



IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____



PETUNJUK

1. Bacalah setiap petunjuk dengan teliti.
2. Kerjakan soal sesuai instruksi.
3. Gunakan fitur interaktif (klik, seret, pilih).
4. Selesaikan semua tantangan untuk menemukan benda-benda berbentuk kubus.



TUJUAN

Setelah kegiatan ini, peserta didik dapat:

- ✓ Mengidentifikasi benda-benda di sekitar yang berbentuk kubus dengan benar.

CERITA MISI



Doraemon:

"Nobita! Untuk melanjutkan petualangan, kita harus menemukan benda-benda yang berbentuk kubus di toko mainan ini!"

Nobita:

"Ayo teman-teman, bantu kami menemukan benda berbentuk kubus!"



1

TANTANGAN 1 (DRAG AND DROP)

Seret gambar benda yang berbentuk **KUBUS** ke dalam keranjang!



2

TANTANGAN 2 (PILIHAN GANDA)

Pilih benda yang berbentuk kubus!

A.



B.



C.



D.



3

TANTANGAN 3 (BENAR / SALAH)

Tentukan pernyataan berikut:

PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1. Kotak kado berbentuk kubus.	☐	☐
2. Bola berbentuk kubus.	☐	☐
3. Rubik's cube berbentuk kubus.	☐	☐
4. Topi ulang tahun berbentuk kubus.	☐	☐



Kumpulkan semua benda berbentuk kubus dan lanjut ke misi berikutnya!

