

**RENCANA PELAKSANAAN
PEMBELAJARAN MENDALAM
KELAS 6**

**MATEMATIKA
SEMESTER 2**



BAB 3

Kubus dan Balok

1. Mengonstruksi dan Mengurai
2. Visualisasi Spasial
3. Lokasi

**SD NEGERI
TAHUN AJARAN 2025/2026**

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam Mengonstruksi dan Mengurai

Nama Sekolah :
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi waktu (JP) : 4 JP

A. Identitas Peserta Didik

Peserta didik merupakan siswa kelas VI SD yang memiliki tingkat literasi matematika dasar dan kemampuan spasial beragam. Mereka menunjukkan minat tinggi pada kegiatan eksploratif berbasis visual dan manipulatif.

B. Identitas Materi Pembelajaran

Materi: Kubus dan Balok

Subtopik: Mengonstruksi dan Mengurai

Sumber: Buku Matematika Kelas VI (Kurikulum Merdeka) Bab 3

C. Dimensi Profil Lulusan

- Beriman dan bertakwa kepada Tuhan YME
- Berkebhinekaan global
- Bernalar kritis ✓
- Kreatif ✓
- Kolaboratif ✓
- Mandiri

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik dapat mengonstruksi (membangun) dan mengurai (membongkar) bangun ruang sederhana, khususnya kubus dan balok, menggunakan model konkret, jaring-jaring, atau alat bantu visual. Mereka mampu mengenali sifat-sifat geometris bangun ruang tersebut serta hubungan antar komponennya.

E. Topik Pembelajaran

Mengonstruksi dan Mengurai Bangun Kubus dan Balok

F. Tujuan Pembelajaran

Peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian konstruksi dan penguraian bangun ruang.
2. Mengidentifikasi dan membedakan sifat kubus dan balok.
3. Mengonstruksi model kubus dan balok dari jaring-jaring.
4. Menguraikan bentuk kubus dan balok menjadi jaring-jaring.
5. Menyimpulkan perbedaan dan persamaan antara kubus dan balok.

G. Praktik Pedagogis

Pembelajaran berbasis proyek dan eksplorasi konkret. Pendekatan berpusat pada peserta didik melalui:

- Observasi dan manipulasi objek
- Diskusi kelompok
- Refleksi visual-spasial
- Eksperimen dengan bahan-bahan sederhana

H. Mitra Pembelajaran

- Teman sebaya
- Guru kelas
- Orang tua (dalam pengayaan tugas rumah)

I. Lingkungan Pembelajaran

- **Fisik:** Kelas, lorong sekolah, atau ruang terbuka untuk kegiatan proyek
- **Virtual:** Video simulasi konstruksi bangun ruang dan jaring-jaring
- **Budaya belajar:** Reflektif, eksploratif, dan kolaboratif

J. Pemanfaatan Digital

- **Perencanaan:** LMS atau Google Classroom
- **Pelaksanaan:** Video simulasi jaring-jaring kubus dan balok, simulasi interaktif GeoGebra
- **Asesmen:** Formulir kuis online, dokumentasi hasil kerja

K. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru menyapa dan membuka pelajaran dengan salam, doa, serta permainan konsentrasi “Tebak Bangun.”
2. Guru menunjukkan video singkat animasi perubahan jaring-jaring menjadi kubus dan balok.
3. Pertanyaan pemantik: “Pernahkah kalian membuat kotak kado dari kertas lipat? Bagaimana cara melipatnya agar menjadi kotak utuh?”
4. Literasi bacaan dari buku paket atau tayangan gambar bangun ruang nyata.

Inti (120 menit / 3 JP)

Memahami Konsep

- Diskusi klasikal: Apa itu bangun ruang? Apa perbedaan antara bangun datar dan bangun ruang?
- Siswa mengamati contoh model konkret kubus dan balok (misalnya dus kemasan dan balok kayu).
- Mencatat karakteristik:
 - Kubus: semua rusuk sama panjang, memiliki 6 sisi berbentuk persegi
 - Balok: panjang, lebar, dan tinggi bisa berbeda; memiliki sisi berbentuk persegi panjang

Mengonstruksi dan Mengurai

- Praktik 1: Siswa membentuk kubus dan balok dari potongan jaring-jaring yang disiapkan.
- Praktik 2: Siswa membongkar model kubus/balok menjadi bentuk jaring-jaring (mengurai).
- Diskusi kelompok kecil: Apakah semua bentuk jaring bisa membentuk kubus? Mengapa tidak semua jaring-jaring cocok?

