

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 19 Dauh Puri
Kelas / Semester	: VI/I
Tema	: Wirausaha
Subtema	: 3/ Ayo belajar Berwirausaha
Pembelajaran ke	: 2
Alokasi Waktu	: 6 x 35 Menit
Fokus Pembelajaran	: PPKN, Matematika, SBdP

A. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan berdiskusi siswa mampu mengidentifikasi manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari – hari secara tepat
2. Dengan berdiskusi, siswa mampu mempresentasikan manfaat keberagaman wirausaha dalam kehidupan sehari – hari secara benar
3. Dengan mengamati kemasan suatu produk yang berbentuk tabung dan kerucut, siswa dapat mengidentifikasi bangun yang berbentuk tabung dan kerucut secara tepat
4. Dengan mengamati kemasan suatu produk yang berbentuk tabung dan kerucut, siswa dapat membuat kemasan yang berbentuk bangun tabung dan kerucut dengan benar
5. Dengan mengamati embalase produk dan berdiskusi, siswa dapat mengidentifikasi hal – hal penting yang terdapat dalam embalase dengan baik
6. Dengan mengamati embalase produk dan berdiskusi, siswa dapat membuat embalase sebagai identitas produk mereka secara tepat

B. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan Awal

1. Guru bertanya tentang perasaan siswa, kemudian menanyakan kesiapan siswa belajar hari ini
2. Guru memberikan kata Mutiara untuk memotivasi siswa untuk mengembangkan wirausaha
3. Siswa mengidentifikasikan hal yang diperlukan dalam berwirausaha dari kata Mutiara yang dilontarkan oleh pemimpin negara dan wirausahawan terkaya di dunia
4. Guru mengemukakan tema yang akan dipelajari yaitu tema 5 Wirausaha, subtema 3 (Ayo Belajar Berwirausaha), Pembelajaran kedua, tujuan pembelajaran, serta produk yang akan dihasilkan siswa hari ini
5. Guru mengingatkan kesepakatan kelas yang telah dibuat

Kegiatan Inti

1. Siswa berkeliling untuk melihat 6 profil wirausahawan dan usaha mereka yang telah dipajang di tembok kemudian mereka berdasarkan minat dan hobi mereka menentukan kelompok berdasarkan bacaan yang mereka sukai
2. Mereka mengisi LKPD 1 tentang Profil Wirausahawan inspirasiku, dalam mengisi LKPD 1 Siswa berdiskusi membuat sebuah pertanyaan, ketika membaca judul dari berita tersebut, serta mencari jawaban pada bacaan, dalam Mengisi LKPD 1 Siswa berdiskusi menjawab pertanyaan terkait dengan kegiatan wirausaha dalam bacaan

3. Siswa membagi diri dalam 2 kelompok yaitu kelompok ahli (mencari informasi dari kelompok lain terkait profil wirausaha dari bacaan lainnya) dan kelompok presentasi (kelompok yang tinggal di kelompok awal untuk memberikan presentasi kepada kelompok ahli yang datang ke kelompoknya)
4. Kelompok presentasi, siswa mempresentasikan hal yang ingin diketahui oleh kelompok ahli dari bacaan
5. Kelompok ahli Kembali ke kelompoknya dan menuliskan hal yang telah mereka pelajari dari kelompok wirausaha lainnya ke dalam diagram frayer dalam petualangan (LKPD) 1
6. Dalam kelompoknya siswa merefleksikan hal yang dapat mereka teladani dari profil wirausahawan dan jenis pekerjaan yang telah mereka baca
7. Siswa beserta kelompoknya memajang hasil diskusi petualangan (LKPD) 1 mereka di papan pajangan dan memberikan penguatan positif kepada seluruh anggota kelompok
8. Guru memberikan penguatan tentang perlunya rasa bersyukur bahwa Tuhan telah menciptakan manusia dengan beragam kemampuan sehingga dapat melengkapi dalam memenuhi kebutuhan hidup
9. Guru memotivasi siswa bahwa siswa pun dapat belajar berwirausaha, dimulai dari hal yang kecil apabila dilakukan secara konsisten, dan harus mau belajar untuk berinovasi, dan memiliki daya juang serta terbuka akan kritik yang membangun sehingga menciptakan perubahan yang besar
10. Guru dan siswa mereview pembelajaran yang sebelumnya bahwa mereka telah buat yaitu membuat kemasan yang berbentuk balok, kubus, bola, pada pembelajaran 2 ini siswa distimulus untuk membuat kemasan berbentuk tabung dan kerucut
11. Dalam kelompoknya siswa mengamati kemasan yang dibawa oleh guru kemudian mengamati bentuk kemasan, menggambar kemasan tersebut, menuliskan 2 sifat bangun ruang sesuai dengan kemasan, membuat jaring – jaring bangun ruang dari kertas A4, membuat prototipe kemasan produk yang mereka rencanakan bersama kelompoknya, serta membuat kemasan produk dari jarring – jarring yang telah dibuat serta melengkapi LKPD 2 Tabung dan Kerucut
12. Dengan memberikan contoh, guru mengajak siswa menganalisis embalase dengan check list dalam suatu produk berdasarkan kategori embalase untuk membuat embalase yang menarik minat pembeli diantaranya: apakah berisikan gambar atau simbol produk, apakah berisikan tulisan tentang karakteristik produk, tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk. Dan membuat embalase untuk menyempurnakan kemasan yang telah dibuat seperti yang terdapat pada LKPD 3 Embalase Kreasiku
13. Siswa memamerkan hasil karya mereka dan kelompoknya, kelompok lain menyiapkan lembar penilaian teman sejawat terkait dengan bentuk bangun ruang kemasan, serta embalase produk kreasi mereka, memberikan apresiasi kepada teman dan kelompoknya yang telah melaksanakan pembelajaran dengan baik

