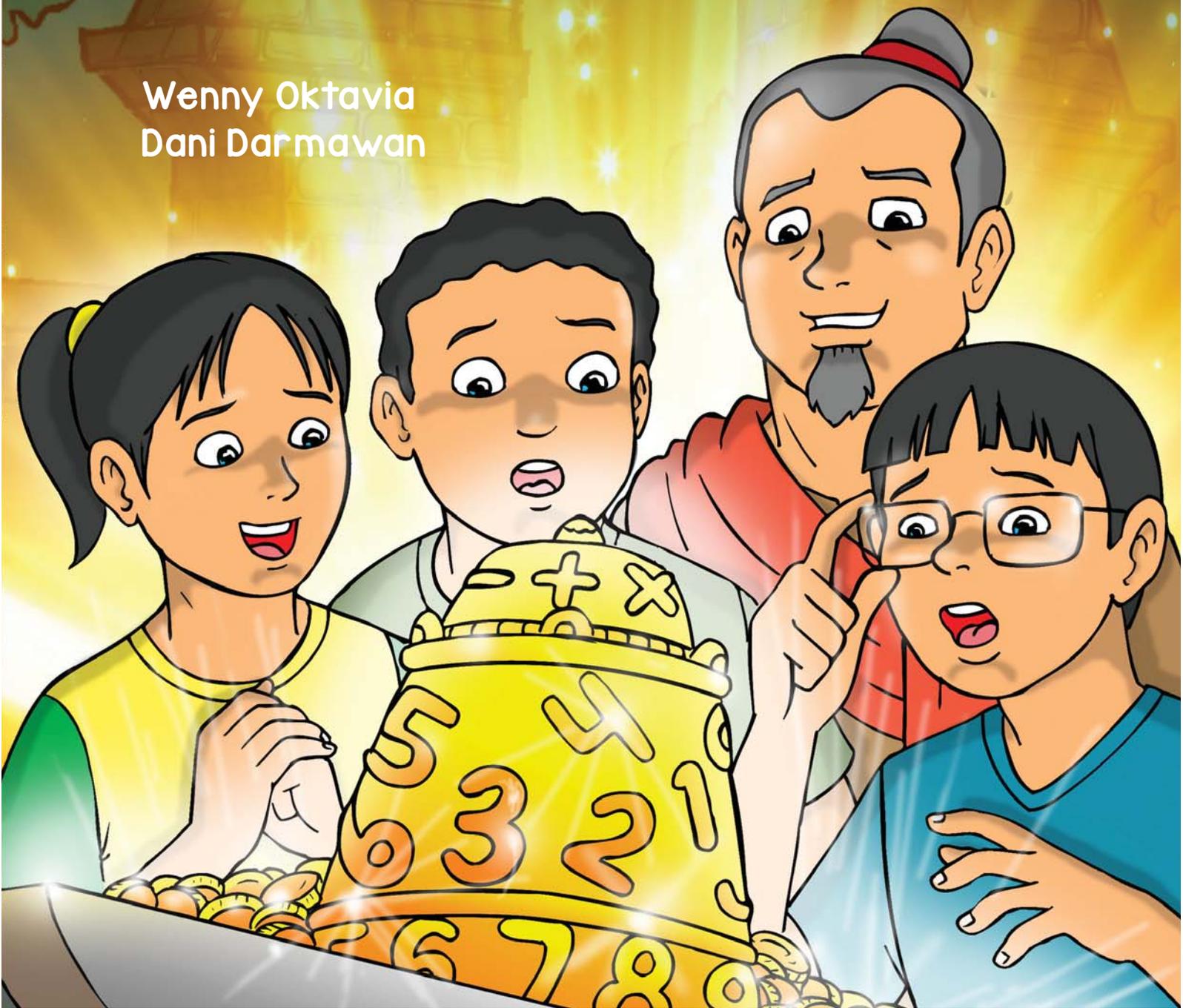




Kementerian Pendidikan, Kebudayaan,
Riset, dan Teknologi

Ada Jejak di Kaki Ciremai

Wenny Oktavia
Dani Darmawan



Diadaptasi dari buku *Tim Ada Jejak*
(Sunarsih, 2018)

Untuk Pembaca Lancar (10–12 Tahun)

MILIK NEGARA
TIDAK DIPERDAGANGKAN



Ada Jejak di Kaki Ciremai

Wenny Oktavia

Dani Darmawan

Diadaptasi dari buku *Tim Ada Jejak* (Sunarsih, 2018)

**Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa**

Ada Jejak di Kaki Ciremai

Penulis Skenario: Wenny Oktavia

Desain Grafis : Surya Evendi

Ilustrator : Dani Rahmawan

Penata Letak : Rulnaidi

Penyunting : Endah Nur Fatimah

Diterbitkan pada tahun 2020 oleh
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV
Rawamangun
Jakarta Timur

Cetakan pertama, 2021

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Isi buku ini, baik sebagian maupun seluruhnya, dilarang diperbanyak dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit, kecuali dalam hal pengutipan untuk keperluan penulisan artikel atau karangan ilmiah.

PB 398.209 598 OKT a	Katalog Dalam Terbitan (KDT) Oktavia, Wenny Ada Jejak di Kaki Ciremai: Diadaptasi dari buku Tim Ada Jejak (Sunarsih, 2018)/ Wenny Oktavia; Penyunting: Endah Nur Fatimah; Jakarta: Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, 2020. iv; 28 hlm.; 29,7 cm. ISBN 978-623-307-029-4 1. CERITA ANAK -INDONESIA 2. KOMIK
-------------------------------	--



MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA

KATA PENGANTAR
MENTERI PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
BUKU LITERASI BADAN PENGEMBANGAN DAN PEMBINAAN BAHASA

Literasi tidak dapat dipisahkan dari sejarah kelahiran serta perkembangan bangsa dan negara Indonesia. Perjuangan dalam menyusun teks Proklamasi Kemerdekaan sampai akhirnya dibacakan oleh Bung Kamo merupakan bukti bahwa negara ini terlahir dari kata-kata.

Bergerak menuju abad ke-21 saat ini, literasi menjadi kecakapan hidup yang harus dimiliki semua orang. Literasi bukan hanya kemampuan membaca dan menulis, melainkan juga kemampuan mengakses, memahami, dan menggunakan informasi secara cerdas. Sebagaimana kemampuan literasi telah menjadi faktor penentu kualitas hidup manusia dan pertumbuhan negara, upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi masyarakat Indonesia harus terus digencarkan.

