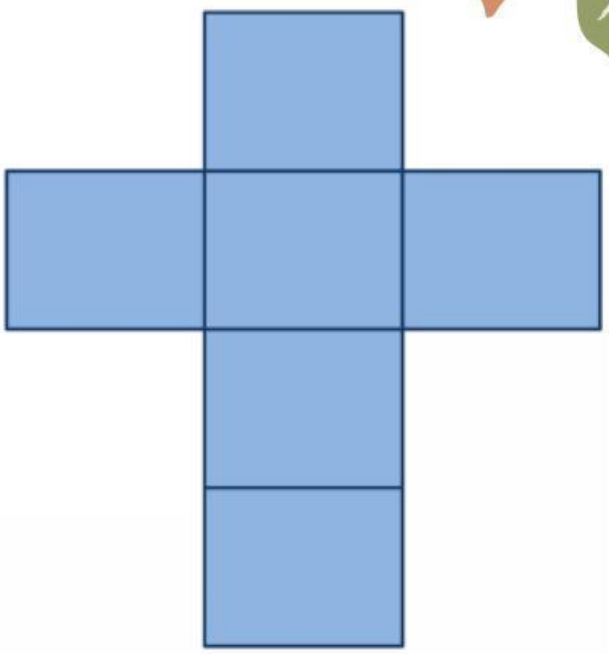
Kubus



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

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

Satukan setiap petak pada permainan engkkel untuk menghasilkan bangun ruang kubus

1. Apakah semua sisi persegi memilik bentuk yang sama dan berapa banyak persegi yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

2. Berapa banyak sisi sama panjang yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

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

.....

LIVEWORKSHEETS

4. Berapa banyak rusuk yang membentuk bangun ruang tersebut?

.....

Maka dapat disimpulkan bangun ruang kubus adalah

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

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

.....

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

.....

3. Amatil petak-petak persegi pada permainan engklek yang sudah disatukan. 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. Amatil petak-petak persegi pada permainan engklek yang sudah disatukan. Berapa banyak petak persegi yang dibutuhkan untuk membentuk kubus?

.....

LIVEWORKSHEETS

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

5. Untuk menghitung volume, kita mengalikan sisi panjang, sisi lebar, dan sisi tinggi. Karena ketiga sisinya sama panjang maka kalikan ketiga sisi tersebut

.....

Maka dapat disimpulkan rumus volume kubus dapat ditulis

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

LIVEWORKSHEETS