Mengaplikasikan

- Proyek mini: Siswa membuat kemasan produk (contoh: kotak pensil) dari karton yang dirancang berdasarkan bentuk kubus/balok.
- Presentasi hasil karya di depan kelas, menjelaskan bagaimana menentukan ukuran, pola, dan perhitungan luas permukaan.

Merefleksi

- Menjawab pertanyaan refleksi:
 - “Apa tantangan saat membuat kubus dari jaring-jaring?”
 - “Apa yang kamu pelajari dari kegiatan ini?”

- Guru memberikan umpan balik dan menekankan keterampilan berpikir spasial.

Penutup (15 menit)

- Siswa dan guru menyimpulkan pembelajaran.
- Guru memotivasi dengan kutipan: “Bangun ruang yang kuat dimulai dari dasar yang baik.”
- Guru menyampaikan bahwa pada pertemuan selanjutnya, siswa akan mengenal volume dan kapasitas kubus dan balok.

L. Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Kuis singkat identifikasi bentuk-bentuk ruang
- Pertanyaan lisan tentang pengalaman membuat kotak

Asesmen Proses

- Observasi saat menyusun model bangun
- Penilaian proses kerja kolaboratif
- Diskusi dan penjelasan siswa terhadap proyek

Asesmen Akhir

- Tes tulis (10 pilihan ganda, 5 isian)
- Evaluasi proyek mini: ketepatan konstruksi, logika jaring, dan estetika

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru

.....

.....

Tes Tulis

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VI
Topik : Mengonstruksi dan Mengurai
Waktu : 45 Menit

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Kubus memiliki ... sisi.
 - a. 4
 - b. 5
 - c. 6
 - d. 8
2. Semua sisi kubus berbentuk ...
 - a. segitiga
 - b. persegi panjang
 - c. persegi
 - d. lingkaran
3. Balok memiliki ... rusuk.
 - a. 10
 - b. 12
 - c. 14
 - d. 8
4. Jaring-jaring bangun ruang digunakan untuk ...
 - a. menghitung volume
 - b. menggambar grafik
 - c. membentuk bangun datar
 - d. menyusun bangun ruang
5. Sisi kubus dan balok berbentuk ...
 - a. segi lima
 - b. lingkaran
 - c. segi empat
 - d. segitiga
6. Jika panjang semua rusuk sama, maka bangun ruang itu adalah ...
 - a. balok
 - b. limas
 - c. kubus
 - d. prisma
7. Yang bukan sifat balok adalah ...
 - a. memiliki 6 sisi
 - b. semua sisi sama panjang
 - c. memiliki 8 titik sudut
 - d. memiliki 12 rusuk
8. Jaring-jaring dari kubus terdiri dari ... persegi.
 - a. 4
 - b. 5

- c. 6
- d. 8
- 9. Tujuan mengurai kubus adalah ...
 - a. untuk merusak bentuknya
 - b. untuk melihat warna
 - c. untuk memahami bentuk sisi
 - d. untuk menggambar bidang
- 10. Salah satu benda berbentuk balok adalah ...
 - a. bola
 - b. kaleng susu
 - c. kotak korek api
 - d. piring

Isian Singkat

- 1. Kubus memiliki ... sisi berbentuk persegi.
 - 2. Bangun ruang yang panjang, lebar, dan tinggi berbeda disebut ...
 - 3. Untuk membuat jaring-jaring kubus, kita butuh ... buah persegi.
 - 4. Jumlah titik sudut pada balok adalah ...
 - 5. Contoh benda di rumah yang berbentuk kubus adalah ...
-

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam Visualisasi Spasial

Nama Sekolah :
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi waktu (JP) : 4 JP

A. Identitas Peserta Didik

Peserta didik adalah siswa kelas VI SD yang memiliki keragaman dalam kemampuan berpikir visual dan spasial. Sebagian peserta didik telah mengenal bentuk-bentuk bangun ruang dari pengalaman sehari-hari, namun masih membutuhkan pendalaman dalam mengenali representasi visual 3D ke 2D dan sebaliknya. Peserta didik menunjukkan ketertarikan tinggi dalam kegiatan berbasis manipulatif dan eksplorasi ruang.

