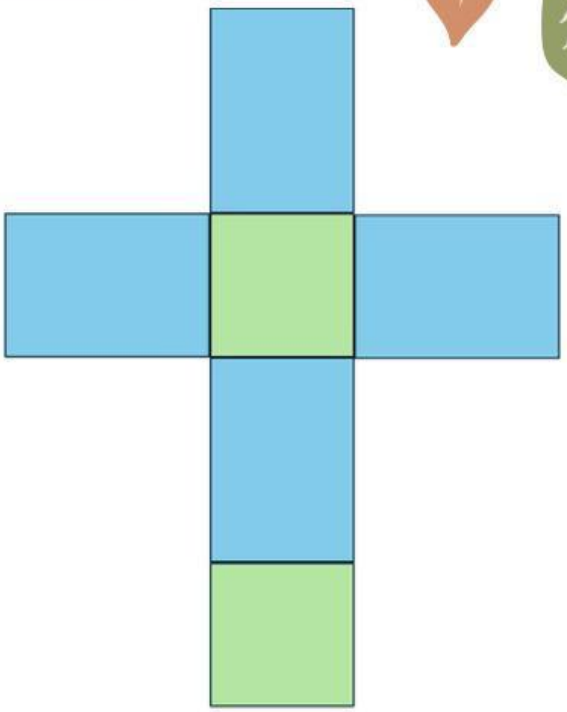
Balok

Learning Community



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

LIVEWORKSHEETS

Aturan Bermain

1. Menentukan giliran
Pemain biasanya suit atau hompimpa untuk menentukan urutan bermain.
2. Melempar gaco/batu lempar:
Pemain pertama melemparkan gaco/batu lempar 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 1

Konstruktivisme & Questioning

Setelah melakukan kegiatan permainan engklek ini dapat dilihat bahwa setiap petak pada permainan engklek. Jika disatukan akan menghasilkan sebuah bangun ruang yaitu balok. Untuk lebih memahami konsep kubus ayok! Kerjakan pertanyaan dibawah ini

Satukan setiap petak pada permainan engklek untuk menghasilkan bangun ruang balok

1. Amati setiap sisi dari bangun ruang tersebut. Apakah memiliki sisi yang sama panjang?

.....

2. berapak banyak petak yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

3. Apakah setiap petak pada bangun ruang memiliki bentuk yang sama? iya/tidak berikan alasan

.....

LIVEWORKSHEETS

4. Bidang apa yang membentuk bangun ruang tersebut

.....

5. Berapa banyak rusuk yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

5. Berapa banyak titik sudut yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

Maka dapat disimpulkan bangun ruang balok adalah

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

Questioning & Inkuiri

1. Perhatikan petak pada permainan engklek yang sudah disatukan menjadi bangun ruang. Ada berapa banyak bangun datar yang membentuk bangun ruang tersebut? Dan bangun datar apa yang membentuk bangun ruang tersebut?

2. Ukurlah setiap sisi panjang, lebar, dan tinggi dari bangun ruang yang terbentuk

LIVEWORKSHEETS

4. Ingatlah kembali rumus luas setiap bangun datar yang terdapat dalam pola engklek sebelumnya. dengan catatan untuk setiap bangun persegi sisi sisinya diganti lebar dan tinggi.

5. Selanjutnya tambahkanlah setiap luas bangun satu dengan bangun yang lain.

.....+.....+.....+.....+.....+.....

6. Sederhanakanlah rumus yang didapat dalam bentuk paling sederhanak

.....(.....+.....+.....)

Maka dapat disimpulkan rumus luas permukaan balok dapat ditulis

L = ... (..... + ... + ...)

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 3

Inkuiri

1. Bayangkan setiap petak persegi panjang dalam permainan engklek sebagai alas dari sebuah balok. panjang dan lebar petak engklek akan menjadi panjang dan lebar balok

2. Untuk membentuk balok, kita perlu menambahkan dimensi tinggi

3. Misalnya, jika kita menumpuk beberapa petak engklek yang sama persis ukurannya(1 meter), tumpukan tersebut akan membentuk balok.

4. Ukur panjang, lebar, dan tinggi salah satu bagian dari petak engklek

5. Kalikan panjang,lebar,dan tinggi ukuran yang sudah dihasilkan

..... x ..... x ..... = ...

Maka dapat disimpulkan rumus luas permukaan balok dapat ditulis

V = ... x ..... x .....

LIVEWORKSHEETS