

THE LOST KINGDOM OF ALGEBRA

Selamatkan Crystal of Number!



Nama:

Kelas:



LEARNING MAP

TUJUAN PEMBELAJARAN

Setelah menyelesaikan petualangan ini, kamu akan mampu:

- Mengenal bentuk PLSV dan PtLSV
- Menentukan penyelesaian PLSV dan PtLSV
- Menyelesaikan masalah kontekstual

PROGRESS MAP



Mission 1



Mission 2



Mission 3



Final Challenge

GAME RULE

- ★ 5 XP setiap jawaban benar
- ★ 10 XP menyelesaikan satu aktivitas
- ★ 20 XP jika setiap misi benar semua

BADGE



Bronze Solver



Silver Solver



Gold Algebra Hero

LEARNING HUB

Akses materi sebelum memulai misi



Video



Audio



PPT

Materi
Dimulai di sini





MATERI DIGITAL

Pilih sumber materi yang ingin kamu pelajari

1

PPT



Klik gambar untuk melihat slide selanjutnya

2

Audio



Klik tombol untuk memutar audio

3

Video



Klik gambar untuk menonton di YouTube



CATATAN PENTING

Pahami materi dengan baik sebelum memulai misi ya!
Kamu bisa kembali kesini kapan saja jika perlu.

MISSION 1

UNLOCK THE ANCIENT GATE

STORY

Gerbang menuju kerajaan hanya akan terbuka jika penjaga yakin kamu mengetahui bentuk PLSV.

REWARD

Badge



Gate Opener

MISSION 1

UNLOCK THE ANCIENT GATE

MATERI SINGKAT

Persamaan Linier Satu Variabel (PLSV) adalah persamaan linier yang hanya memiliki satu variabel dengan pangkat tertinggi 1.

Bentuk umum $ax+b=c$

Contoh: $2x+3=11$

AKTIVITAS 1

LEVEL 1

Drag and Drop (seret dan lepas)

Kelompokkan bentuk berikut:

$$3x + 5 = 14$$

$$4a + b = 6$$

$$x - 2 = 9$$

$$2y + 4 < 8$$

PLSV	Bukan PLSV

MISSION 1

UNLOCK THE ANCIENT GATE

?

LEVEL 2

Isi bagian yang kosong!

PLSV memiliki variabel,
dengan pangkat

Bentuk umum PLSV adalah

LEVEL 3

Temukan 5 kata!

A	L	K	O	N	S	T	A	N	T	A
V	I	C	S	U	K	U	K	K	G	S
X	N	K	O	I	S	K	J	D	K	A
Y	I	H	K	E	S	O	B	N	H	T
C	E	V	A	R	I	A	B	E	L	U
W	R	A	F	B	X	Y	U	O	K	H

MISSION 2

CROSS THE ALGEBRA BRIDGE

STORY

Jembatan hanya akan muncul jika kamu berhasil menyelesaikan beberapa PLSV.



REWARD



Badge

Bridge Master

MISSION 1

CROSS THE ALGEBRA BRIDGE

MATERI SINGKAT

Langkah menyelesaikan PLSV:

1. Pindahkan suku yang memuat variabel ke 1 ruas
2. Pindahkan konstanta ke ruas lainnya
3. Sederhanakan kedua ruas
4. Pastikan variabel berdiri sendiri

CONTOH

$$2x + 5 = 15$$

$$2x = 15 - 5$$

$$2x = 10$$

$$x = 5$$

AKTIVITAS 2

LEVEL 1

Dengarkan suara berikut (klik gambar) dan temukan jawabannya (isi bagian kosong)!



Tulis kembali soal dipaling atas

..... =

..... X =

..... X =

X =

MISSION 1

CROSS THE ALGEBRA BRIDGE

LEVEL 2

Pilih satu jawaban benar!

Jika $2x + 1 = 3x + 7$
maka nilai x adalah ...

-6

6

-12

12

LEVEL 3

Selesaikan soal berikut untuk mendapatkan angka!

$$2x + 3 = 11$$

$x = \dots$

$$x - 5 = 4$$

$x = \dots$

$$5x = 35$$

$x = \dots$



Masukkan kode

Tentukan x dan masukkan kode (klik kotak)

MISSION 3

DEFEAT THE SHADOW WIZARD

STORY

Penyihir menjaga kristal. Untuk mengalahkannya, kamu harus menguasai PtLSV.



REWARD

Badge

Wizard Slayer



MISSION 3

DEFEAT THE SHADOW WIZARD

MATERI SINGKAT

Pertidaksaaan Linier Satu Variabel (PtLSV) adalah pertidaksamaan yang hanya memiliki 1 variabel berpangkat tertinggi 1.

Tanda: $>$, $<$, $\leq$, $\geq$

Jika kedua ruas dibagi atau dikali bilangan negatif, tanda **pertidaksamaan harus dibalik**.

Contoh: $3x - 5 > 10$

LEVEL 1

AKTIVITAS 3

Manakah bentuk $\widetilde{\text{PtLSV}}$ yang benar?

(klik jawaban benar)

☐

$5x + 2 > 7$

☐

$2x + 1 \leq 8$

☐

$3x - 4 = 10$

☐

$x^2 + 3 < 7$

MISSION 3

DEFEAT THE SHADOW WIZARD

LEVEL 2

Tarik garis soal berikut ke jawaban yang benar!

$$2x \leq 10$$

$$x < 8$$

$$x - 4 < 4$$

$$x \geq 4$$

$$3x - 6 \geq 6$$

$$x \leq 5$$

LEVEL 3

Uang Dodo minimal Rp40.000. Harga buku Rp8.000 per buku. Jika x adalah banyak buku yang dibeli, tuliskan pertidaksamaan yang sesuai!

Bentuk PtLSV:

.....

Sebutkan bentuknya dengan menekan gambar mikrofon!



FINAL CHALLENGE

CONGRATULATIONS!

Kamu telah menyelesaikan semua misi!
Sekarang saatnya FINAL BATTLE!

Mainkan game di Wordwall untuk
memperoleh gelar terbaikmu!



PLAY

Atau scan QR Code di bawah ini:



REFLECTION

Bagaimana perasaanmu setelah belajar hari ini?



Sangat
senang

☐

Senang

☐

Biasa

☐

Kurang
senang

☐

Apa yang palingg kamu sukai dari E-LKM ini?
(Boleh lebih dari satu)

☐ Cerita/Petualangan

☐ Worwall Game

☐ Badge/Reward

☐ Materi/Penjelasan

☐ Tantangan/Soal

Materi mana yang menurutmu
masih sulit?

.....

