

LAMPIRAN





PEMERINTAH KOTA SURABAYA
SD NEGERI KEBRAON II / 437 SURABAYA
Jalan Kebraon 2 No. 65 A Surabaya, Jawa Timur 60222
Telepon (031) 766 7065
Pos-el : sdnkebraondua@gmail.com



SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3.5/ 113 /436.7.1.4.20/2025

Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Kebraon 2 Surabaya :

Nama : Sahuri, S.Pd. MM

N I P : 197106122000081002

Dengan ini menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Susi Hermin Rusminati, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen Universitas PGRI Adi Buana Surabaya

Status : Mahasiswa S-3 Pendidikan Dasar UNDHKSA

NIM : 1839031002

Telah melaksanakan penelitian di SDN Kebraon 2 Surabaya pada tanggal 14 – 21 April 2025 dari penelitian yang berjudul " **Pengembangan Media Pembelajaran Bangun Datar Berbasis Etnomatematika Melalui Virtual Reality dan Pengaruh Implementasinya Terhadap Literasi Numerasi**".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya



Surabaya, 22 Juli 2025
Kepala Sekolah

SAHURI, S.Pd. MM
NIP. 197106122000081002

Lampiran 2. Storyboard

STORYBOARD CERITA			
Halaman	Narasi	Dialog	Ilustrasi
1.	Pada suatu pagi yang cerah, siswa kelas 4 SD Harapan Bangsa berkumpul di halaman sekolah untuk memulai perjalanan karya wisata yang sangat dinanti-nantikan. Tujuan mereka kali ini yaitu Candi Jabung. Sebuah candi bersejarah di Desa Jabung Candi, Kecamatan Paiton, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur yang menjadi salah satu peninggalan kerajaan Majapahit.	-	Di halaman sekolah, ada bus, siswa-siswa membawa tas Bersiap naik bus
2.	Selain mengenal sejarah dan kebudayaan, mereka juga akan belajar konsep matematika tentang bangun datar selama kunjungan ini.		
3.	Saat tiba di Candi Jabung, Bu Nisa, menyambut para siswa dengan antusias.	"Anak-anak, hari ini kita tidak hanya melihat candi ini sebagai bangunan tua, tapi kita juga akan mempelajari bentuk-bentuk geometris yang bisa kita temukan di sini!"	Sampai di Candi Jabung
4.	Bu Nisa lalu menjelaskan bahwa Candi Jabung memiliki bentuk dasar persegi panjang.	"Jika kita melihat dari atas, candi ini memiliki denah dasar berbentuk persegi panjang, seperti lantai kelas kita di sekolah. Apa kalian tahu, bagaimana cara menghitung luasnya?"	
5.	Salah seorang siswa, Sadam, mengangkat tangan dengan penuh semangat.	"Luas persegi panjang itu panjang dikali lebar, Bu!"	
6.		Bu Nisa: "Betul sekali, Sadam!".	

STORYBOARD CERITA			
Halaman	Narasi	Dialog	Ilustrasi
		"Kalau panjang dasar candi ini 15 meter dan lebarnya 10 meter, berapa luasnya?" Sadam: "150 meter persegi, Bu!"	
7.	Setelah itu, mereka berkeliling candi, mengamati berbagai relief dan bentuk-bentuk bangunan lainnya. Pak Bambang, guru olahraga, turut mendampingi dan mengajak siswa melihat bagian atap candi.	Pak Bambang: "Sekarang, coba lihat atap candi ini, bentuknya seperti apa?" Rena: "Seperti segitiga, Pak!"	Pak Bambang sambil menunjuk ke arah puncak bangunan. Siswi Perempuan Bernama rena menjawab
8		"Benar! Atap candi ini terdiri dari beberapa segitiga yang disusun. Kalau kita mau menghitung luas salah satu segitiga ini, kita harus menggunakan rumus apa?" Erdo: "Luas segitiga itu setengah dikali alas dikali tinggi, Pak!"	Pak Bambang bertanya. Sahabat Sadam Bernama erdo menjawab.
9		Pak Bambang: "Hebat! Kalau alas segitiga ini 6 meter dan tingginya 4 meter, berapa luasnya?" Sadam: "12 meter persegi, Pak!"	Pak Bambang lanjut bertanya. Sadam menjawab dengan yakin
10	Setelah berkeliling dan belajar banyak tentang sejarah Candi Jabung, para siswa duduk di bawah pohon rindang untuk beristirahat sambil menuliskan catatan		