Kegiatan akhir

1. Guru merefleksi pembelajaran dengan *kaizen* dengan menggunakan bola ping pong, siswa berdiri dalam lingkaran, kemudian siswa ditunjuk dengan melemparkan bola ping pong, siswa yang ditunjuk juga akan menunjuk siswa lainnya dengan bola ping pong, serta diberikan pertanyaan pemantik yaitu apa saja yang telah kamu pelajari

hari ini?, apa saja yang telah kamu hasilkan hari ini?, bagian mana yang membuatmu senang ?, apa alasannya ? apa kesulitan terbesar yang kamu hadapi?, bagaimana caramu mengatasinya? apa yang perlu kita perbaiki dari pembelajaran kita hari ini baik dari teman dan guru?

2. Guru dan siswa mengapresiasi hal baik yang sudah dikerjakan hari ini
3. Guru menginformasikan pembelajaran di hari berikutnya

III. Penilaian Pembelajaran

Penilaian Sikap catatan anecdotal guru

Sikap spiritual : Bersyukur

Sikap sosial : Disiplin , jujur, kerjasama

Penilaian Pengetahuan

Muatan PPKN 3.3 : dengan Pemberian Skor dalam LKPD 1 Profil Wirausahawan Inspirasiku

Muatan matematika 3.7 : dengan Pemberian Skor dalam LKPD 2 Kubus dan Kerucut

Muatan SBdP 3.1: dengan Pemberian Skor pada LKPD 3 Embalase Kreasiku

Penilaian Keterampilan

Muatan PPKN 4.3 : skoring dalam diagram fryer LKPD 1 Profil wirausaha inspirasiku

Muatan Matematika 4.7 : Skoring dalam LKPD 2 Kubus dan Kerucut berupa gambar jaring – jaring tabung / kerucut, membentuk kemasan produk berbentuk tabung atau kerucut

Muatan SBdP muatan 4.1 : skoring dalam *check list* embalase kreasiku dengan *check list* embalase kreasiku yang telah dinilai teman sejawat

Mengetahui
Kepala SD Negeri 19 Dauh Puri

Denpasar,
Guru Kelas VI

I Nyoman Suandi,S.Pd, M.Si
NIP. 19671231 198804 1 045

.....
NIP.

- I. Buatlah sebuah pertanyaan dengan hanya membaca judul dari bacaan tersebut!
Kemudian cari dan tuliskan jawaban dalam bacaan!

Mencari Inspirasi dalam bacaan

- II. Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan teks di atas!
1. Apakah jenis usaha yang dilakukan ?
 2. Bagaimana bentuk nyata dalam bacaan kreativitas dan ketekunan dari profil wirausahawan tersebut?
 3. Apa manfaat usaha tersebut bagi wirausahawan tersebut dan orang lain ?
 4. Sikap apa yang dapat kamu pelajari dari wirausahawan tersebut?

Informasi yang kudapatkan dari kelompok ahli tentang wirausaha 1 -6

III. Tuliskan dalam fryer di bawah ini!

Wirausaha I	Wirausaha II
Wirausaha III	Wirausaha IV
Wirausaha V	Wirausaha VI

Kunci Jawaban

Penilaian Pengetahuan PPKN KD 3. 7

Prediksiku

- I. Buatlah sebuah pertanyaan dengan hanya membaca judul dari bacaan tersebut!
Kemudian cari dan tuliskan jawaban dalam bacaan!

Kunci Jawaban : disesuaikan dengan jawaban siswa, serta kesesuaian dengan bacaan (skor maksimal 20)

Mencari Inspirasi dalam bacaan

- II. Jawablah pertanyaan di bawah ini berdasarkan teks di atas!

1. Apakah jenis usaha yang dilakukan ?

Kunci Jawaban : (skor maksimal 20)

Wirausaha 1 Bebek Bengil, Anak – anak pun senang (kuliner makanan khas bali bebek betutu)

Wirausaha 2 Video Sejarah Viral, Es Teh Indonesia Raup Untung Banyak (kuliner minuman es the)

Wirausaha 3 Bos Krisna Oleh-oleh Bali Bangkit Setelah Bertani Kacang (souvenir khas oleh – oleh Bali)

Wirausaha 4 Atta Halilintar: Awal Jadi Content Creator Sempat Dikira Orang Aneh (pencipta konten youtube)

Wirausaha 5 Gamer Terkaya di Dunia Bisa Raup Rp 199 Miliar dalam Setahun (gamer dan endorse)

Wirausaha 6 Sedih, Resmi Jadi Mendikbud Nadiem Makarim Kirim Surat untuk Driver Gojek, Isinya Bikin Terharu (perusahaan start up)

2. Bagaimana bentuk nyata dalam bacaan kreativitas dan ketekunan dari profil wirausahawan tersebut?

Kunci jawaban (skor maksimal 30)

