



# GAME DRAG AND DROP MATEMATIKA LETAK BILANGAN PADA GARIS BILANGAN

KELAS 3 SD/MI

## PETUNJUK UMUM

### PAHAMI INTRUKSI

Bacalah instruksi dengan cermat sebelum memulai. Pastikan Anda memahami apa yang diharapkan dari Anda dan bagaimana menyelesaikan tugas.

### IDENTIFIKASI JAWABAN

Temukan jawaban yang benar untuk setiap pertanyaan atau soal. Jawaban ini bisa berupa teks, gambar, atau kombinasi keduanya.

### SERET DAN JATUHKAN JAWABAN

Gunakan mouse atau touchpad untuk menyeret jawaban yang benar ke kotak atau area yang disediakan. Pastikan jawaban Anda ditempatkan dengan tepat pada tempat yang sesuai.

### PERIKSA KEMBALI JAWABAN

Periksa Kembali Jawaban: Setelah menyelesaikan semua pertanyaan, periksa kembali jawaban Anda untuk memastikan semuanya sudah benar. Pastikan tidak ada jawaban yang tertinggal atau salah tempat.

### FINISH LEMBAR KERJA

Setelah yakin dengan jawaban Anda, finish LKPD Drag and Drop kepada guru Anda. Cara submitnya tergantung pada platform yang digunakan, ikuti instruksi yang diberikan oleh guru Anda.

### SCREENSHOT NILAI

Jika game Drag and Drop menampilkan nilai secara otomatis, screenshot nilai tersebut sebagai bukti. Simpan screenshot tersebut untuk keperluan dokumentasi.

# DRAG AND DROP

Nama :

Kelas :

Urutkan angka-angka berikut dari yang terkecil ke yang terbesar

**956**

**596**

**769**

**659**

**895**

--	--	--	--	--

Urutkan angka-angka berikut dari yang terbesar ke yang terkecil

**385**

**476**

**547**

**435**

**356**

--	--	--	--	--

# DRAG AND DROP

Nama :

Kelas :

Urutkan dan tentukan letak bilangan berikut pada garis bilangan

**769**

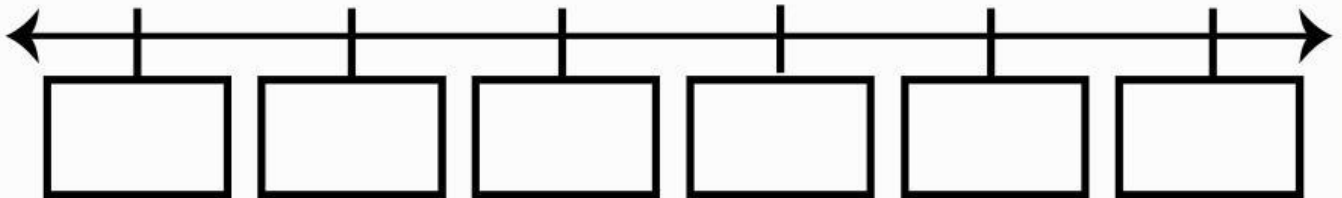
**767**

**766**

**765**

**764**

**768**



Urutkan dan tentukan letak bilangan berikut pada garis bilangan

**455**

**451**

**453**

**456**

**452**

**454**