STORYBOARD CERITA BOBOK BUMBUNG			
Halaman	Narasi	Dialog	Ilustrasi
	kecil tentang hal-hal yang telah mereka pelajari. Bu Nisa dan Pak Bambang memberikan penjelasan terakhir sebelum mereka pulang.		
11		"Kalian sudah belajar bahwa bangunan bersejarah seperti candi tidak hanya menyimpan nilai budaya, tetapi juga banyak sekali konsep matematika di dalamnya. Candi Jabung yang kita lihat hari ini, selain merupakan warisan sejarah, juga mengajarkan kita tentang bangun datar seperti persegi panjang dan segitiga,"	Bu Nisa menjelaskan dengan tersenyum
12	Perjalanan karya wisata kali ini benar-benar berkesan bagi para siswa. Mereka pulang dengan membawa pengetahuan baru tentang sejarah dan matematika, serta pengalaman seru belajar di luar kelas.		

Lampiran 3. Produk dan Dokumentasi Penelitian

1. Produk pada penelitian ini dapat diakses melalui link berikut.

https://drive.google.com/drive/folders/1dDagHJcbntv8xrKYNgI9nXiZuNKQ3ZfS?usp=drive_link

2. Dokumentasi



UNDIKSHA

Lampiran 4. Hasil Validasi Instrumen Penelitian

INSTRUMEN AHLI MATERI

I Made Ardana

Nama Validator :

NIP :

Jabatan :

Instansi :

Tanggal Validasi :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Tbu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Tbu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Tbu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

- 5 = Sangat Tinggi
- 4 = Tinggi
- 3 = Cukup Tinggi
- 2 = Rendah
- 1 = Sangat Rendah

2. Bapak/Tbu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Learning Object Review Instrument (LORI) untuk Uji Kelayakan Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A	Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)					
1	Akurasi (<i>Accuracy</i>)					√
2	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					√

3	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)				√	
4	Dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks (<i>reusability in varied contexts</i>)				√	
B Sasaran Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)				√	
2	Kesesuaian dengan aktivitas (<i>Activities</i>)					√
3	Kesesuaian dengan penilaian (<i>Assessment</i>)					√
4	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner Characteristics</i>)				√	
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Materi dan umpan balik dapat diterapkan melalui berbagai jenis materi pembelajaran atau model belajar yang berbeda.				√	
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa					√



INSTRUMEN AHLI MATERI

Nama Validator : Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd
NIP : 196205151988031005
Jabatan : Dosen
Instansi : Undiksha
Tanggal Validasi : 24-3-2025

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Tinggi
4 = Tinggi
3 = Cukup Tinggi
2 = Rendah
1 = Sangat Rendah
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Learning Object Review Instrument (LORI) untuk Uji Kelayakan Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A. Kualitas Isi Materi (<i>Content Quality</i>)						
1	Akurasi (<i>Accuracy</i>)				V	
2	Keseimbangan presentasi ide-ide (<i>Balanced presentation of ideas</i>)					V

3	Sesuai dengan detail tingkatan (<i>Appropriate level of detail</i>)					V
4	Dapat digunakan kembali dalam berbagai konteks (<i>reusability in varied contexts</i>)				V	
B Sasaran Pembelajaran (<i>Learning Goal Alignment</i>)						
1	Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran (<i>Alignment among learning goals</i>)					V
2	Kesesuaian dengan aktivitas (<i>Activities</i>)					V
3	Kesesuaian dengan penilaian (<i>Assessment</i>)				V	
4	Kesesuaian dengan karakteristik peserta didik (<i>Learner Characteristics</i>)					V
C Umpan Balik dan Adaptasi (<i>Feedback and Adaptation</i>)						
1	Materi dan umpan balik dapat diterapkan melalui berbagai jenis materi pembelajaran atau model belajar yang berbeda.				V	
D Motivasi (<i>Motivation</i>)						
1	Kemampuan memotivasi dan menarik perhatian siswa					V

Saran Perbaikan: konten dari media AR kini semestinya terhubung dengan tes literasi matematikanya. Artinya, dengan mengikuti media ini siswa akan mampu menjawab tes literasi matematika. Tambahkan tes literasi matematikanya pada setiap aspeknya, kalau misalnya ada item tes gugur maka masih ada penggantinya.