Wirausaha 1 : kreativitasnya membuat olahan bebek menjadi enak untuk dikonsumsi serta dengan mencoba beberapa memodifikasi resep untuk dijadikan andalan di Bebek Bengil restoran, serta dipadupadankan dengan konsep alami restoran yang membuat pengunjung senang, ketekunan dalam menjalankan usaha sehingga masih bertahan sampai sekarang

Wirausaha 2 : kreativitas dengan menjual sejarah pendirian warung es teh dengan gaya milenial dan promosi melalui tik tok, ketekunan dengan tekun mencoba resep baru dan berinovasi sehingga outletnya bertambah di kota besar di Indonesia

Wirausaha 3 : kreativitas dari pemilik krisna Oleh – Oleh Bali yang berjuang dari bawah sehingga akhirnya membuka outlet dengan omset sampai miliaran, dan masih bertahan di era pandemic dengan Bertani kacang untuk mengembalikan mata pencaharian 2500 karyawan yang dirumahkan, ketekunan dari pemilik krisna oleh oleh bali dalam membangun kembali usahanya, berinovasi di tengah gempuran virus covid 19 yang meluluhlantakan perekonomian Bali patut ditiru

Wirausaha 4 : Kreativitas atta halilintar untuk mencari ide dalam membuat konten youtube sehingga konten youtubanya laris di pasaran dan menjadi 10 besar dalam youtuber di dunia, ketekunan youtuber ini untuk selalu membuat konten baik konten inspiratif maupun konten untuk hiburan, namun kreativitas diusahakan yang positif dan mendidik, sehingga dapat menambah subscriber

Wirausaha 5 : menjadi seorang gamer juga merupakan suatu pilihan wirausaha, bukan hanya berprofesi menjadi gamer saja tetapi dengan menjadi endorse produk dan mereview terhadap suatu produk juga dapat mendatangkan keuntungan, namun review produk tersebut juga haruslah yang bermanfaat dan jangan sampai yang merugikan konsumen

Wirausaha 6 : menjadi seorang pencipta aplikasi (*start up*) juga merupakan suatu pilihan dengan dikenalkannya gojek ke masyarakat sehingga aplikasi ini cukup membantu masyarakat dalam transportasi, serta pengiriman barang yang juga memudahkan bisnis online masyarakat, kreativitas dalam memodifikasi layanan serta ketekunan dalam pengelolaan bisnis start up ini menjadi hal yang harus dipelihara

3. Apa manfaat usaha tersebut bagi wirausahawan tersebut dan orang lain?

Kunci jawaban : (skor maksimal 15)

Manfaat usaha bagi wirausahawan untuk mensejahterakan wirausahawan, serta dapat menciptakan pekerjaan bagi orang lain

4. Sikap apa yang dapat kamu pelajari dari wirausahawan tersebut?

Kunci Jawaban (skor maksimal 15)

: Kreativitas, ketekunan, serta menciptakan pekerjaan bagi orang lain

Informasi yang kudapatkan dari kelompok ahli tentang wirausaha 1 -6

III. Tuliskan dalam fryer di bawah ini! **(Muatan PKn KD 4.3) skor maksimal = 90**

<p style="text-align: center;">Wirausaha I</p> <p>Kunci jawaban : informasi tentang sejarah restoran bebek bengil</p> <p>(skor maksimal : 15)</p>	<p style="text-align: center;">Wirausaha II</p> <p>Kunci jawaban : berawal dari video tik tok akhirnya perusahaan es teh menjadi viral, dan membuka sejumlah outlet</p> <p>Skor maksimal : 15</p>
<p style="text-align: center;">Wirausaha III</p> <p>Kunci jawaban : Krisna oleh – oleh Bali yang bertahan di tengah pandemic yang berusaha untuk mempekerjakan Kembali karyawan yang telah dirumahkan dengan Bertani kacang, serta membuka outlet camilan dan bakery</p> <p>Skor maksimal : 15</p>	<p style="text-align: center;">Wirausaha IV</p> <p>Kunci jawaban : Atta Halilintar yang memotivasi pembuat konten youtube untuk senantiasa berinovasi dalam membuat konten sehingga dapat menjadi 10 besar di dunia sebagai pembuat konten, namun diusahakan juga konten yang dibuat supaya inspiratif dan bermanfaat bagi orang banyak</p> <p>Skor maksimal : 15</p>

Wirausaha V	Wirausaha VI
<p>Kunci jawaban : atlet gamer terkaya yang juga berwirausaha menjadi endorse produk mendapatkan penghasilan yang fantastis</p> <p>Skor maksimal : 15</p>	<p>Kunci jawaban : Nadiem Makarim yang sukses menghantarkan gojek menjadi salah satu perusahaan dengan penghasilan decacron yang konsisten selama beberapa tahun</p> <p>Skor maksimal : 15</p>

Wirausaha 1



Bebek Bengil, Anak-anak Pun Senang

KOMPAS.com - Jalan-jalan ke Bali rasanya belum lengkap kalau tidak sampai menyusuri daerah Ubud. Suatu kawasan di Bali yang hawanya lumayan adem, dan banyak sekali galeri disini. Toko-toko memajang kesenian pahat pun banyak sekali di dapati di daerah ini. Nah, di Ubud ini ada satu restoran yang harus kita datangi, yaitu Bebek Bengil, Dirty Duck Dinner. Bebek Bengil artinya Bebek Kotor. Restoran ini berdiri sejak tahun 1990, konon pada saat itu pemiliknya masih

belum menemukan nama untuk restorannya, sampai tiba-tiba datanglah segerombolan bebek kotor yang berasal dari sawah yang ada di sekeliling restoran tersebut, dan meninggalkan jejak kotor di lantai restorannya. Dari situlah si pemilik mendapatkan ide untuk menamakan restorannya dengan "Bebek Bengil" alias Bebek Kotor. Restoran Bebek Bengil memang sangat unik, karena kita bisa memandang alam persawahan dengan leluasa. Adem banget. Anak-anak kecil pasti senang makan disini, karena mereka bisa main-main di sawah he-he... Tempatnya pun sangat luas, top deh.