Berkenaan dengan hal tersebut, pemerintah Republik Indonesia melalui Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) menginisiasi sebuah gerakan yang ditujukan untuk meningkatkan budaya literasi di Indonesia, yakni Gerakan Literasi Nasional. Gerakan tersebut hadir untuk mendorong masyarakat Indonesia terus aktif meningkatkan kemampuan literasi guna mewujudkan cita-cita Merdeka Belajar, yakni terciptanya pendidikan yang memerdekakan dan mencerdaskan.

Sebagai salah satu unit utama di lingkungan Kemendikbudristek, Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa berperan aktif dalam upaya peningkatan kemampuan literasi dengan menyediakan bahan bacaan yang bermutu dan relevan dengan kebutuhan pembaca. Bahan bacaan ini merupakan sumber pustaka pengayaan kegiatan literasi yang diharapkan akan menjadi daya tarik bagi masyarakat Indonesia untuk terus melatih dan mengembangkan keterampilan literasi.

Mengingat pentingnya kehadiran buku ini, ucapan terima kasih dan apresiasi saya sampaikan kepada Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa serta para penulis bahan bacaan literasi ini. Saya berharap buku ini akan memberikan manfaat bagi anak-anak Indonesia, para penggerak literasi, pelaku perbukuan, serta masyarakat luas.

Mari, bergotong royong mencerdaskan bangsa Indonesia dengan meningkatkan kemampuan literasi serta bergerak serentak mewujudkan Merdeka Belajar.

Jakarta, Agustus 2021



Nadiem Anwar Makarim

Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi

Sekapur Sirih

Hai, Adik-Adik!

Apakah kalian suka berkemah? Asyik, bukan? Bisa bertualang dengan teman-teman, melihat, dan belajar hal-hal baru. Apalagi, kalau hal itu dapat membantumu dalam pelajaran di sekolah.

Di komik ini kalian akan menemukan semuanya: petualangan, pembelajaran, dan kesenangan dalam membantu sesama. Mau 'kan menjadi anak baik yang selalu belajar dan membantu?

Nah, semoga komik ini dapat menginspirasi kebaikan, ya.

Oleh karena itu, sudah semestinya kita bersyukur dan berterima kasih kepada Allah Swt., Tuhan Yang Maha Esa, yang mengizinkan komik ini sampai ke tangan Adik-Adik. Terima kasih juga kepada Pusat Pembinaan Bahasa dan Sastra yang membantu pendanaan dan penerbitan komik ini.

Adik-Adik, komik ini didaptasi dari buku bacaan literasi tahun 2018 yang berjudul *Tim Ada Jejak* yang ditulis oleh Sunarsih dan diterbitkan oleh Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbud RI. Terima kasih tak terhingga juga untuk Kak Sunarsih atas bukunya, ya.

Terima kasih, Adik-Adik. Selamat membaca dan mendapatkan pengetahuan serta kegembiraan dari komik ini.

Bekasi, Agustus 2020

Wenny Oktavia

Dani Darmawan

Pada suatu masa di sebuah negeri ...

Jangan lupa bawa harta benda masing-masing.

Ayo, kita lari ke desa tetangga!

Pasukan Raja Kumon makin dekat, mereka akan masuk ke desa ini dalam waktu singkat.

Iya, jangan sampai terpisah dengan keluarga.

TOK! TOK! TOK!

Ayooo!

TOK! TOK! TOK!

Apa? Pasukan Raja Kumon sudah masuk ke Kota Pecahan? Bagaimana keadaan rakyatku di sana?

Ampun, Baginda. Sebagian penduduk sudah lari mengungsi ke desa tetangga. Sebagian lagi bersiap bergabung bersama prajurit untuk mempertahankan desa dari pasukan Raja Kumon.

Hmm ... inikah akhir dari kerajaanku?

Ampun, Baginda. Baginda, Ratu, dan Pangeran harus segera melarikan diri ke bunker kita di Kota Pitagoras. Armada Raja Kumon sangat banyak, kemungkinan besar akan menghancurkan kerajaan kita, Baginda.

Tidak! Pantang bagiku untuk meninggalkan rakyatku. Aku akan segera menyusul prajuritku bertempur mempertahankan Kota Pecahan. Tolong kirim beberapa pasukan khusus untuk mengawal istri dan anakku ke bunker Kota Pitagoras.

Baik, Baginda. Akan hamba laksanakan.

Namun, sebelumnya kita singgah dulu di Kota Linear. Ada yang harus aku lakukan di sana.



3 bulan kemudian ...

Horeee! Jadi, kita liburan ke Kaki Gunung Ciremai?

Iya. Kebetulan kami sudah lama tidak mengunjungi Paman dan Bibi di Kuningan. Kata Mama, kalian boleh ikut.

ASYIIIIK!

Yes! Kita akan melakukan petualangan lagi.

Benar! Tim ADA Jejak selalu seru!

A ... Andri

D ... Dian

A ... Agus

Ayo, kita swafoto dulu!

ADA Jejak!

Jangan lupa minta izin ayah dan ibumu, ya.

Sudah tidak sabar ingin berangkat.

Tentu saja.

Keesokan siangya ...



Siaaap!

Sepertinya kalian sudah membawa perlengkapan kemah. Sudah siap ke Kaki Gunung Ciremai rupanya.





Selamat datang di Kuningan. Bagaimana perjalanannya tadi?

Menyenangkan, Paman. Banyak pemandangan bagus.

Ayo, masuk. Istirahat dulu. Nanti kita makan malam bersama, ya.



Kenalkan. Ini Alin, sepupuku. Seperti biasa, aku tidur denganmu, ya, Lin.

Hai, namaku Alin. Agus dan Andri, ayo aku antar ke kamar kalian! Biar istirahat dulu.



Beberapa saat kemudian ...

Agus, Andri, ayo makan malam dulu!



Katanya, besok kalian bertiga akan kemah di Bumi Perkemahan Ipuhan, di Kaki Gunung Ciremai, ya?

Benar, Paman. Kami ingin berkemah semalam di sana.



Tentu, Paman. Tim ADA Jejak hanya meninggalkan jejak, bukan sampah. Kami juga tidak merusak hutan.

Ha ... ha ... ha ... Semoga petualangannya seru, ya.



Iya. Banyak aktivitas yang dapat kalian lakukan di sana.

Melihat burung-burung, ada elang Jawa *lo*. Kalian juga bisa main ke air terjun.



Kalau beruntung, kalian bisa melihat kodok merah. Namun, jangan buang sampah sembarangan dan merusak pepohonan di sana, ya.



Hati-hati. Kalau kalian nakal, nanti kalian diajak ke dimensi lain, *lo*!



Hah?

Keesokan harinya ...



Siaaap!