Singaraja, 24 Maret 2025

Validator,



(Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd)

NIP.196205151988031005

INSTRUMEN UJI DESAIN

Prof. Dr. I Gede Margunayasa

Nama Validator :
NIP :
Jabatan :
Instansi :
Tanggal Validasi :

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Tinggi
4 = Tinggi
3 = Cukup Tinggi
2 = Rendah
1 = Sangat Rendah

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Learning Object Review Instrument (LORI) untuk Uji Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A	Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)					
1	Desain media mampu membantu meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					√
B	Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)					
1	Kemudahan navigasi					√

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	Tampilan yang dapat ditebak				√	
3	Kualitas dan tampilan fitur bantuan					√
C	Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)					
1	Kemudahan dalam mengakses					√
2	Desain dari kontrol dan format penyajian untuk mengakomodasi berbagai karakteristik peserta didik				√	
D	Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)					
1	Kemampuan yang digunakan dalam berbagai variasi pembelajaran dan kemampuan yang digunakan untuk peserta didik yang berbeda					√
E	Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)					
1	Kepatuhan terhadap standar internasional dan pengoperasian pada platform teknis yang umum digunakan					√



INSTRUMEN UJI DESAIN

Nama Validator : Dr. I. Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.
 NIP : 198104142006041001
 Jabatan : Dosen
 Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha
 Tanggal Validasi : 21. Maret 2025

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
 - 5 = Sangat Tinggi
 - 4 = Tinggi
 - 3 = Cukup Tinggi
 - 2 = Rendah
 - 1 = Sangat Rendah
- Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Learning Object Review Instrument (LORI) untuk Uji Desain

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A Desain Presentasi (<i>Presentation Design</i>)						
1	Desain media mampu membantu meningkatkan dan mengefisienkan pembelajaran					v
B Interaksi Penggunaan (<i>Interaction Usability</i>)						
1	Kemudahan navigasi				v	

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
2	Tampilan yang dapat ditebak					v
3	Kualitas dan tampilan fitur bantuan					v
C Aksesibilitas (<i>Accessibility</i>)						
1	Kemudahan dalam mengakses				v	
2	Desain dan format penyajian media dapat dipahami oleh sesuai dengan karakteristik peserta didik					v
D Penggunaan Kembali (<i>Reusability</i>)						
1	Media dapat digunakan kembali oleh peserta didik yang memiliki karakteristik berbeda					v
E Memenuhi Standar (<i>Standards Compliance</i>)						
1	Kepatuhan terhadap standar internasional dan pengoperasian pada platform teknis yang umum digunakan				v	

Singaraja, 21 Maret 2025.....

Validator,



(..Dr. I. Kadek Suartama, S.Pd., M.Pd.....)

NIP. 198104142006041001.....

1. pada cover buku cerita tambahkan info mengenai sasaran program (misal untuk siswa SD kelas V)
2. Pada buku cerita halaman 11, antara teks dan background kurang kontras sehingga sulit terbaca. Prinsipnya gelap di atas terang atau terang di atas gelap.
3. Pada halaman 18, link tidak bekerja. dapat diperbaiki
4. Ketika join lewat barcode, muncul notif failed process, bisa diperbaiki

INSTRUMEN AHLI BAHASA

Nama Validator : Prod. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd
NIP : 196205151988031005
Jabatan : Dosen
Instansi : Undiksha
Tanggal Validasi : 24-3-2025

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.
5 = Sangat Tinggi
4 = Tinggi
3 = Cukup Tinggi
2 = Rendah
1 = Sangat Rendah
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Instrumen Ahli Bahasa
(Sumber : Badan Standar Pendidikan Nasional 2008)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A	Lugas					
1	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan				V	
2	Keefektifan kalimat yang digunakan				V	
3	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi					V

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
B	Komunikatif					
1	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi					V
C	Dialogis dan Interaktif					
1	Mampu memotivasi peserta didik					V
2	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis				V	
D	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					
1	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					V
2	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik					V
E	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
1	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				V	
2	Ketepatan ejaan yang digunakan				V	
F	Penggunaan Istilah, Simbol, atau Ikon					
1	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah					V
2	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah				V	

Saran Perbaikan: Halaman 8, bahas perbagian sesuai gambar 1, 2,3, dan 4.Ulasannya agar teratur. Halaman 16-17 kata-kata tersambung, pisahkan.

Singaraja, 24 Maret 2025

Validator,



(Prof. Dr. I Wayan Suastra, M.Pd)

NIP. 196205151988031005

Instansi : Universitas Pendidikan Ganesha

Tanggal Validasi : 21 Maret 2025

A. Pengantar

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap produk media pembelajaran *Virtual Reality* yang dibuat. Saya ucapkan terimakasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi lembar validasi ini.