B. Identitas Materi Pembelajaran

Mata Pelajaran: Matematika

Kelas/Semester: VI / Ganjil

Materi: Visualisasi Spasial Kubus dan Balok

Alokasi Waktu: 1 pertemuan (4 JP)

C. Dimensi Profil Lulusan

- **Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME**
- **Bernalar Kritis** ✓
- **Kreatif** ✓
- **Kolaboratif** ✓
- **Mandiri** ✓
- **Komunikatif**

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu:

- Mengidentifikasi representasi bentuk 3D (kubus/balok) ke dalam gambar 2D (proyeksi dan tampak).
- Menginterpretasikan tampak depan, samping, dan atas dari bangun kubus dan balok.
- Membuat model dan sketsa tampak visual spasial dari bangun yang diamati.
- Menggunakan keterampilan berpikir spasial untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan orientasi ruang.

E. Topik Pembelajaran

Visualisasi Spasial: Mewakili dan Menginterpretasikan Kubus dan Balok dari Berbagai Sudut Pandang

F. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan pengertian visualisasi spasial dan pentingnya dalam memahami bangun ruang.
2. Mengidentifikasi bentuk tampak dari kubus dan balok (tampak atas, depan, dan samping).
3. Menggambar bentuk tampak dari suatu bangun ruang dengan benar.
4. Menganalisis dan membandingkan berbagai sudut pandang bangun kubus/balok.

5. Menyelesaikan masalah visualisasi spasial secara kreatif dan kritis.

G. Praktik Pedagogis

- Pendekatan: *Problem Based Learning* dan *Visual-Spatial Inquiry*
- Strategi: Eksplorasi model konkret dan manipulatif, diskusi visual, latihan refleksi dan pemetaan mental
- Metode: Simulasi bangun ruang, pengamatan proyeksi, dan pembuatan model

H. Mitra Pembelajaran

- Teman sebaya (diskusi dan refleksi)
- Guru kelas sebagai fasilitator dan pendamping visualisasi
- Orang tua (dalam penguatan tugas rumah)
- Narasumber tamu (opsional): Desainer grafis atau arsitek (daring/sinkronus)

I. Lingkungan Pembelajaran

- **Ruang fisik:** Kelas dengan peraga dan alat bantu manipulatif
- **Ruang virtual:** Platform visualisasi (simulasi GeoGebra 3D, video Youtube edukatif)
- **Budaya belajar:** Eksploratif, kolaboratif, inklusif, dan terbuka terhadap ide-ide kreatif

J. Pemanfaatan Digital

- **Perencanaan:** LMS/Google Classroom
- **Pelaksanaan:** Video 3D, animasi rotasi bangun ruang, alat bantu simulasi digital (GeoGebra, SketchUp)
- **Asesmen:** Formulir evaluasi online, pengumpulan tugas sketsa dalam format digital (PDF/foto)

K. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, doa, dan sapaan ramah.
2. Guru memberikan permainan visual singkat: “Tebak Bentuk dari Bayangan” dengan menampilkan siluet bangun ruang.
3. Guru menunjukkan video animasi rotasi kubus dan balok dari berbagai sudut (atas, depan, samping).
4. Pertanyaan pemantik: “Bagaimana kamu bisa tahu bentuk suatu benda hanya dari satu sisi pandang?”
5. Siswa membaca ringkasan visualisasi spasial dari buku paket.

Inti (120 menit / 3 JP)

Memahami Konsep

- Guru menjelaskan definisi visualisasi spasial dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari (arsitektur, permainan balok, lego).
- Siswa mengamati model konkret kubus dan balok, lalu diminta mengidentifikasi sisi mana yang tampak dari sudut pandang tertentu.
- Diskusi: Perbedaan antara tampak depan, samping, dan atas.