Baiklah, Papa dan Mama mengantarkan kalian sampai sini saja, ya. Kalian yakin bisa mandiri berkemah di sini sampai besok sore?



Kita mendirikan tenda di sana saja, ya.

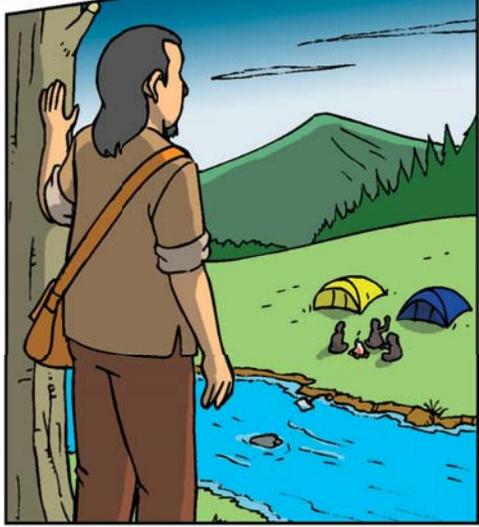


Iya. Lokasinya bagus. Di pojok. Ayo! Kita bongkar barang dan dirikan tenda!

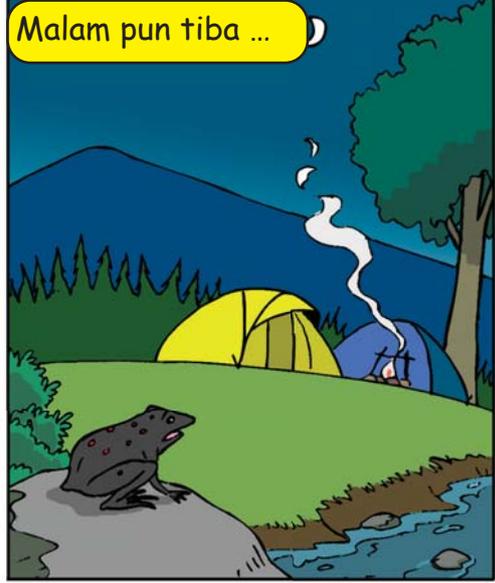
Tenda aku di sebelahnya, ya!



Aku siapkan makan siang untuk kita, ya.



Malam pun tiba ...





Selamat pagi, Anak-Anakku. Sudikah kalian menolong kakek tua ini?

Agus, Andri, kenapa kalian?

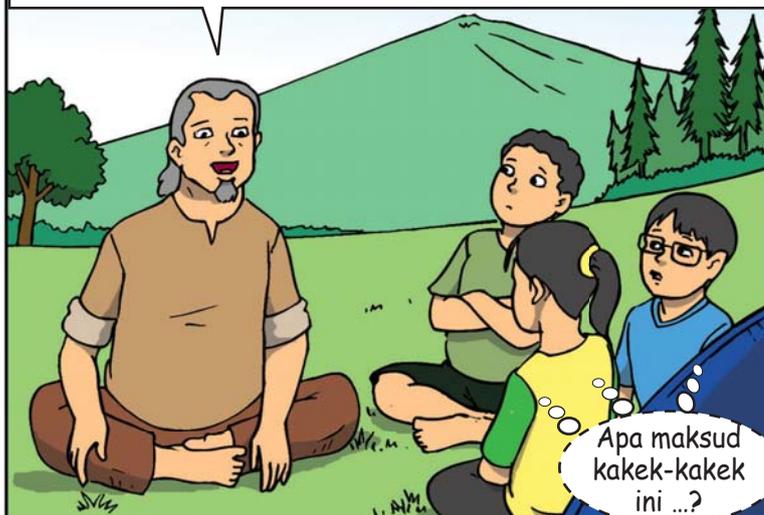
Aaaarghh!



Tenang, Anak-Anakku. Jangan takut. Aki tidak akan mencelakai kalian. Aki hanya mau minta tolong.

Minta tolong apa, Ki?

Begini, Anakku. Aki dalam perjalanan mencari jejak Kerajaan Sukamatematika. Aki harus kembali untuk menyelamatkan Ratu dan Pangeran serta mencari harta karun kerajaan agar bisa membangun kerajaan kembali. Namun, Aki tidak bisa membuka pintu gerbang kerajaan. Bisakah kalian membantu Aki membukanya?



Apa maksud kakek-kakek ini ...?



Kalian pasti bingung. Aki pernah mendapatkan petunjuk ketika berdoa. Bahwa akan datang tiga orang anak untuk membantu Aki mencari Kerajaan Sukamatematika.

Anak-anak itu persis seperti kalian. Anak-anak dari masa depan yang jago ilmu hitung.



Apa? Masa depan? Kakek bercanda. Kami baru sampai sini kemarin. Lihat!

Iya, Ki! Kita lagi di Bumi Perkemahan ... Ipuk ... an ...



Hah ... kita di mana?

Ki ... k kita di ... di mana, guys?

Iya ... ini bukan di Ipukan?

Aki, kita di mana, Ki?



Selamat datang di bekas Kerajaan Sukamatematika, Anakku!



Apa yang terjadi?



Mungkin ini yang dimaksud Alin kita pindah ke dimensi lain.

Atau ... ini di alam mimpi?

Hiii ...



Jangan khawatir, Anakku. Mungkin kalian sengaja dikirim Sang Pencipta ke sini untuk membantu Aki.



Membantu apa, Aki?

Membantu Aki menyelamatkan Pangeran dan Ratu serta mencari harta kerajaan guna membangun kembali Kerajaan Sukamatematika. Sudikah kalian membantu Aki?



Hei, bagaimana ini?

Mungkin kita harus membantu Aki. Dengan begitu, kita bisa kembali ke Ipuhan.

Iya, kalau ini mimpi, mungkin aku akan terjaga setelah dicium Pangeran.



Kalau begitu ...

Akan kami bantu, Ki! Mari kita lakukan bersama-sama. Tim ADA Jejak, semangaaat!



Apa yang bisa kami bantu, Aki?