B. Petunjuk

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan memberikan tanda cek pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut.

5 = Sangat Tinggi

4 = Tinggi

3 = Cukup Tinggi

2 = Rendah

1 = Sangat Rendah

2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan

3. Penilaian

Instrumen Ahli Bahasa (Sumber : Badan Standar Pendidikan Nasional 2008)

No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
A	Lugas					
1	Ketepatan struktur kalimat untuk mewakili pesan dan informasi yang ingin disampaikan					√
2	Keefektifan kalimat yang digunakan					√
3	Kebakuan istilah yang digunakan sesuai dengan fungsi					√
No.	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)
B	Komunikatif					

1	Memudahkan pemahaman terhadap pesan atau informasi					√
C	Dialogis dan Interaktif					
1	Mampu memotivasi peserta didik					√
2	Mampu mendorong peserta didik untuk berpikir kritis					√
D	Kesesuaian dengan Perkembangan Peserta Didik					
1	Kesesuaian dengan perkembangan intelektual peserta didik					√
2	Kesesuaian dengan tingkat emosional peserta didik					√
E	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa					
1	Ketepatan tata bahasa yang digunakan				√	
2	Ketepatan ejaan yang digunakan				√	
F	Penggunaan Istilah, Simbol, atau Ikon					
1	Penggunaan istilah yang tepat dan tidak berubah-ubah					√
2	Penggunaan symbol atau ikon yang tepat dan tidak berubah-ubah					√

Singaraja, 21 Maret 2025

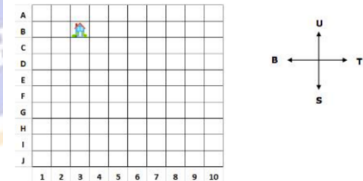
Validator,



Ida Bagus Putrayasa

NIP 196002101986021001

Kisi-Kisi Soal Literasi Numerasi

Aspek	Indikator	Soal
Kemampuan komunikasi	Menuliskan proses mencapai solusi dan menyimpulkan hasil	Perpustakaan sekolah memperoleh sumbangan buku dari orang tua murid. sebanyak 30% dari buku cerita fiksi, 0,25 buku pelajaran dan sisanya buku ensiklopedia. Berapa bagian dari semua buku yang disumbangkan merupakan buku ensiklopedia? a. $\frac{7}{12}$ bagian b. $\frac{9}{20}$ bagian c. $\frac{1}{3}$ bagian d. $\frac{1}{4}$ bagian
Kecakapan matematisasi	Menerapkan kemampuan kontekstual untuk memecahkan masalah.	Gambar berikut menunjukkan posisi rumah Rani yaitu pada koordinat B3  Setiap 1 kotak samadengan 1 kilometer. Untuk pergi ke pasar, Rani menempuh 5 kilometer ke arah timur dan 4 kilometer ke arah selatan.

Aspek	Indikator	Soal
		Dimanakah letak pasar pada peta tersebut? a. D8 b. F8 c. G5 d. G7
Kecakapan memvisualisasikan	Mengaitkan berbagai macam representasi saat menyelesaikan masalah.	Budi memegang angka 61%, Dinda memegang angka 0,7, Ade memegang angka 0,68, dan Yuda memegang angka $\frac{5}{9}$. Mereka disuruh berbaris sesuai urutan bilangan yang mereka pegang. Urutan mulai dari yang terkecil berdiri paling depan adalah... a. Yuda, Budi, Ade, Dinda b. Dinda, Yuda, Budi, Ade c. Budi, Dinda, Ade, Yuda d. Yuda, Ade, Dinda, Budi
		Gambar berikut adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dan dalamnya 1 meter. 

Aspek	Indikator	Soal
		Disekeliling kolam renang bagian luar akan dibuat jalan dengan lebar 1 meter, dan akan dipasang keramik. Ukuran lebar kolam renang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapa luas daerah kolam renang seluruhnya?
Kecakapan berfikir logis dan berpendapat	a. Menguraikan logika dalam menetapkan Langkah-langkah dan metode yang digunakan untuk memperoleh hasil dan Solusi matematis. b. Menarik Kesimpulan dari beberapa alasan matematis.	Perhatikan gambar berikut.  Toko sembako dikunjungi oleh : ◆ Pemasok telur setiap 8 hari. ◆ Pemasok mie setiap 15 hari. ◆ Pemasok sabun setiap 30 hari. Pada hari minggu 1 Maret 2020 untuk pertama kali pemasok sabun dan pemasok mie datang bersamaan ke toko sembako. Pada tanggal berapa mereka akan datang

Aspek	Indikator	Soal
		bersamaan lagi untuk yang kedua kalinya?



