

# 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.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Semua sisi kubus berbentuk persegi.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Kubus memiliki sisi berbentuk segitiga.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



KODE MISI (CATAT DI SINI!)

QAKM KPFC