LKPD INTERAKTIF

DORAEMON MAGIC CUBE ADVENTURE

Misi 4: Menemukan Jaring-Jaring Kubus

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

PETUNJUK

1. Baca dan pahami setiap instruksi.
2. Kerjakan soal dengan teliti.
3. Gunakan fitur interaktif (drag, drop, klik).
4. Pastikan semua jawaban sudah benar sebelum selesai.

TUJUAN

Setelah mengikuti kegiatan ini, peserta didik dapat:

- Mengidentifikasi jaring-jaring kubus dengan tepat.

CERITA MISI

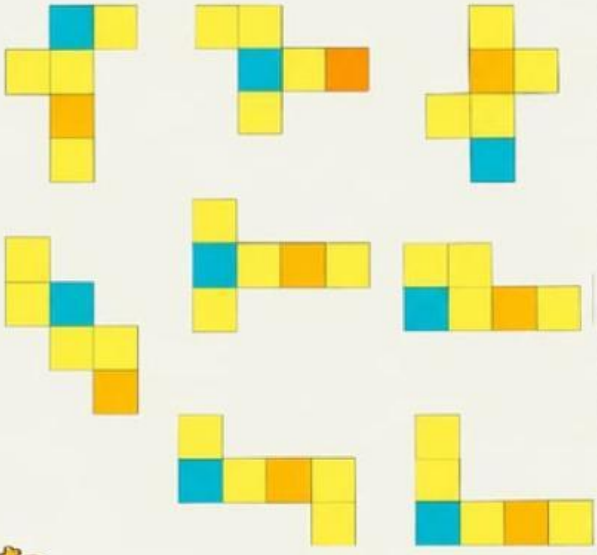
Selesaikan misi dengan baik karena nilai ini akan menjadi penentu kubus ajaib terbentuk dengan sempurna.

Jangan lupa catat kodenya di bagian akhir ya!

1 TANTANGAN 1

Seret jaring-jaring yang dapat membentuk **KUBUS** ke dalam kotak harta karun!

JARING-JARING KUBUS



KOTAK HARTA KARUN



Kumpulkan semua jaring-jaring yang benar dan bantu Doraemon & Nobita menyelesaikan misi!

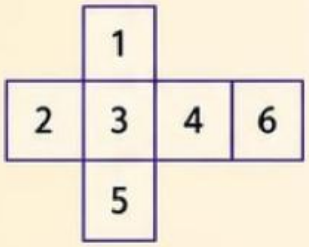
LIVEWORKSHEETS



2 TANTANGAN 2

Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1



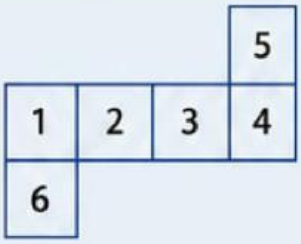
Jaring-jaring kubus di samping akan membentuk kubus jika dilipat.

Bagian yang berhadapan dengan kotak atas (1) adalah ....

A kotak 2
C kotak 4
B kotak 3
D kotak 5



2



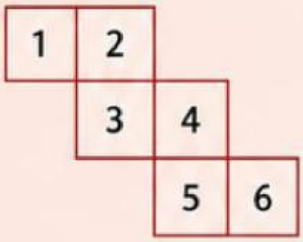
Jaring-jaring kubus di samping akan membentuk kubus jika dilipat.

Bagian yang berhadapan dengan kotak paling kanan (4) adalah ....

A kotak paling kiri (1)
C kotak 2
B kotak 6
D kotak 5



3



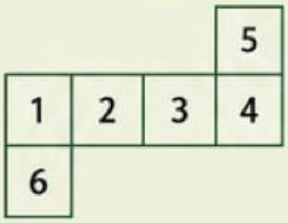
Jaring-jaring kubus di samping akan membentuk kubus jika dilipat.

Bagian yang berhadapan dengan kotak nomor 2 adalah ....

A kotak 1
C kotak 4
B kotak 3
D kotak 5



4



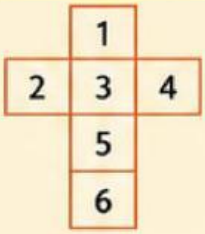
Jaring-jaring kubus di samping akan membentuk kubus jika dilipat.

Bagian yang berhadapan dengan kotak yang menempel di bagian bawah (6) adalah ....

A kotak 2
C kotak 4
B kotak 3
D kotak 5



5



Jaring-jaring kubus di samping akan membentuk kubus jika dilipat.

Bagian yang berhadapan dengan kotak nomor 3 adalah ....

A kotak 1
C kotak 5
B kotak 2
D kotak 6



CATAT KODE KAMU DI SINI!

VPG6 J5ME

LIVEWORKSHEETS