Menginterpretasikan dan Menggambarkan

- Siswa diberi lembar kerja dengan gambar 3D bangun ruang dan diminta menggambarkan tampak depannya.
- Siswa berpasangan dan saling bertukar gambar untuk ditebak dan dicocokkan.

- Guru memberi umpan balik dan memperbaiki miskonsepsi (contoh: rusuk tidak terlihat namun tetap dihitung).

Mengaplikasikan dan Menganalisis

- Proyek mini: Siswa membentuk bangun dari blok/kardus kecil dan menggambarkan tiga tampaknya.
- Diskusi kelompok: Menemukan strategi menggambar tampak secara sistematis.
- Guru menunjukkan teknik “grid view” untuk mempermudah menggambar.

Refleksi dan Presentasi

- Setiap kelompok mempresentasikan gambar tampak dan menjelaskan interpretasi mereka.
- Siswa lain memberi umpan balik (apakah sudah tepat tampaknya?).
- Guru memberi kesimpulan bahwa visualisasi spasial membantu pemahaman struktur bentuk yang tidak terlihat.

Penutup (15 menit)

- Guru dan siswa menyimpulkan pembelajaran.
- Guru memberikan refleksi dengan pertanyaan: “Apa yang kamu pelajari hari ini yang sebelumnya belum kamu ketahui?”
- Siswa mencatat insight dalam jurnal belajar.
- Guru mengapresiasi upaya kreatif siswa.

L. Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Kuis singkat identifikasi arah (atas, samping, depan)
- Tugas awal mengamati gambar 3D

Asesmen Proses

- Lembar kerja interpretasi tampak
- Observasi selama diskusi dan proyek mini
- Umpan balik sejawat

Asesmen Akhir

- Tes tulis (pilihan ganda dan isian)
- Penilaian proyek mini (gambar tampak, ketepatan, dan estetika)
- Refleksi pribadi tertulis

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru

.....

.....

Tes Tulis

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VI
Topik : Visualisasi Spasial
Waktu : 45 Menit

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Tampak depan dari balok biasanya berbentuk ...
 - a. Lingkaran
 - b. Persegi
 - c. Segitiga
 - d. Persegi panjang
2. Jika kamu melihat bangun dari atas, kamu melihat bagian ...
 - a. Alas
 - b. Sisi
 - c. Atap
 - d. Permukaan atas
3. Visualisasi spasial penting dalam kehidupan karena ...
 - a. Membuat kita pandai menggambar
 - b. Membantu memahami bentuk dan orientasi
 - c. Mengubah bangun datar jadi ruang
 - d. Menentukan volume
4. Gambar yang menunjukkan bagaimana suatu benda terlihat dari sisi disebut ...
 - a. Jaring-jaring
 - b. Proyeksi
 - c. Animasi
 - d. Garis bantu
5. Kubus memiliki sisi yang ...
 - a. Tidak terlihat
 - b. Tidak sama besar
 - c. Sama besar
 - d. Berbentuk lingkaran
6. Jika suatu bangun terlihat seperti “T” dari depan, maka sisi mana yang menonjol?
 - a. Samping
 - b. Tengah
 - c. Bawah
 - d. Atas
7. Tampak atas dari kubus jika dilihat lurus ke bawah adalah ...
 - a. Persegi
 - b. Persegi panjang
 - c. Segitiga
 - d. Tidak bisa dilihat
8. Visualisasi spasial membantu kita dalam ...
 - a. Membuat peta

- b. Menghafal
 - c. Menyanyi
 - d. Mengukur berat
9. Yang merupakan bentuk proyeksi adalah ...
- a. Foto
 - b. Lukisan
 - c. Tampak depan
 - d. Poster
10. Gambar 3D dapat diubah menjadi gambar ...
- a. Lukisan cat air
 - b. Tampak depan, samping, atas
 - c. Relief
 - d. Cetakan tanah
-

Isian Singkat

1. Tampak ... adalah pandangan dari samping kanan atau kiri bangun.
2. Visualisasi spasial merupakan kemampuan untuk membayangkan bentuk dalam ruang ... dimensi.
3. Kubus memiliki ... sisi yang semuanya persegi.
4. Gambar tampak digunakan untuk memahami ... bangun ruang.
5. Proyeksi membantu kita melihat bentuk dari berbagai ...