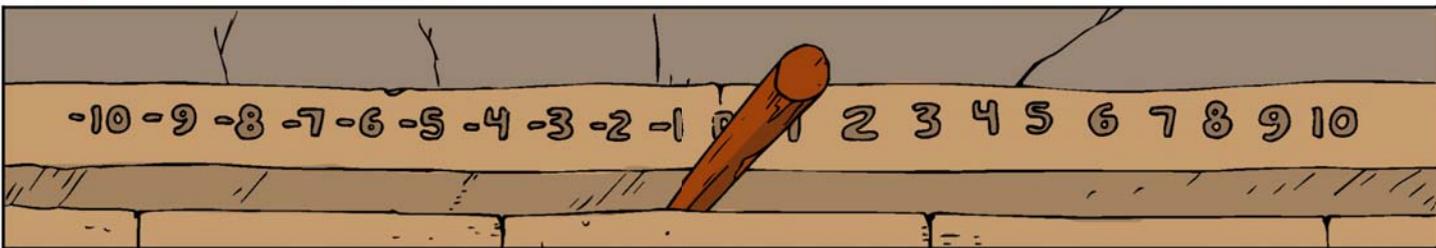
Begini, Anakku. Aki berusaha masuk ke dalam kerajaan melalui gerbang. Namun, pintunya dikunci dengan sandi yang berupa hitungan matematika. Bantu Aki untuk memecahkannya, ya.

Jangan khawatir, Aki. Ada ahli matematika kita di sini.



Ayo, ikut Aki. Jangan lupa bereskan dulu tenda dan perlengkapan untuk kita bawa. Aki juga sudah bawa perlengkapan di tas Aki.





Iya, Nak. Waktu kami bertempur, Raja wafat demi melindungi Aki agar Aki bisa melarikan diri untuk menyelamatkan Ratu dan Pangeran yang berada di bunker Kota Pitagoras. Namun, Aki malah tersesat tidak tentu arah dan akhirnya bertemu kalian.



Jadi, Aki dulu adalah pengawal pribadi Raja?

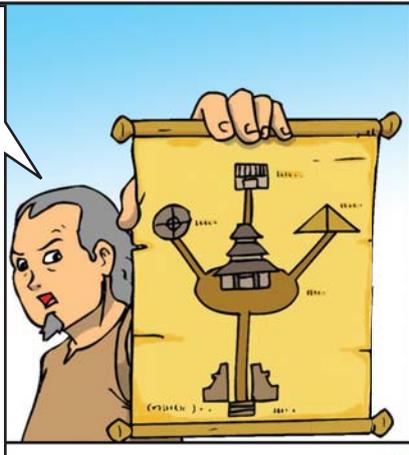
Tadi Aki bilang Ratu dan Pangeran sekarang di bunker Kota Pitagoras?

Pitagoras? Unik ya namanya. Jadi ingat pelajaran Matematika.

Ooh ... begitu, ya, Ki.



Iya, Nak, Kerajaan Sukamatematika memiliki empat kota, Kota Aljabar sebagai pusat pemerintahan; Kota Linear sebagai tempat penyimpanan harta kerajaan; Kota Pitagoras sebagai kota ekonomi, bunker kerajaan juga berada di kota ini; dan Kota Pecahan sebagai tempat permukiman penduduk.



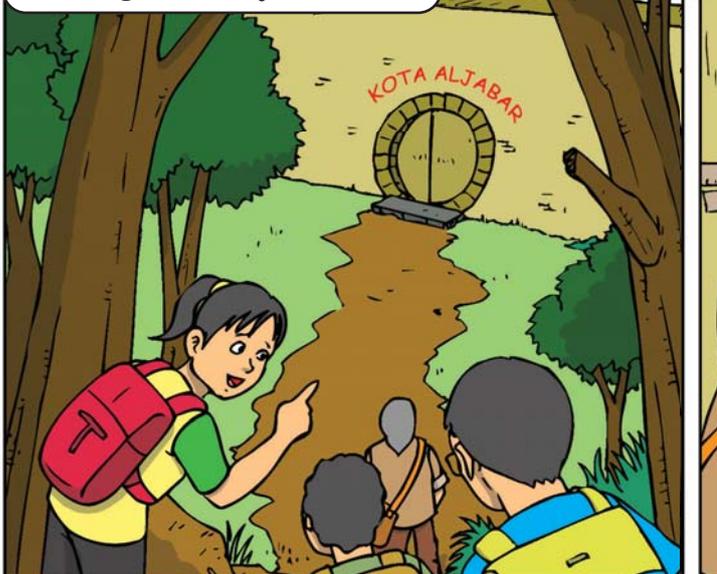
Hmm, bagus juga sistem kotanya, ya. Nama-namanya juga matematika sekali. Matematika Raja pasti tinggi nilainya, ya?



Namanya juga Raja Hitung. Pasti pintar berhitung. Enggak seperti kamu yang payah di Matematika.

Sudah ... Sudah. Sekarang kita ke mana dulu ini, Ki? Langsung ke Kota Pitagoras menyelamatkan Ratu dan Pangeran ya, Ki?

Mereka pun berjalan menuju Gerbang Kota Aljabar.



Iya, tapi terlebih dahulu kita harus ke Kota Aljabar karena Aki harus mengambil peta bunker dari Kantor Administrasi Kerajaan

Baiklah, Ki. Ayo kita ke Kota Aljabar.

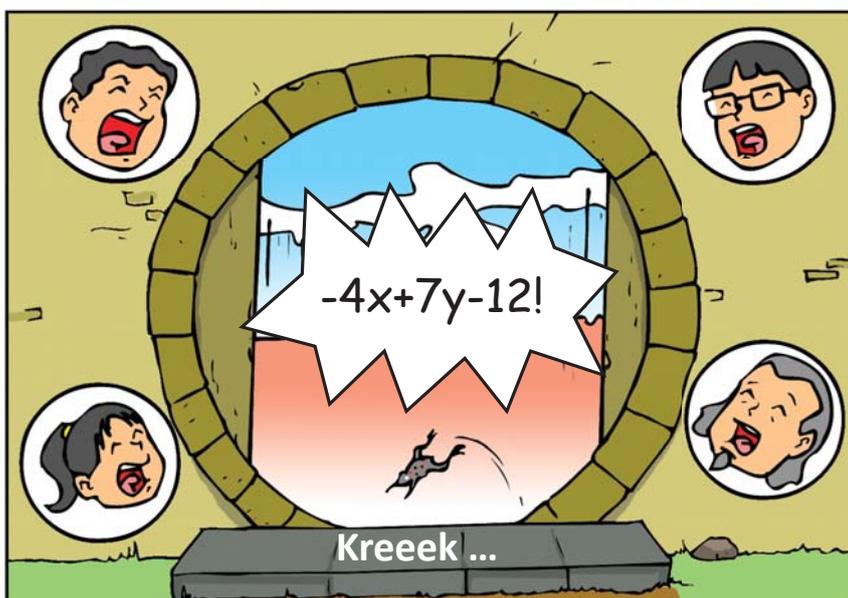
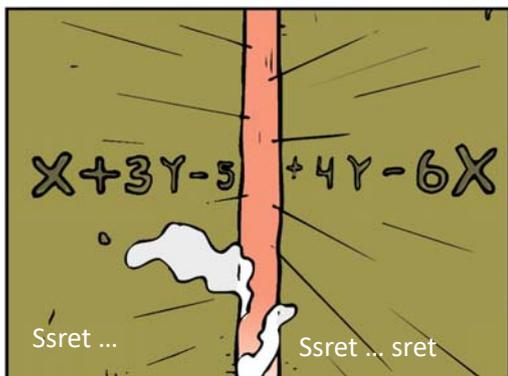