SOAL

Kerjakan soal berikut dengan benar!

Nama :

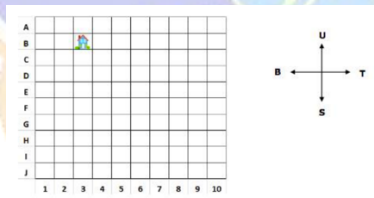
Kelas :

Maret. Absen :

1. Perpustakaan sekolah memperoleh sumbangan buku dari orang tua murid. Sebanyak 30% dari buku cerita fiksi, 0,25 buku pelajaran dan sisanya buku ensiklopedia. Berapa bagian dari semua buku yang disumbangkan merupakan buku ensiklopedia?

- a. $\frac{7}{12}$ bagian
- b. $\frac{9}{20}$ bagian
- c. $\frac{1}{3}$ bagian
- d. $\frac{1}{4}$ bagian

2. Gambar berikut menunjukkan posisi rumah Rani yaitu pada koordinat B3



Setiap 1 kotak samadengan 1 kilometer. Untuk pergi ke pasar, Rani menempuh 5 kilometer ke arah timur dan 4 kilometer ke arah selatan. Dimanakah letak pasar pada peta tersebut?

- a. D8
- b. F8
- c. G5
- d. G7

3. Budi memegang angka 61%, Dinda memegang angka 0,7, Ade memegang angka 0,68, dan Yuda memegang angka $\frac{5}{9}$. Mereka disuruh berbaris sesuai urutan bilangan yang mereka pegang. Urutan mulai dari yang terkecil berdiri paling depan adalah...

- b. Yuda, Budi, Ade, Dinda
- c. Dinda, Yuda, Budi, Ade
- d. Budi, Dinda, Ade, Yuda
- e. Yuda, Ade, Dinda, Budi

4. Gambar berikut adalah kolam renang yang permukaannya berbentuk persegi panjang dan dalamnya 1 meter.



Disekeliling kolam renang bagian luar akan dibuat jalan dengan lebar 1 meter, dan akan dipasang keramik. Ukuran lebar kolam renang itu setengah dari ukuran panjangnya. Berapa luas daerah kolam renang seluruhnya?

5. Perhatikan gambar berikut.



Toko sembako dikunjungi oleh :

- ◆ Pemasok telur setiap 8 hari.
- ◆ Pemasok mie setiap 15 hari.
- ◆ Pemasok sabun setiap 30 hari.

Pada hari minggu 1 Maret 2020 untuk pertama kali pemasok sabun dan pemasok mie datang bersamaan ke toko sembako. Pada tanggal berapa mereka akan datang bersamaan lagi untuk yang kedua kalinya?







Pada suatu pagi yang cerah, siswa kelas 4 SD Marjan Bangsa berkumpul di halaman sekolah untuk memulai perjalanan mereka wisata yang sangat dinasti-mantikan. Tujuan mereka kali ini yaitu Candi Jabung. Sebuah candi bersejarah di Desa Jabung Candi, Kecamatan Paitan, Kabupaten Probolinggo, Jawa Timur yang menjadi salah satu peninggalan kerajaan Majapahit.



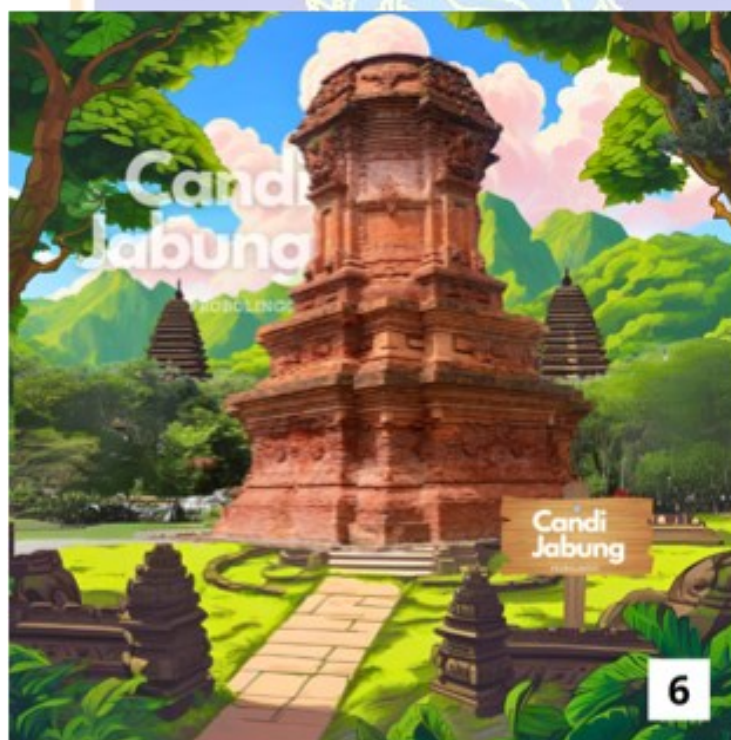
Selain mengenal sejarah dan kebudayaan, mereka juga akan belajar tentang matematika terapan dengan cara wisata kelompok ini.

