar mengikuti rencana.

Dari pengembangan manifesto muncullah 12 prinsip Agile yang menjadi dasar dari pelaksanaan metodologi Agile, yaitu:

1. Prioritas utama adalah kepuasan konsumen melalui software yang dirilis dengan cepat dan rutin. Konsumen tentu akan lebih puas karena bisa langsung menikmati software dan perbaikannya dengan cepat pada setiap iterasi. Alih-alih harus menunggu berbulan-bulan atau bertahun-tahun hingga project selesai dulu.

2. Terbuka dengan perubahan kebutuhan, bahkan di akhir pengembangan sekalipun. Agile mendukung perubahan ini untuk kebaikan konsumen. Perubahan apapun bisa langsung diterapkan kapanpun tanpa melewati proses yang rumit. Alasannya, lebih baik menerapkan perubahan daripada merilis software yang tidak sesuai kebutuhan konsumen.
3. Merilis software dengan rutin, mulai dari beberapa minggu, hingga beberapa bulan sekali. Akan tetapi, lebih cepat lebih baik. Merilis software dengan rutin dan cepat memastikan bahwa software selalu sesuai kebutuhan pasar.
4. Developer dan bagian bisnis harus bekerjasama setiap hari selama project berjalan. Keputusan yang diambil akan lebih baik hasilnya kalau kedua pihak saling memberikan kritik dan saran.
5. Ciptakan project dengan individu yang penuh motivasi. Berikan mereka lingkungan dan support yang dibutuhkan. Lalu, percayalah mereka akan menyelesaikan pekerjaannya. Tim yang penuh motivasi kemungkinan besar akan sukses, dibanding tim yang kurang semangat. Salah satu caranya adalah dengan memberikan kebebasan pada mereka.
6. Metode paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi di tim adalah secara empat mata. Komunikasi secara langsung bisa membangun rasa percaya antar individu dengan lebih cepat.
7. Software yang berfungsi dengan baik merupakan tolok ukur kesuksesan project. Tujuan mengembangkan software adalah untuk menghasilkan software. Maka dari itu, software yang berfungsi adalah tolok ukur terbaik.
8. Agile mendukung pengembangan yang berkelanjutan. Sehingga semua pihak harus menjaga pace yang sama. Tim harus menjalankan iterasi dengan rutin hingga project selesai. Jadi, tidak boleh ada anggota tim yang menghambat iterasi.
9. Aspek teknis dan desain yang bagus bisa meningkatkan kelincahan (agility). Anggota tim sebaiknya mempunyai kemampuan yang baik, sehingga mampu terus menciptakan software berkualitas di tengah perubahan sekalipun.
10. Pentingnya kesederhanaan untuk meminimalisir pekerjaan yang tidak perlu. Tim sebaiknya menghindari mempersulit diri sendiri atau melakukan pekerjaan yang tidak sesuai dengan kebutuhan konsumen.
11. Tim yang mandiri akan menghasilkan arsitektur, kebutuhan, dan desain terbaik. Tim yang mandiri akan bangga dengan karyanya. Sehingga mereka akan menghasilkan karya yang lebih baik daripada saat dikekang.
12. Sesering mungkin, tim harus memikirkan cara untuk menjadi lebih efektif, lalu menerapkannya dengan baik. Pengembangan diri bagi anggota tim juga penting. Sebab, bisa meningkatkan efisiensi dan kualitas software. Maka dari itu, pastikan Anda menerapkan nilai dan prinsip Agile dengan baik agar mampu

menghasilkan software berkualitas tinggi yang dibutuhkan konsumen.

2. Prolific

Menurut Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia, arti kata prolific (Lektur.id, 2021) adalah subur. Arti lainnya dari prolific adalah yang mudah berkembang biak.

E. METODE PELAKSANAAN

Metode kegiatan yang digunakan adalah melalui kunjungan langsung ke SMK Via Medika, dengan memberikan seminar, pelatihan dan pendampingan terhadap siswa-I yang ada pada sekolah SMK Via Medika.

F. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan PKM secara garis besar adalah membuat suatu karya/konten yang kreatif.

Kegiatan PKM yang dilaksanakan dengan acara tatap muka berjalan dengan baik dan lancar. Pertemuan tatap muka dengan metode ceramah terkait peningkatan perilaku hidup bersih dan sehat. Kegiatan ini dilaksanakan dengan jangka waktu satu hari. Peserta kegiatan berjumlah 30 orang anggota SMK Via Medika dan lokasi penyelenggaraan pelatihan di SMK Via Medika. Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilakukan oleh 5 (lima) orang tim pengabdian dengan pokok bahasan yang disampaikan mengenai peningkatan Hidup Bersih dan Sehat.



Gambar 1
Pemaparan Materi Kegiatan

Keterbatasan waktu pertemuan mengakibatkan tidak semua materi dapat disampaikan dengan rinci.



Gambar 2
Pemberian Gimic Kepeseta

Kegiatan ini hanya di lakukan dengan metode ceramah. Acara kemudian dilanjutkan sesi tanya jawab. Berbagai pertanyaan diajukan secara antusias oleh para peserta dalam sesi tanya jawab.



Gambar 3
Foto Bersama Siswa-I SMK Via Medika

Secara garis besar inti dari pertanyaan para peserta adalah membuat suatu karya/konten yang kreatif di masa pandemi.

D. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Cara berpikir agile dan prolific adalah :

- a. Prioritas utama adalah kepuasan konsumen melalui software yang dirilis dengan cepat dan rutin.
 - b. Terbuka dengan perubahan kebutuhan, bahkan di akhir pengembangan sekalipun.
 - c. Merilis software dengan rutin, mulai dari beberapa minggu, hingga beberapa bulan sekali.
 - d. Developer dan bagian bisnis harus bekerjasama setiap hari selama project berjalan.
 - e. Ciptakan project dengan individu yang penuh motivasi.
 - f. Metode paling efisien dan efektif untuk menyampaikan informasi di tim adalah secara empat mata.
 - g. Software yang berfungsi dengan baik merupakan tolok ukur kesuksesan project.
 - h. Agile mendukung pengembangan yang berkelanjutan.
 - i. Aspek teknis dan desain yang bagus bisa meningkatkan kelincahan (agility).
 - j. Pentingnya kesederhanaan untuk meminimalisir pekerjaan yang tidak perlu.
 - k. Tim yang mandiri akan menghasilkan arsitektur, kebutuhan, dan desain terbaik.
 - l. Sesering mungkin, tim harus memikirkan cara untuk menjadi lebih efektif, lalu menerapkannya dengan baik.
2. Cara membuat konten adalah :
 - a. High-value and working App system.
 - b. Iterative, incremental, evolutionary.
 - c. Cost control & value-driven development.
 - d. High-quality production.
 - e. Flexible & risk management.
 - f. Collaboration.
 - g. Self-organizing, self-managing teams.

Saran

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dapat diajukan beberapa saran adalah waktu pelaksanaan kegiatan pengabdian perlu ditambah agar tujuan kegiatan dapat tercapai sepenuhnya, tetapi dengan konsekuensi penambahan biaya pelaksanaan. Oleh karena itu biaya PKM sebaiknya tidak sama antara beberapa tim pengusul proposal, mengingat khalayak sasaran yang berbeda pula.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. & Asrori, M.(2006). Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ambarwati, R., Susanto, S., & Tumanggor, S. (2021). Kebijakan Pajak Indonesia Menanggapi Krisis COVID-19: Manfaat bagi Wajib Pajak. *HUMANIS (Humanities, Management and Science Proceedings)*, 1(2).
- Elbadiansyah. (2019). Manajemen Sumber Daya Manusia.

- Cetakan Kesatu. Malang: IRDH
- Erlangga Djumena. 2021. Ini 10 Youtuber Indonesia Dengan Penghasilan Tertinggi. <https://money.kompas.com/read/2020/06/22/050300626/ini-10-youtuber-indonesia-dengan-penghasilan-tertinggi?page=all>. Diakses pada tanggal 17 Oktober 2021
- Faisal Javier: Survei Jakpat. 2021. Media social paling populer di Indonesia. Survei Jakpat: Youtube Jadi Medsos Terpopuler di Indonesia pada Semester 1 2021 Meski Penggunaannya Menurun - Data - Tempo.co.html. Diakses pada tanggal 08 Oktober 2021.
- Kotler, Philip and Kevin Lane Keller, (2016): Marketing Management, 15th.
- Lektur. (2021). 6 Arti Prolific di Kamus Bahasa Inggris Terjemahan Indonesia. <https://kii.lektur.id/prolific>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2021.
- Niagahoster. (2021). Apa Itu Agile? Pengertian, Prinsip, Metode, dan Kelebihan. <https://www.niagahoster.co.id/blog/agile-adalah/>. Diakses pada tanggal 24 Desember 2021.
- Ridho, M. N. A., Susanto, S., & Elvira, E. (2021). LEGALITY OF USING VILLAGE FUNDS FOR HEALTH DEVELOPMENT AND PREVENTION CORONA VIRUS DISEASE 2019 (COVID-19). *Surya Kencana Tiga*, 1(2), 179-197.