



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

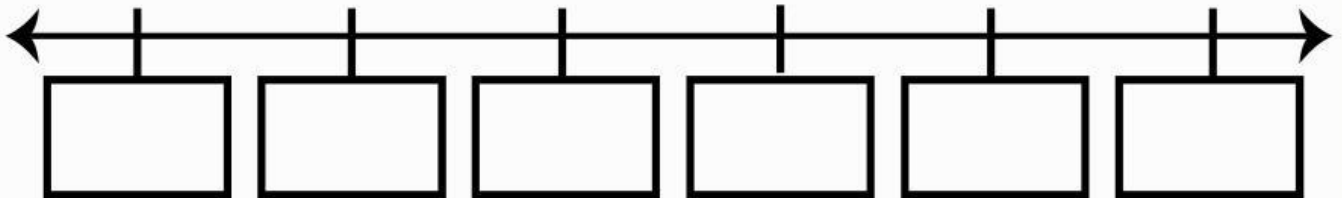
767

766

765

764

768



Urutkan dan tentukan letak bilangan berikut pada garis bilangan

455

451

453

456

452

454