Selengkapnya di Candi Jabung, guru dan siswa disambut oleh Pak Rudi selaku penanggung jawab Candi Jabung.

Selamat pagi bu guru dan adik-adik













13

Bentuk Pintunya persegi panjang bu!

Sifat-sifat persegi:

1. Semua sisinya mempunyai Panjang yang sama
2. Sudutnya semuanya siku-siku.
3. Diagonalnya sama Panjang.
4. Diagonalnya saling membagi dua sudut menjadi dua bagian yang sama besar.

Kata sifat-sifat persegi Panjang:

1. Pasangan sisi yang berhadapan mempunyai Panjang yang sama.
2. Sudutnya siku-siku yaitu.
3. Diagonalnya sama Panjang.
4. Diagonalnya membagi persegi Panjang menjadi dua segitiga yang sama besar.



14

Bentuknya Layang-Layang dan Belah ketupat bu!

Ciri-ciri dan sifat layang-layang:

1. Memiliki satu sumbu simetri lipat
2. Tidak memiliki sumbu simetri putar
3. Memiliki empat sisi berpasangan yang sama panjang
4. Memiliki empat titik sudut yang sepasang sudutnya saling berhadapan
5. Memiliki dua diagonal yang berbeda dan saling tegak lurus

Ciri-ciri dan sifat belah ketupat:

1. Memiliki empat titik sudut yang saling berhadapan dan sama besar
2. Memiliki dua diagonal yang panjangnya berbeda
3. Memiliki dua sumbu simetri lipat
4. Memiliki dua sudut yang berdekatan sebesar 180 derajat
5. Memiliki sisi yang tidak tegak lurus
6. Memiliki dua sumbu simetri putar

Setelah itu ada lagi amati amati coba perhatikan!

Trapezium memiliki beberapa sifat, di antaranya:

- Memiliki sepasang sisi sejajar
- Memiliki empat rusuk
- Memiliki empat titik siku
- Jumlah sudut yang berdekatan di antara dua sisi sejajar adalah 180° derajat
- Jumlah semua sudut adalah 360° derajat
- Memiliki diagonal

Ciri-ciri dan sifat lingkaran

1. Jarak tepi garis ke titik pusat disebut jari-jari atau dengan lambang r
2. Memiliki simetri putar dan lipat yang tidak terhingga
3. Jumlah derajatnya 360° derajat
4. Memiliki satu titik pusat
5. Memiliki diameter yang menjadi dua sisi yang sama dan seimbang

15

Setelah berkeliling dan belajar banyak tentang sejarah Candi Jabung, para siswa duduk di bawah pohon rindang untuk beristirahat sambil menuliskan catatan kecil tentang hal-hal yang telah mereka pelajari. Bu Nina dan Pak Bambang memberikan penjelasan terakhir sebelum mereka pulang.

Kalian sudah belajar bahwa bangun geometris seperti candi tidak hanya memiliki nilai budaya, tetapi juga banyak ilmu tentang matematika di dalamnya. Candi Jabung yang kita lihat hari ini, selain merupakan warisan sejarah, juga mengajarkan kita tentang bangun datar!

16

Perjalanan karya wisata kali ini benar-benar berkesan bagi para siswa. Mereka pulang dengan membawa pengetahuan baru tentang sejarah dan matematika, serta pengalaman seru belajar di luar kelas.

17

KARYA WISATA DI
CANDI JABUNG

Ayo ikuti perjalanan Saddam, Rena, Erdo !

Download aplikasi "Milealab" untuk mengikuti aktivitas VR cerita ini, scan barcode dibawah ini ya



<https://app.milealab.com/?q=dD1qb2luQ2xhc3Nyb29tjrmNjPUI2MHBUTw>
Kode : B60pTQ

18