Menu yang terkenal disini adalah The Original Crispy Duck, bebek setengah ekor yang digoreng kering dan disajikan dengan nasi dan sayur khas Bali. Ada juga Grilled Duck with Sweet Chili Sauce. Disini tidak hanya bebek, menu daging ayam juga ada seperti Ayam Suir Bali, Tender Lemon Chicken, dan Chicken Steak. Kami serombongan pesan The Original Crispy Duck semua...ha-ha... ya wajar karena ini menu andalan disini. Kami dapat tempat duduk di lantai dua, dan bisa langsung melihat area sawah dari atas. Tidak lama kemudian bebek bengil kami pun datang. Aromanya sangat menggoda, nyam nyam... O iya pakai tangan saja makannya, biar lebih mudah untuk mengupas dagingnya karena dagingnya sangat kering. Wah enak lho, ditambah dengan sambal mentahnya... Nikmat banget. Puas banget, karena kami memakan setengah ekor bebek he-he... Perut kenyang, sekarang waktunya menyusuri toko-toko yang ada di Ubud. Bali memang sangat menyenangkan. (lta)

Baca

tentang

Baca

berikutnya

Artikel ini telah tayang di [Kompas.com](https://www.kompas.com) dengan judul "Bebek Bengil, Anak-anak Pun Senang", Klik untuk

baca: <https://travel.kompas.com/read/2011/01/07/16370636/Bebek.Bengil.Anakanak.Pun.Senang>. Download aplikasi [Kompas.com](https://www.kompas.com) untuk akses berita lebih mudah dan cepat:

Android: <https://bit.ly/3q85pkA>

iOS: <https://apple.co/3hXWJ0L>

Wirausaha 2

Video Sejarah Viral, Es Teh Indonesia Raup Untung Banyak



Pemilik sekaligus CEO Es Teh Indonesia, Haidhar Wurjanto di salah satu gerainya. Foto/Ist

JAKARTA - Viral di media sosial seringkali menjadi obat mujarab untuk melariskan produk atau merek di pasaran. Hal inilah yang dialami Es Teh Indonesia melalui platform berbagai video pendek TikTok.

Pemiliknya mengklaim sukses menanggung keuntungan miliaran rupiah berkat promosinya di TikTok. "Video pendek ini menuturkan seputar bisnis es teh manis yang dikembangkannya. Jumlah orang yang menonton video mencapai 3,2 juta penonton," ungkap pemilik sekaligus CEO Es Teh Indonesia, Haidhar Wurjanto dalam keteranga persnya di Jakarta, Selasa (16/6/2020).

Bahkan, ungkap Haidhar Wurjanto, produknya sampai dicari oleh beberapa selebritas.

Padahal yang dijual hanya es teh manis yang juga banyak disediakan di warung makan dan restoran di Tanah Air.

"Kami heran saja pada beli. Bikin *booth* pertama Rp3 juta dan buka di pameran untuk tes pasar, eh ternyata ramai karena banyak yang suka es teh manis. Saya bingung kenapa pada beli, kan sebenarnya bisa buat di rumah kan yak," ucapnya.

Es Teh Indonesia kini telah memiliki toko sendiri, kemitraan, serta *franchise* hingga ke luar Pulau Jawa. Antara lain, Medan, Makassar, Jambi, Palu, Mataram, dan kota besar lainnya.

Jadi, saran dia, jangan anggap remeh ide atau bisnis yang *receh*. "Sekarang cabang Es Teh Indonesia menuju 100 cabang. Karena Es Teh Indonesia berawal dari ide bagaimana produk simpel yang digemari banyak orang menjadi istimewa," pungkas Haidhar.
(iqb)

Wirausaha 3

Bos Krisna Oleh-oleh Bali Bangkit Setelah Bertani Kacang



Bos Krisna Oleh-oleh Bali Bangkit Setelah Bertani Kacang Ajik mampu bangkit dari pandemi Covid-19 dengan mengandalkan produk camilan kacang hasil taninya sendiri. Luh Putu Sugiari - Bisnis.com 06 April 2021 | 14:40 WIB
Bisnis.com, DENPASAR - Pandemi Covid-19 membuat beragam usaha terpukul. Tapi, tak sedikit yang mampu bangkit dari keterpurukan karena wabah tersebut. Pemilik Krisna Oleh-oleh Bali Gusti Ngurah Anom atau akrab disapa Ajik mampu bangkit dari pandemi Covid-19 dengan mengandalkan produk camilan kacang hasil

taninya sendiri. Sebelumnya, pandemi memaksa Krisna Oleh-oleh tutup untuk sementara waktu. Ajik juga harus merumahkan 2.000 dari total 2.500 karyawan. Kemudian, untuk mengisi waktu luang Ajik memilih bertani kacang-kacangan di daerah Bali Utara. Setelah tiga bulan, kacang yang bisa dipanen diolah kembali pada September 2020, dan mulai di-launching pada Oktober 2020.