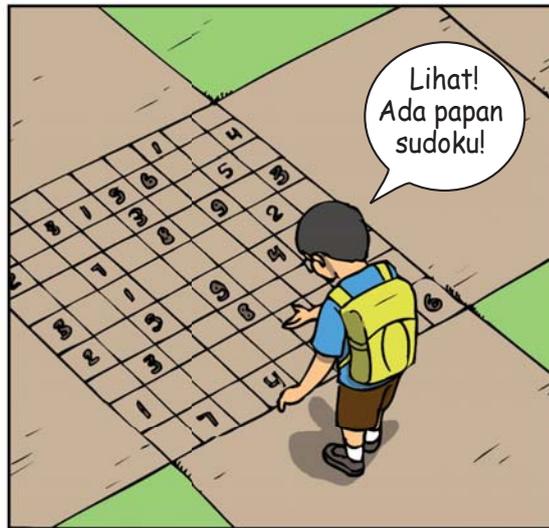
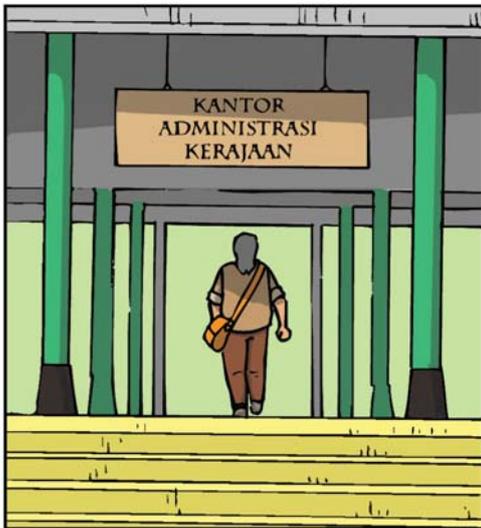
Inilah Gerbang Kota Aljabar, Nak.

$$2x + 3y - 5 + 4 - 6x - 7$$



Dalam kalimat ini ada dua bilangan x, dua bilangan y, dan dua bilangan tanpa variabel. Kita kelompokkan dulu menjadi x dengan x, y dengan y, dan -5 dengan -7. Setelah dikelompokkan, kalimat aljabarnya menjadi $(2x-6x+3y+4y-5-7)$. Kalimat ini bisa disederhanakan kembali menjadi $(-4x+7y-12)$. Jadi, jawabannya adalah $(-4x+7y-12)$.







Wah, ini dia Kota Pecahan! Seperti Desa Pecahan ya, Ki? Tapi penerangannya otomatis.



Iya. Walaupun kerajaan modern, kami tetap mempertahankan keasrian untuk tempat tinggal kami. Bagi kami, udara sejuk serta taman hijau dan luas untuk tempat bermain anak-anak kami sangatlah penting.



Oh ... sama ya dengan Bandung



Tiba-tiba ...



Eh, apa itu? Seekor anjing!

Ini anjing Aki, si Coke coklat. Aki senang sekali kamu masih hidup, Coke.



Dia sepertinya ingin kita mengikutinya. Ayo!



Rajaku ...

Aki, apakah ini makam?

Guk ... guk ... guk ...

Iya. Ini sepertinya makam Raja Hitung dan rakyat korban Raja Kumon. Syukurlah Raja Kumon memakamkan korban perangnya. Sebagian rakyat mungkin sudah dibawanya ke Kerajaan Kumon.



Mari kita berdoa untuk arwah mereka!



Bagindaku, terima kasih atas pengorbananmu. Hamba akan segera membantu Ratu dan Pangeran untuk membangun kembali kerajaan ini.



Ayo, Nak. Kita istirahat di rumah Aki. Kita harus kuat agar bisa ke Kota Pitagoras untuk menyelamatkan Ratu dan Pangeran

Baik, Ki.



Ini rumah Aki, Anak-Anakku!

Guk ... guk ... guk.



Mari kita siapkan makan malam dulu!

Ayo!

Aki akan mengambil beberapa sayur dan buah dari halaman belakang juga.



Semoga setelah ini kita tidur nyenyak, biar segar bangun besok!



Apa kita bisa membantu Aki ya besok? Kalau tidak bisa, apa kita akan terjebak di kerajaan ini selamanya?

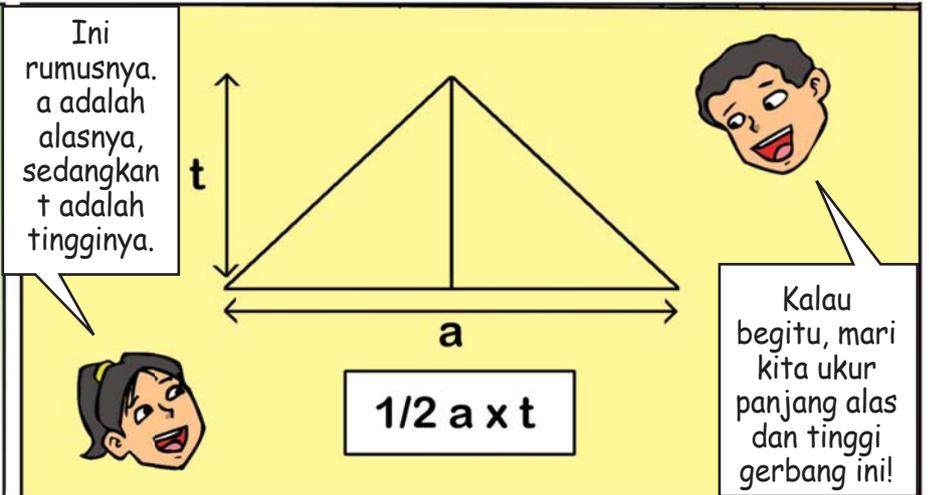


Jangan khawatir. Inshaallah kita bisa membuka sandi-sandi Raja Kumon. Kita kan belajar Matematika di sekolah.

Iya, kalau kita kembali, aku akan lebih rajin belajar Matematika.

