Balok

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

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 pada permainan engklek. Ada berapa banyak bangun datar yang dibutuhkan untuk menciptakan petak engklek tersebut? Dan berapa banyak jumlah nya untuk setiap bangun datar

2. Bentuklah sebuah bangun ruang yang dapat dihasilkan dari petak permainan engklek tersebut

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

LIVEWORKSHEETS

Aktivitas 2

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

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