"Saat ini produk olahan kacang Ajik itu jadi best seller di Krisna Oleh-oleh dengan rata-rata penjualan 2.000 bungkus pada Senin - Kamis, dan Jumat - Minggu selalu di atas 4.000 bungkus," kata dia dalam acara Buka Mata Vokasi Pariwisata, Selasa (6/4/2021). Ajik menjelaskan produk yang paling diminati konsumen adalah camilan. Sehingga saat pandemi Ajik lebih mengembangkan produk makanan ringan seperti pie susu, dan adanya pengembangan bisnis ke bakery Deli Krisna. "Sebenarnya pandemi juga berkah bagi Krisna Oleh-oleh, terbukti kami bisa buka bakery baru," tuturnya. Menurut Ajik saat ini bisnis Krisna Oleh-oleh telah berjalan 40 persen, pada awal pandemi hanya berjalan 10 - 15 persen. Ajik juga telah mempekerjakan kembali karyawannya. Dari segi penjualan, offline masih mendominasi sebanyak 80 persen dengan pangsa pasar domestik mencapai 90 persen. Ke depannya pemasaran secara daring ditargetkan dapat mencapai 50 persen. Saat ini kami telah bekerja sama dengan 475 UMKM di Pulau Dewata yang tersebar di semua outlet," tambah Ajik.

Artikel ini telah tayang di [Bisnis.com](https://bisnis.com) dengan judul "Bos Krisna Oleh-oleh Bali Bangkit Setelah Bertani Kacang ", Klik selengkapnya di sini: <https://bali.bisnis.com/read/20210406/538/1377289/bos-krisna-oleh-oleh-bali-bangkit-setelah-bertani-kacang>.

Author: Luh Putu Sugiari

Editor : Saeno

Download aplikasi Bisnis.com terbaru untuk akses lebih cepat dan nyaman di sini:

Android: <http://bit.ly/AppsBisniscomPS>

iOS: <http://bit.ly/AppsBisniscomIOS>

Wirausaha 4

Atta Halilintar: Awal Jadi Content Creator Sempat Dikira Orang Aneh



Suara.com - Kesuksesan [Atta Halilintar](#) sebagai [Content Creator](#) YouTube tentu tak perlu diragukan. Pria berusia 26 tahun ini menjadi Content Creator pertama di Asia Tenggara yang mampu meraih 26 juta subscribers.

Namun untuk mencapai hal itu, Atta pernah mengalami masa-masa sulit. Saat memulai debut pada 2012 lalu, dirinya rela meninggalkan masa-masa remaja demi mengurus channel hingga besar seperti sekarang.

"Saking seringnya mengurus konten, saya pernah meninggalkan futsal, nongkrong sama teman-teman. Semua saya lakukan demi channel ini," katanya dalam konferensi pers virtual, Kamis (3/12/2020).

Atta mengungkapkan, saat itu content creator juga masih dianggap asing oleh masyarakat. Ia bahkan pernah dianggap sebagai orang aneh karena sering membawa-bawa kamera selama beraktivitas.

"Dulu kan vlog belum trending seperti sekarang. Pernah malah waktu itu pas bawa kamera, saya dianggap gila. Ih apaan sih ini orang?" kenang Atta.

Namun usahanya kala itu berbuah manis. Kini, dirinya sukses membesarkan channel YouTube dengan raihan 26 juta subscribers.

Atta juga memberikan tips bagi mereka yang bersungguh-sungguh ingin menjadi content creator. Ia menyarankan agar mereka terus berusaha dan tidak menyerah dengan keadaan.

"Selama kita gigih, enggak menyerah, pasti bakalan maju. Lakukan saja yang terbaik. Jangan kebanyakan mendengar ucapan orang. Tapi ya kalau kritiknya bener, ambil. Kalau negatif jangan. Just do it," pungkas Atta.

Suara.com - YouTuber kondang Indonesia, [Atta Halilintar](#), mengatakan mencari konten yang digemari pengguna media sosial adalah salah satu cara untuk mulai serius menjadi [content creator](#) di Tanah Air.

"Jika kalian ingin menjadi content creator, maka harus paham konten mana saja yang laku di media sosial," jelas Atta dalam konferensi pers virtual, Kamis (3/12/2020).

Atta memaparkan, konten yang menjual di media sosial memiliki beberapa tipe, seperti hiburan, inspirasi, hingga hobi. Di Indonesia, Atta mengaku bahwa konten yang paling menjual adalah konten hiburan.

"Siapa sih yang enggak suka sama konten hiburan? Kita sebagai content creator menghibur banyak orang, buat mereka ketawa. Konten seperti itu yang laku untuk sekarang," jelasnya.

Meski begitu, Atta menyarankan agar para pembuat konten tidak selalu mengunggah genre hiburan saja. Mereka mesti menyisipkan beberapa konten yang membuat penontonnya terinspirasi.

"Jangan buat konten hiburan saja. Kalau seperti itu inspirasinya bakal hilang. Coba kita buat juga konten inspirasi," tambah Atta.

Ia mencontohkan, beberapa waktu lalu dirinya mengunggah konten inspirasi hasil kolaborasi dengan Smartfren. Konten berjudul "Aku Lelah" ini ternyata berhasil menarik simpati dari para penontonnya.