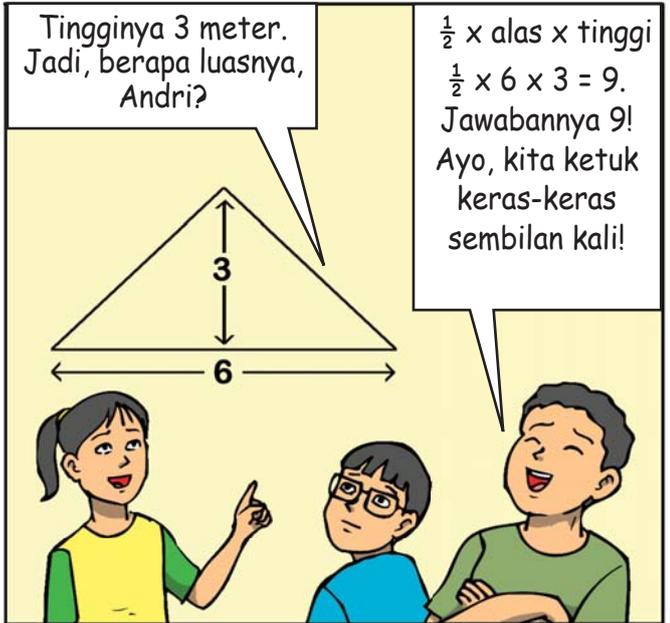


Sudah ... sudah ... ayo tidur kalian!





Ayo, kita cari luasnya. Panjang alasnya tadi 6 meter.



Tingginya 3 meter. Jadi, berapa luasnya, Andri?

$\frac{1}{2} \times \text{alas} \times \text{tinggi}$
 $\frac{1}{2} \times 6 \times 3 = 9$.
Jawabannya 9!
Ayo, kita ketuk keras-keras sembilan kali!



Tok...Tok...Tok...Tok... Tok
... Tok... Tok... Tok... Tok...



Lo, kok tidak terbuka?

Mungkin harus diteriakkan seperti gerbang Kota Aljabar?

Mari kita coba!



SEMBILAN!

Bagaimana ini? Kalau kita tidak bisa buka, bagaimana menyelamatkan Ratu dan Pangeran

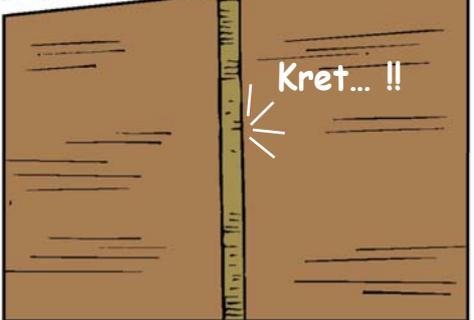
Sebentar... sebentar. Kita disuruh mencari luas. Hasil hitungannya 9. Hmm, 9 apa? Aku tahu! Kita harus menyebutkan satuannya! 9 meter persegi!



Ayo, kita teriakkan bersama-sama!



SEMBILAN METER PERSEGI!



Kret... !!

Kret... Sreet



Selamat datang di Kota Pitagoras, Anakku.

Kota Pitagoras adalah kota paling besar di Kerajaan Sukamatematika. Di sinilah pusat perekonomian kerajaan. Kantor swasta, pabrik, bank, supermarket, mal, tempat hiburan, semua berada di kota ini.



Bunker kerajaan, tempat Pangeran dan Ratu juga berada di kota ini. Ini Aki sudah membawa peta menuju bunker.



Aki belum pernah ke bunker sebelumnya?

Lokasi bunker hanya diketahui oleh pasukan khusus dan para pejabat kerajaan. Aki hanya prajurit biasa.

Mari kita lihat petanya, Ki.

Di sini tertera, dari gerbang kita berjalan ke arah utara sekitar 1 kilometer menuju Mal Pitagoras. Dari Mal belok kiri dan berjalan sekitar 200 meter ke Bank Kerajaan Sukamatematika atau BKS.

Menurut peta, bunker ada di lantai dasar BKS, Ki!



Wah ... lihat! Ada terminal.

Alat transportasi kami hanya kuda, kereta kuda, sepeda, dan transportasi listrik.

Apa ada bus ke Kuningan ya di sana?

Raja Hitung tidak mengizinkan kendaraan beremisi di kerajaan.



Ayo, kita berangkat!



Ooh ...



Nah, kita sudah sampai di BKS. Ayo, kita cari lantai dasarnya!



Kita cari pintu dengan logo kerajaan!



Lihat, Ki! Coke menemukan sesuatu.

SUKAMATEMATIKA BERJAYA



Anjing yang pintar!

Apa ini pintu lagi, Ki? Namun, tidak ada sandinya?



Aki rasa Aki tahu bagaimana membuka tembok ini.

Mau Aki pecahkan?



Tidak. "Sukamatematika Berjaya" adalah lagu kebangsaan Kerajaan Sukamatematika.



Aki akan memukul tembok sesuai notasi lirik Sukamatematika Berjaya



Sra... sra... sra...



Siapa kalian? Ada perlu apa ke sini?



Tenang, Prajurit. Kami bukan musuh.



Tiba-tiba ...

Aki. Aki Punggawa? Aki!

Pangeran.



Aki, ke mana saja selama ini? Mana ayahanda, Aki?



Pangeranku yang Tampan, cepat besar, ya, biar bisa jaga Ibunda dan rakyat kita.



Pangeran, Aki pasti capek. Ayo kita ajak mereka masuk dulu buat beristirahat. Ayo, Ki. Ayo, Semua!



Sebelumnya, hamba mohon ampun beribu ampun, Ratu. Hukumlah hamba yang tidak mampu melindungi Baginda.



Jadi, bagin ... da ... ?!!



Begitulah, Ratu. Akhirnya hamba bisa sampai di sini, berkat tiga anak ini juga.

Kami tahu semua gerbang dikunci oleh sandi oleh Raja Kumon ...



... dan hanya bisa dibuka dari luar. Jadi, anak-anak inilah yang membantu Aki membuka gerbang-gerbang itu?

Benar, Ratu.



Terima kasih atas bantuan kalian dalam membuka gerbang. Kami jadi dapat keluar dan akan membangun kembali Kerajaan Sukamatematika.

Sama-sama, Ratu. Kenalkan, saya Agus, ini Dian, dan ini Andri, Ratu. Kami senang dapat membantu.



Kerja kita sudah selesai, kita sudah menyelamatkan Ratu dan Pangeran, tapi kok kita belum kembali juga, ya?

Hus!



Maaf, Ratu, izinkan kami melanjutkan perjalanan ke Kota Linear. Hamba harus menyelamatkan harta kerajaan agar Ratu dan Pangeran dapat membangun kembali kerajaan ini.



