Kubus

Dapat dilihat dari gambar di bawah ini bahwa setiap petak yang ada pada gambar bisa kita sebut dengan jaring-jaring kubus

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 1

Mari bermain permainan engklek, setiap kelompok memilih satu orang sebagai perwakilan kelompok untuk bermain

Aturan Bermain

1. Menentukan giliran
Pemain biasanya suit atau hompimpa untuk menentukan urutan bermain.
2. Melempar gaco:
Pemain pertama melemparkan gaco ke petak pertama. Jika lemparannya tepat (tidak keluar garis), pemain boleh lanjut bermain.
3. Melompat:
Pemain melompat dengan satu kaki di tiap kotak, kecuali di petak gaco (tidak boleh diinjak). Pada kotak ganda (misalnya kotak 4 dan 5), boleh menginjak dengan dua kaki.
4. Mengambil gaco:
Saat perjalanan balik, di kotak sebelum kotak yang berisi gaco, pemain berhenti, lalu menunduk untuk mengambil gaconya tanpa menginjak garis atau jatuh.
5. Lanjut ke level berikutnya:
Jika berhasil, pemain lanjut ke petak berikutnya (melempar gaco ke petak 2, lalu 3, dst.)
6. Kesalahan yang membuat giliran berpindah:
   - Gaco jatuh di luar petak.
   - Pemain menginjak garis.
   - Keseimbangan hilang atau jatuh.
   - Salah urutan loncatan.
7. Mengklaim rumah (petak):
Jika pemain menyelesaikan seluruh petak, ia bisa "memiliki" satu kotak (ditandai dengan nama).

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

1. Perhatikan petak-petak persegi yang ada dalam media permainan engklek. Ukur panjang sisi setiap petak

.....

2. Hitung luas satu petak persegi dengan mengalikan panjang sisi dengan dirinya sendiri

.....

3. Bayangkan jika petak-petak persegi tersebut adalah sisi-sisi kubus. Berapa banyak petak persegi yang dibutuhkan untuk membentuk kubus?

.....

4. Kalikan luas satu petak persegi dengan jawab no 3 untuk mendapatkan total luas permukaan kubus.

.....

Maka dapat disimpulkan rumus luas permukaan kubus dapat ditulis →

L = ... (..... X .....)

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 3

1. Perhatikan petak-petak persegi yang ada dalam media permainan engklek. Ukur panjang sisi setiap petak

.....

2. Hitung luas satu petak persegi dengan mengalikan panjang sisi dengan dirinya sendiri

.....

3. Bayangkan jika petak-petak persegi tersebut adalah sisi-sisi kubus. Berapa banyak petak persegi yang dibutuhkan untuk membentuk kubus?

.....

LIVEWORKSHEETS

4. Bayangkan kubus itu memiliki tinggi yang sama dengan panjang sisinya. Artinya, kita memiliki tiga dimensi: panjang, lebar, dan tinggi, yang semuanya sama.

5. Untuk menghitung volume, kita mengalikan panjang, lebar, dan tinggi. Karena semuanya sama

.....

Maka dapat disimpulkan rumus volume kubus dapat ditulis

V = ... X ..... X .....

LIVEWORKSHEETS