"Ternyata setelah bikin video itu, banyak orang yang akhirnya merasa simpati. Mereka jadi semangat lagi buat menjalankan hidup selanjutnya. Semangat lagi

buat kegiatan. Jadi, content creator juga harus memberikan inspirasi bagi banyak orang," pungkas Atta.

Wirausaha 5

Gamer Terkaya di Dunia Bisa Raup Rp 199 Miliar dalam Setahun



Gamer asal Amerika Serikat Tyler 'Ninja' Blevins. Ia didapuk sebagai gamer berpenghasilan terbesar di dunia setelah meraup USD 14 juta atau sekitar Rp 199 miliar di tahun 2019.

Tapi, perlu jadi perhatian, pundi-pundi tersebut tidak dikumpulkan Ninja dengan memenangkan turnamen eSport. Menurut data Forbes, Ninja hanya meraup kurang dari USD 100 ribu dari turnamen eSport.

Pria berusia 29 tahun ini bahkan tidak berpartisipasi di turnamen Fortnite World Cup pertama yang berlangsung di New York, AS pada Juli 2019 lalu. Padahal turnamen tersebut menawarkan hadiah sebesar USD 3 juta yang akhirnya dimenangkan oleh Kyle 'Bugha' Giersdorf.

Turnamen eSport memang bukan sumber pendapatan terbesar Ninja. Ia mengandalkan jumlah pengikutnya yang besar di berbagai platform serta endorsement untuk meraup pundi-pundinya.

Ninja yang sebelumnya dikenal sebagai gamer dan streamer di Twitch bahkan sempat dibajak oleh pesaingnya Mixer. Tidak diketahui berapa biaya yang

dikeluarkan Microsoft untuk membajak Ninja, tapi diperkirakan kontrak tersebut besarnya antara USD 20-30 juta.

Tapi, begitu Microsoft menutup layanan Mixer, Ninja kembali lagi ke Twitch di mana saat ini ia memiliki 16,1 juta followers. Ninja juga tidak melulu memainkan Fortnite di stream-nya, ia juga sering memainkan Among Us, Valorant, Dead by Daylight dan lain-lain.

Selain itu, wajah Ninja juga muncul di iklan dan program televisi. Ia berhasil mendapatkan endorsement dari Red Bull. Setahun terakhir ia tampil di acara talkshow seperti The Tonight Show with Jimmy Fallon, The Daily Show with Trevor Noah, dan menjadi salah satu bintang tamu di The Masked Singer.

Pria yang sering tampil dengan gaya rambut nyentrik ini juga memiliki merchandise-nya sendiri. Mulai dari novel grafis hingga headband-nya yang ikonik bisa dibeli di supermarket AS.

Selain Ninja, daftar 10 besar gamer dengan pendapatan tertinggi di 2019 versi Forbes juga dipenuhi oleh streamer. Sebut saja Felix Kjellberg alias PewDiePie yang ada di peringkat dua dengan pendapatan sebesar USD 15 juta, dan Mark 'Markiplier' Fischbach di peringkat empat yang meraup USD 14 juta.

Secara total, 10 gamer yang masuk dalam daftar ini meraup USD 121 juta pada tahun lalu dan memiliki 270 juta follower di YouTube, Twitch dan Mixer. Tidak ada satu pun dari mereka yang berhasil masuk dalam daftar ini setelah berhasil menjuarai turnamen eSport.

Berikut daftar lengkap 10 [gamer](#) dengan pendapatan tertinggi di 2019 versi Forbes:

1. Tyler 'Ninja' Blevins: USD 17 juta
2. Felix 'PewDiePie' Kjellberg: USD 15 juta
3. Preston Arsement: USD 14 juta
4. Mark 'Markiplier' Fischbach: USD 14 juta
5. Michael 'Shroud' Grzesiek: USD 12,5 juta
6. Daniel 'DanTDM' Middleton: USD 12 juta
7. Evan 'VanossGaming' Fong: USD 11,5 juta
8. Sean 'Jacksepticeye' McLoughlin: USD 11 juta
9. Timothy 'TimTheTatman' Betar: USD 8 juta
10. Nick 'Nickmercs' Kolcheff: USD 6 juta

Wirausaha 6

Sedih, Resmi Jadi Mendikbud Nadiem Makarim Kirim Surat untuk Driver Gojek, Isinya Bikin Terharu

Ahmad Ridho - Kamis, 24 Oktober 2019 | 09:10 WIB



GridMotor.id - Sebagai orang yang merintis GoJek dari nol hingga menjadi startup mentereng di Indonesia sekarang, wajar bila Nadiem Makarim merasa sedih harus meninggalkan perusahaan yang sudah dianggapnya sebagai anak sendiri itu.

Namun, dia harus melepaskan semua tanggung jawab dan kepemimpinan di GoJek ketika menerima posisi di Kabinet Indonesia Maju sebagai Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.

Nadiem pun menulis sepucuk surat perpisahan untuk para karyawan di GoJek.

Di dalamnya dia mengenang perjalanan decacorn tersebut selama sembilan tahun terakhir.

“Kita melihat rumitnya lalu lintas Jakarta, padahal ada komunitas ojek yang bisa menjadi solusi jika saja ada yang mengorganisir mereka,” tulis Nadiem menceritakan awal inspirasinya.