Baiklah, Ki. Jika itu sudah menjadi kehendakmu. Aku sangat berterima kasih atas bantuan dan kesetiaanmu pada kerajaan Sukamatematika. Hati-hatilah di jalan. Sebelumnya, makan sianglah dulu sini!



Bolehkah aku ikut denganmu, Ki? Aku ingin membantu. Kalau aku sudah besar nanti, aku akan menantang Raja Kumon yang telah menghancurkan kerajaanku.



Pangeran Aki yang Tampan, tugasmu sekarang adalah tumbuh dewasa mendampingi Ibundamu. Serahkan semuanya kepada Aki.



Beberapa saat kemudian ...

Kami akan kembali dengan membawa harta kerajaan, Ratu.

Baiklah. Pengawal akan mengantarkan kalian dengan kereta kuda. Hati-hatilah di jalan.



Terima kasih, Ratu.

Guk ... Guk ... Guk ...!



Lihat! Itu gerbang Kota Linear. Sandi apa yang ada di gerbangnya, ya?



Pasti sandinya lebih sulit karena di dalamnya ada harta karun kerajaan.

Lihat! Itu dia sandi yang harus kita pecahkan.
 $2X + 3Y = 21$
 $5X + 2Y = 3$
 Berarti kita harus mencari berapa nilai X dan Y.

$2x + 3y = 21$
 $5x + 2y = 3$

Tepat sekali! Kamu bisa?

Hmm, kita perlu mengalikannya dulu dengan angka yang sama sehingga mendapatkan sebuah bilangan yang bisa dibagi habis, ya, Gus?

Sebentar ...

Pintar kamu, Dian! Persamaan pertama kita kalikan dengan angka lima, sedangkan persamaan kedua kita kalikan dengan angka dua sehingga menjadi seperti ini. Lalu, kita kurangi sehingga mendapat nilai Y. Kemudian, tinggal cari nilai X-nya deh!

$$\begin{array}{r} (2X + 3Y = 21) \times 5 \\ (5X + 2Y = 3) \times 2 \\ \hline 10X + 15Y = 105 \\ 10X + 4Y = 6 \\ \hline + 11Y = 99 \quad (-) \\ + 11Y = 99 \\ - 11Y = -99 \\ \hline = 0 \end{array}$$

Y = 11

Berhasil! Nilai X adalah -3.

Yes! Y = 11. Sekarang tinggal mencari nilai X dengan kita masukkan ke dalam persamaan pertama tadi ya?

$$\begin{array}{l} 2X + 3Y = 21 \\ 2X + 3(9) = 21 \\ 2X + 27 = 21 \\ 2X = 21 - 27 \\ 2X = -6 \\ X = -3 \end{array}$$

Nilai X = -3 dan nilai Y = 9, Ki. Apa kita harus teriakkan hasilnya atau bagaimana, Ki?

Hmm, Aki juga kurang tahu.

Lihat! Di palang pintu itu ada deret ukur yang ada tuasnya. Ada angka -10 sampai dengan 10. Ini seperti yang di Kota Aljabar.

Berarti, tinggal digeser ke kiri ke angka -3, lalu ke kanan ke angka 9, ya.

Hah?



Kalau ini tempat harta kerajaan, jangan-jangan sudah dirampas semua oleh Raja Kumon, Ki.



Aki pikir tidak begitu. Di sini semua gudang dilapisi besi antipeluru dan antiapi. Setiap gudang juga berkunci kode seperti brankas. Aki tidak yakin Raja Kumon mengetahui kode masuk gudangnya. Dia hanya bisa mengunci pintu gerbang kota.



Kita sudah sampai. Mari masuk!

Ooh.



Waaah ... ini seperti sandinya? Apa kita harus pecahkan ini juga?

Tidak. Kalau ini, Aki sendiri tahu kode masuknya karena sudah diberi tahu Raja sebelum kami bertempur di Kota Pecahan.

Sebentar.

Surat dari Raja Sukamatematika
*Rakyatku yang aku cintai,
Jika surat ini sampai kepadamu, berarti aku sudah tidak ada lagi di dunia ini. Bantulah Ratu dan Pangeran untuk mendirikan kembali kerajaan kita. Janganlah sedikit pun terbesit di pikiran kalian untuk membalas dendam kepada musuh karena dendam hanyalah mimpi buruk yang tidak berkesudahan.
Kutipikan harta-harta ini untuk memulai kembali kehidupan di Kerajaan Sukamatematika. Berbahagialah, Rakyatku!
Salam,
Raja Hilung*



Wuzzz...

Hartanya, cuma satu peti itu?

Mungkin isinya emas batangan semua.

Kodenya adalah tanggal ulang tahun pernikahan Raja dan tanggal lahir Pangeran.



Lihat, ada suratnya!



Duli, Bagindaku. Titahmu akan hamba laksanakan.

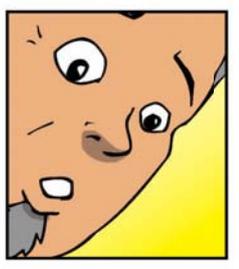


Aku pikir, isinya banyak emas dan permata. Tidak tahunya hanya buku-buku.



Hus! Buku merupakan harta tak ternilai, tahu!

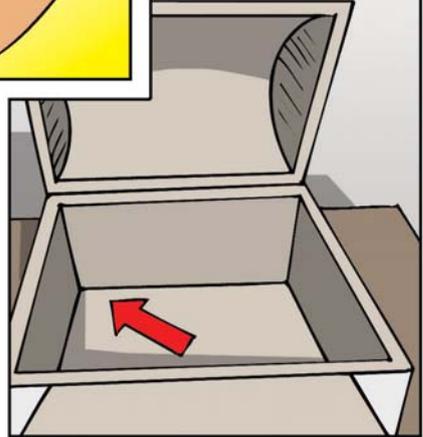
Betul. Ini semua buku-buku kerajaan. Ada yang tentang silsilah kerajaan dan ada buku-buku pengetahuan warisan nenek moyang. Ini harta tak ternilai.



Hmm, tapi bukan Raja Hitung namanya kalau tidak memperhitungkan segala sesuatunya.



Oooh ...



Wah, banyak sekali.

Ini emas semua?



Bangun, Nak!



Andri, ngapain kamu tidur siang-siang?



Agus! Diaaan!

Andriiiii!

Maaf, kalian tidak boleh mendirikan tenda di sini karena ini terlalu di pojok. Itu akan mengganggu habitat kodok merah Gunung Ciremai. Lihat! Kan ada tanda itu!



Ayo, kita pindah agak ke tengah saja!

HE ...

Siaapp!



Hiduplah dengan bahagia, Anak-Anakku. Terima kasih sudah menjadi anak yang baik.

