LKPD INTERAKTIF

DORAEMON MAGIC CUBE ADVENTURE

Misi 1: Menemukan Definisi Kubus

Doraemon: selesaikan misi dengan baik karena nilai ini akan menjadi penentu kubus ajaib terbentuk dengan sempurna

Nobita: Jangan lupa catat kodenya di bagian akhir ya!

IDENTITAS PESERTA DIDIK

Nama : _____

Kelas : _____

No. Absen : _____

PETUNJUK

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

TUJUAN

Setelah kegiatan ini, peserta didik dapat:

- Menjelaskan pengertian kubus dengan benar.

1 TANTANGAN 1 (DRAG AND DROP)

Kubus adalah bangun ruang yang semua sisinya berbentuk _____.

Seret jawaban yang tepat ke dalam kotak!



PERSEGI | LINGKARAN | SEGITIGA

2 TANTANGAN 2 (PILIHAN GANDA)

Manakah definisi kubus yang benar?

- ○ A. Bangun ruang dengan sisi berbentuk lingkaran
- ○ B. Bangun ruang yang semua sisinya berbentuk persegi
- ○ C. Bangun datar dengan 4 sisi
- ○ D. Bangun ruang dengan sisi segitiga

3 TANTANGAN 3 (BENAR / SALAH)

Tentukan pernyataan berikut!

	BENAR ✓	SALAH ✗
1. Kubus adalah bangun ruang.	○	○
2. Semua sisi kubus berbentuk persegi.	○	○
3. Kubus memiliki sisi berbentuk segitiga.	○	○

KODE MISI (CATAT DI SINI!)

QAKM KPFC

LIVEWORKSHEETS