Dia menerangkan kepemimpinan GoJek kini telah dipercayakan ke tangan dua orang yang dipercaya paling mumpuni untuk tugas itu, yakni Kevin Aluwi dan Andre Soelistyo sebagai co-CEO.

Keduanya disebut Nadiem memainkan peranan kunci dalam membawa GoJek dari sebuah kantor kecil menjadi pemain dunia.

Selain itu, menurut Nadiem, Andre dan Kevin telah menjalankan perusahaan selama beberapa tahun terakhir.

Karenanya, lanjut dia, tak ada yang lebih tepat dari mereka untuk memimpin GoJek.

Andre dan Kevin sendiri menyatakan turut bersedih dengan kepergian Nadiem, tapi tetap bertekad membangun GoJek di masa mendatang.

“Prioritas kami adalah memastikan bahwa perusahaan ini dapat terus memberikan manfaat positif untuk masa mendatang,” sebut Andre dan Kevin dalam sebuah pernyataan bersama yang diterima KompasTekno, Rabu (23/10/2019).

Adapun dalam struktur baru GoJek, Andre akan fokus pada pengembangan strategi korporasi, meliputi pengelolaan alokasi modal, ekspansi internasional, serta layanan pembayaran dan jasa keuangan.

Sementara, Kevin yang memiliki latar belakang business intelligence akan fokus pada pengembangan produk GoJek serta pemasaran, pengembangan organisasi, dan juga bisnis ride-hailing dan pesan-antar makanan.

Isi surat perpisahan Nadiem untuk para karyawan GoJek selengkapnya sebagai berikut.

Gojek dimulai dari nol, hanya bermodal tekad yang kuat untuk membawa perubahan.

Saat itu, kita melihat rumitnya lalu lintas Jakarta, padahal ada komunitas ojek yang bisa menjadi solusi jika saja ada yang mengorganisir mereka sehingga mereka dapat bekerja dengan lebih efisien.

Berawal dari tekad untuk memudahkan hidup keseharian semua orang, Gojek lahir dengan dukungan dari begitu banyak teman, partner bisnis, investor dan stakeholders.

Saat ini, Gojek telah menjadi ikon untuk masa depan Indonesia dan Asia Tenggara.

Saya pamit dari Gojek dan saya percayakan kepemimpinan pada dua sosok terbaik yang paling mumpuni, yaitu Kevin Aluwi dan Andre Soelistyo sebagai co-CEO.

Keduanya memainkan peran kunci dalam membawa perusahaan yang bermula dari sebuah kantor kecil di Jakarta Selatan ke panggung dunia.

Banyak keberuntungan yang memihak pada Gojek selama perjalanan ini, tapi saya percaya keberuntungan dalam menjalankan bisnis hanya punya nilai jika ada sosok-sosok brilian yang tahu cara memanfaatkannya.

Kevin dan Andre adalah mentor dalam perjalanan saya menjadi seorang leader, mereka adalah talenta-talenta terbaik di Gojek.

Keduanya yang menjalankan perusahaan ini selama beberapa tahun terakhir dan saya memiliki keyakinan penuh bukan hanya pada kemampuan mereka dalam hal teknis dan eksekusi, tapi juga yang terpenting, pada integritas dan komitmen di tiap langkah dan keputusan mereka.

Membangun bisnis seperti Gojek sangat menguras tenaga dan emosi, tapi Andre dan Kevin selalu menghadapinya dengan kepala dingin dan komitmen yang tidak pernah padam.

	<p>Rencana bentuk kemasan : tabung / kerucut*) Alasannya :.....</p> <p>Buatlah kemasan tersebut dalam kertas A 4 yang telah diberikan!</p>
--	---

Penilaian Pengetahuan Matematika KD 3.7 dan 4.7

Kunci Jawaban :

<p>Kemasan menyerupai bangun ruang,,,,,,,,</p> <p>Kunci jawaban : kesesuaian bentuk kemasan dengan nama bangun ruang</p> <p>Gambar</p> <p>Kunci jawaban : sesuai dalam menggambar bangun ruang</p> <p>Skor maksimal matematika KD 3.7 = 50</p>	<p>Sifat bangun ruang</p> <p>1..... 2..... 3..... 4..... 5.....</p> <p>Kunci jawaban Sifat bangun ruang tabung</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Tabung memiliki bagian alas (bawah) dan bagian atas (tutup) yang berbentuk lingkaran 2. Tabung memiliki 3 sisi yaitu alas, atap, dan selimut 3. Tabung tidak memiliki titik sudut 4. Tabung memiliki 2 rusuk yang melingkari alas, dan melingkari atap <p>Sifat bangun ruang kerucut</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memiliki sebuah alas yang berbentuk lingkaran 2. Memiliki titik puncak di bagian atas 3. Memiliki sisi yang berbentuk lengkungan
---	---

<p>Gambarkan jaring – jaring dari bangun ruang tersebut!</p> <p>Kunci jawaban : jarring – jarring tabung dan kerucut</p> <p>Skor matematika 4.7 maksimal 25 (kesesuaian jarring – jarring dengan bangun ruang)</p>	<p>Skor maksimal matematika KD 3.7 = 50</p> <p>Diskusikan dalam kelompokmu, produk kuliner, kerajinan dan ide inovatif lainnya dengan menggunakan kemasan yang berbentuk tabung dan kerucut</p> <p>Isi dari produk kami: Kuliner (makanan/ minuman/ camilan*) Kerajinan *) Ide inovatif lain *) Jelaskan</p> <p>Kunci jawaban : siswa memilih produk dengan baik sesuai dengan alasannya</p> <p>Rencana bentuk kemasan : tabung / kerucut*) Alasannya :.....</p> <p>Kunci jawaban : Memilih salah satu dari dua model bangun ruang kemasan</p> <p>Buatlah kemasan tersebut dalam kertas A 4 yang telah diberikan!</p> <p>Kunci jawaban :membuat kemasan yang baik dari kertas A 4 yang diberikan Kerapian dan kesesuaian model kemasan dengan nama bangun ruang</p> <p>Skor maksimal matematika KD 4.7 adalah 75</p>
--	--

Petualangan 3 (LKPD 3) Membuat Embalase yang Menarik Pembeli

Setelah kita membuat kemasan yang berbentuk tabung dan kerucut saatnya kita membuat embalase dari produk kita, embalase adalah reklame pada kemasan produk yang berisi pesan grafis yang menarik untuk konsumen.

Sebelum membuat embalase kita akan mengamati dan membandingkan embalase yang menarik perhatian pembeli

Mengamati embalase pada kemasan

	Kategori Embalase					
	Apa gambar atau symbol pada kemasan ?	Jelaskan makna gambar atau symbol pada kemasan !	Apa tulisan yang terdapat dalam kemasan ?	Jelaskan makna gambar atau symbol pada kemasan!	Apakah menurutmu embalase pada kemasan itu menarik?	Jelaskan hal yang membuat embalase pada kemasan tersebut menarik
Embalase kemasan.....						

Embalase Buatanku dan kelompokku

Perhatikan kategori pembuatan embalase di bawah ini agar embalase kelompokmu menarik

No	Embalase Kreasiku	sudah	belum
1	Berisi gambar atau simbol		
2	Gambar atau symbol tentang isi produk		
3	Berisikan tulisan tentang karakteristik produk		
4	Tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk		
5	Berisikan hal yang menarik pembeli (baik berupa hadiah maupun pewarnaan)		

Embalase Buatanku dan Kelompokku

Perhatikan kategori pembuatan embalase di bawah ini agar embalase kelompokmu menarik, buatlah embalase berdasarkan check list ini!

No	Embalase Kreasiku	sudah	belum
1	Berisi gambar atau simbol		
2	Gambar atau symbol tentang isi produk		
3	Berisikan tulisan tentang karakteristik produk		
4	Tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk		
5	Berisikan hal yang menarik pembeli (baik berupa hadiah maupun pewarnaan)		

Penilaian Teman sejawat terkait embalaseku

Perhatikan kategori pembuatan embalase di bawah ini agar embalase kelompokmu menarik, buatlah embalase berdasarkan check list ini!

No	Embalase Kreasiku	sudah	belum
1	Berisi gambar atau simbol		
2	Gambar atau symbol tentang isi produk		
3	Berisikan tulisan tentang karakteristik produk		
4	Tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk		
5	Berisikan hal yang menarik pembeli (baik berupa hadiah maupun pewarnaan)		

Saran perbaikan embalase

.....
.....
.....

Kunci Jawaban

LKPD 3 Membuat Embalase yang Menarik Pembeli

Setelah kita membuat kemasan yang berbentuk tabung dan kerucut saatnya kita membuat embalase dari produk kita, embalase adalah reklame pada kemasan produk yang berisi pesan grafis yang menarik untuk konsumen.

Sebelum membuat embalase kita akan mengamati dan membandingkan embalase yang menarik perhatian pembeli

Penilaian SBdP KD 3.1

Mengamati embalase pada kemasan

	Kategori Embalase					
	Apa gambar atau symbol pada kemasan ?	Jelaskan makna gambar atau symbol pada kemasan !	Apa tulisan yang terdapat dalam kemasan ?	Jelaskan makna gambar atau symbol pada kemasan!	Apakah menurutmu embalase pada kemasan itu menarik?	Jelaskan hal yang membuat embalase pada kemasan tersebut menarik
Embalase kemasan.....						

Kunci jawaban : kesesuaian deskripsi Analisa embalase dengan penjelasan kelompok skor maksimal 100

Embalase Buatanku dan kelompokku

Perhatikan kategori pembuatan embalase di bawah ini agar embalase kelompokmu menarik

No	Embalase Kreasiku	sudah	belum
1	Berisi gambar atau simbol		
2	Gambar atau symbol tentang isi produk		
3	Berisikan tulisan tentang karakteristik produk		
4	Tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk		
5	Berisikan hal yang menarik pembeli (baik berupa hadiah maupun pewarnaan)		

Skor maksimal SBdP KD 4.1 : 50 dicentang sudah bernilai 10

Penilaian teman Sejawat Terkait dengan Embalase Buatanku dan Kelompokku

Perhatikan kategori pembuatan embalase di bawah ini agar embalase kelompokmu menarik

No	Embalase Kreasiku	sudah	belum
1	Berisi gambar atau simbol		
2	Gambar atau symbol tentang isi produk		
3	Berisikan tulisan tentang karakteristik produk		
4	Tulisan yang diisi menarik dan mempengaruhi orang untuk membeli produk		
5	Berisikan hal yang menarik pembeli (baik berupa hadiah maupun pewarnaan)		

Saran

.....
.....

Skor maksimal SbdP KD 4.1 = 50 dicentang sudah bernilai 10