Biodata

Penulis Skenario

Wenny Oktavia lahir di Padang pada tanggal 7 Oktober 1974. Sebagai penyusun modul di Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, ia telah menulis beberapa naskah yang berhubungan dengan pembelajaran bahasa dan sastra. Sejak 2016 ia menyunting bahan bacaan literasi dalam Gerakan Literasi Nasional Kemendikbud. Ia dapat dihubungi melalui posel wenny.oktavia@kemdikbud.go.id.

Ilustrator

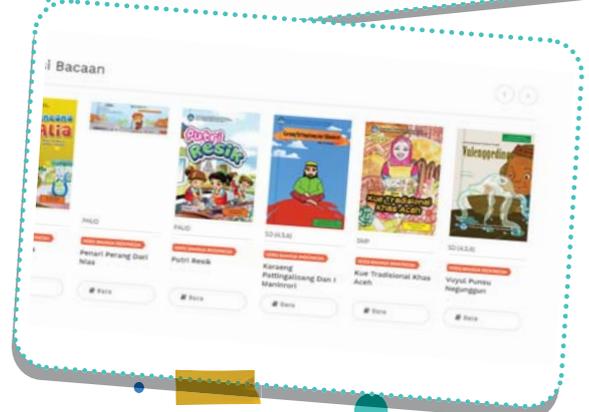
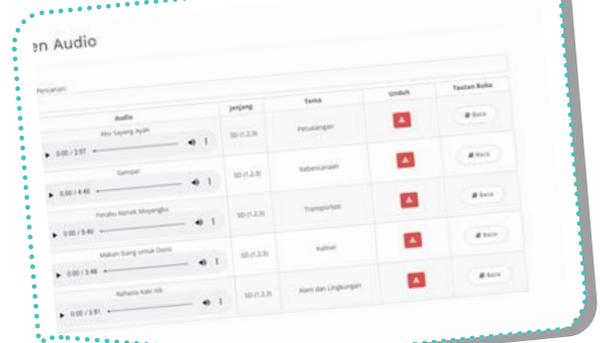
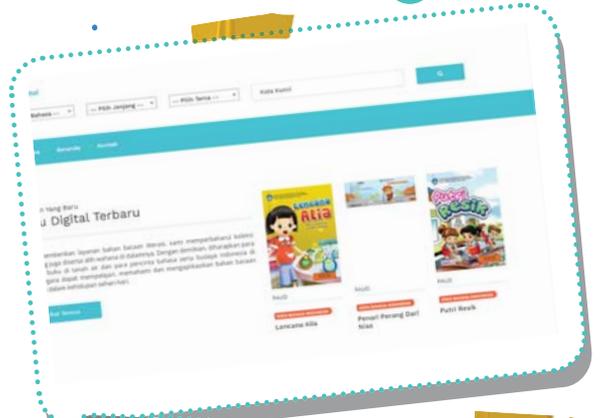
Dani Darmawan adalah animator, ilustrator, serta komikus berdomisili di Bandung. Riwayat Karier, Pengalaman ngomik pernah mengisi di media nasional diawal 2000an. Pernah gabung team komik Paddle Pop untuk Majalah Bobo dibawah perusahaan Komikus senior Dwi Koendoro serta mengisi ilustrasi di Gramedia, Erlangga dll, baik di Jakarta, Bandung dan Jogja.

Tahukah Kamu?

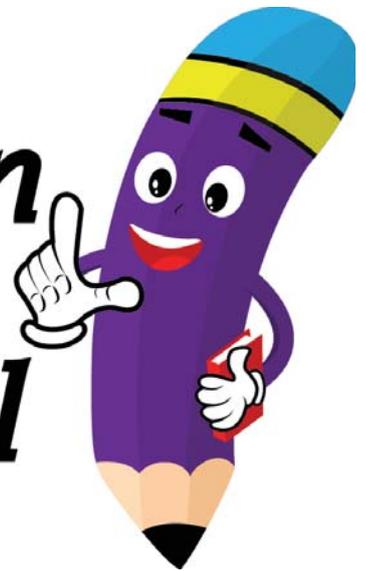


Kamu bisa membaca buku literasi lainnya di laman buku digital Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, yaitu www.budi.kemdikbud.go.id.

Mari, selangkah lebih dekat dengan buku melalui Budi!
Baca buku bisa di mana saja dan kapan saja.



Gerakan Literasi Nasional



Literasi Informasi

“Kemampuan untuk melakukan manajemen pengetahuan dan kemampuan untuk belajar terus-menerus. Literasi informasi merupakan kemampuan untuk menyadari kebutuhan informasi dan saat informasi diperlukan, mengidentifikasi dan menemukan lokasi informasi yang diperlukan, mengevaluasi informasi secara kritis, mengorganisasikan dan mengintegrasikan informasi ke dalam pengetahuan yang sudah ada, memanfaatkan serta mengkomunikasikannya secara efektif, legal, dan etis.”

(sebagaimana dirilis dalam www.unesco.org, dikutip dari Panduan Gerakan Literasi Sekolah, Kemdikbud 2019)



Petualangan Glen Mengenal Abjad

Sebelum tidur, ibu Bina membacakan cerita dari buku yang mereka pinjam dari perpustakaan. Buku itu bercerita tentang Putri Kosaka yang diculik oleh Raja Busara. Saat Bina sudah tertidur, tiba-tiba muncullah seekor burung bernama Glen. Lalu, Glen mengajak Bina menyelamatkan Putri Kosaka. Bagaimana petualangan Glen dan Bina menyelamatkan Putri Kosaka?



Saksikan petualangan Glen dan Bina di kanal YouTube Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa!



www.youtube.com/badanpengembangandanpembinaanbahasa

Agus, Dian, dan Andri, yang menamakan diri Tim ADA Jejak, sedang berkemah di Ipuhan, Kaki Gunung Ciremai. Namun, sesuatu terjadi sehingga menyebabkan mereka terseret ke tempat yang “berbeda”. Di tempat itu mereka harus bertahan dengan senjata tekad dan pikiran yang mereka miliki. Mampukah mereka melewatinya? Dapatkah mereka kembali ke bumi perkemahan?

Ikuti petualangan seru mereka dan dapatkan bonus ilmu dari komik ini!

Buku nonteks pelajaran ini telah ditetapkan berdasarkan Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 001/P/2022 Tanggal 19 Januari 2022 tentang Buku Nonteks Pelajaran Pendidikan Anak Usia Dini, Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, Sekolah Menengah Atas, dan Sekolah Menengah Kejuruan yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk Digunakan sebagai Buku Pengayaan dalam Mendukung Proses Pembelajaran.



Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur