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam Lokasi

Nama Sekolah :
Kelas/Semester : VI/I
Mata Pelajaran : Matematika
Alokasi waktu (JP) : 4 JP

A. Identitas Peserta Didik

Peserta didik adalah siswa kelas VI SD yang berada pada tahap operasional konkret menuju operasional formal. Mereka telah memiliki pemahaman dasar tentang koordinat, arah, dan ruang dari pengalaman sehari-hari. Peserta didik menunjukkan minat tinggi dalam kegiatan yang melibatkan navigasi, arah, dan pemetaan, serta senang menggunakan alat peraga atau media digital untuk eksplorasi spasial.

B. Identitas Materi Pembelajaran

- **Mata Pelajaran:** Matematika
- **Kelas/Semester:** VI / Ganjil
- **Materi:** Lokasi dalam Konteks Kubus dan Balok
- **Subtopik:** Menentukan Lokasi Objek di Ruang Tiga Dimensi
- **Alokasi Waktu:** 1 pertemuan (4 JP)

C. Dimensi Profil Lulusan

- **Beriman dan Bertakwa kepada Tuhan YME**
- **Berkebhinekaan global**
- **Bernalar Kritis** ✓
- **Kreatif** ✓
- **Kolaboratif** ✓
- **Mandiri** ✓
- **Komunikatif** ✓

D. Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu menentukan dan menjelaskan lokasi suatu titik atau objek dalam ruang tiga dimensi menggunakan sistem koordinat, arah, dan orientasi berdasarkan bangun ruang kubus dan balok. Peserta didik dapat berkomunikasi secara visual dan deskriptif tentang posisi relatif suatu objek terhadap objek lainnya dalam konteks nyata.

E. Topik Pembelajaran

Menentukan Lokasi dalam Kubus dan Balok

Peserta didik menyelidiki bagaimana suatu titik atau benda dapat diidentifikasi lokasinya menggunakan arah (atas, bawah, kanan, kiri, depan, belakang) dalam konteks ruang berbentuk kubus atau balok.

F. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti pembelajaran ini, peserta didik mampu:

1. Menjelaskan arti lokasi dalam ruang tiga dimensi.
2. Mengidentifikasi posisi suatu benda terhadap bangun ruang (kubus/balok).
3. Menyatakan lokasi menggunakan kombinasi arah (misalnya: atas kanan depan).
4. Membuat model atau denah sederhana yang menunjukkan posisi benda dalam balok.

5. Menerapkan pemahaman lokasi dalam konteks nyata seperti penataan ruang atau game edukatif.

G. Praktik Pedagogis

- **Pendekatan:** Pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning) dan berbasis masalah (Problem-Based Learning)
- **Strategi:** Eksplorasi spasial, diskusi arah dan posisi, permainan simulasi lokasi
- **Metode:** Observasi benda nyata, manipulatif bangun ruang, diskusi dan presentasi kelompok

H. Mitra Pembelajaran

- Teman sekelas sebagai rekan diskusi dan eksplorasi
- Guru sebagai fasilitator dan pengarah refleksi
- Orang tua sebagai penguat pembelajaran rumah
- Narasumber informal: petugas tata ruang sekolah atau pustakawan

I. Lingkungan Pembelajaran

- **Fisik:** Ruang kelas, perpustakaan, lapangan sekolah (untuk eksperimen lokasi nyata)
- **Virtual:** Ruang pembelajaran digital dengan konten simulasi lokasi dan game edukatif
- **Budaya Belajar:** Kolaboratif, berbasis eksplorasi, dan reflektif

J. Pemanfaatan Digital

- **Perencanaan:** Platform LMS/Google Classroom
- **Pelaksanaan:** Game interaktif “Cari Lokasi”, simulasi bangun ruang 3D, penggunaan GeoGebra
- **Asesmen:** Kuis digital, unggahan tugas digital (sketsa lokasi), umpan balik teman melalui video singkat

K. Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru menyapa dan membuka pembelajaran dengan salam dan doa bersama.
2. Ice breaking: Permainan “Tebak Lokasiku” dengan petunjuk arah (misalnya “Saya di kiri atas belakang”).
3. Guru menampilkan gambar balok transparan yang berisi beberapa benda (dalam video/slide) dan bertanya:
“Dimana letak buku merah?”
“Apa beda antara atas kiri dan atas kanan?”
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan mengaitkannya dengan situasi nyata seperti menata rak buku atau main puzzle.

Inti (120 menit / 3 JP)

Memahami Konsep

- Guru menjelaskan makna “lokasi” dalam ruang dan mengenalkan arah: atas-bawah, kiri-kanan, depan-belakang.
- Guru menunjukkan contoh balok atau kotak transparan berisi benda kecil (kelereng, boneka mini).
- Diskusi klasikal: bagaimana menyatakan posisi benda? Apakah ada perbedaan antara "atas kiri" dan "atas kiri depan"?

Eksplorasi dan Diskusi

- Siswa bekerja berkelompok membuat model ruang dari balok karton transparan dan benda kecil.
- Setiap kelompok menempatkan benda di dalam ruang dan menyatakan posisinya menggunakan arah tiga dimensi.
- Kelompok lain menebak dan menggambar ulang posisi benda yang dijelaskan.

Aplikasi dan Proyek Mini

- Proyek: Membuat peta lokasi benda di rak perpustakaan sekolah (real atau imajinatif).
- Siswa mempresentasikan hasil proyek dan menjelaskan bagaimana arah digunakan untuk menentukan lokasi.
- Guru memfasilitasi refleksi tentang tantangan dalam menentukan dan menjelaskan lokasi secara akurat.

Refleksi

- Pertanyaan refleksi:
 - o Apa kesulitan saat menyampaikan posisi suatu benda?
 - o Bagaimana kamu menyampaikan lokasi dengan jelas dan akurat?
- Guru menekankan pentingnya pemahaman arah dan lokasi dalam kehidupan nyata.

Penutup (15 menit)

- Guru dan peserta didik menyimpulkan pelajaran.
- Siswa mencatat dalam jurnal: 3 hal yang dipelajari, 2 hal yang menyenangkan, 1 hal yang ingin dicoba lagi.
- Guru memberi motivasi: “Lokasi yang jelas membuat dunia lebih teratur.”
- Guru menyampaikan rencana pertemuan selanjutnya tentang volume bangun ruang.

L. Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Tanya jawab seputar arah dan posisi dalam kehidupan sehari-hari (misalnya letak benda di tas)

Asesmen Proses

- Observasi keterlibatan siswa dalam diskusi dan proyek kelompok
- Penilaian deskripsi lokasi dan penggunaan istilah spasial yang tepat

Asesmen Akhir

- Tes tulis: 10 soal pilihan ganda dan 5 soal isian
- Penilaian proyek peta lokasi rak atau balok

Mengetahui

Kepala Sekolah

.....

Guru

.....

.....

Tes Tulis

Mata Pelajaran : Matematika
Kelas : VI
Topik : Lokasi
Waktu : 45 Menit

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

1. Arah yang berlawanan dari “depan” adalah ...
 - a. kiri
 - b. belakang
 - c. atas
 - d. kanan
2. Posisi benda di “atas kanan belakang” berarti ...
 - a. dekat lantai
 - b. di bawah
 - c. dekat sudut atas dan belakang
 - d. di samping kiri
3. Jika bola diletakkan di tengah balok, maka posisinya adalah ...
 - a. atas depan
 - b. bawah kiri
 - c. tengah
 - d. belakang
4. Untuk menunjukkan lokasi dalam balok, kita bisa menggunakan kombinasi ...
 - a. warna dan bentuk
 - b. ukuran dan panjang
 - c. arah (atas-bawah, kiri-kanan, depan-belakang)
 - d. suara dan nada
5. Benda yang berada di kiri bawah depan berarti ...
 - a. dekat langit-langit
 - b. dekat lantai dan di depan
 - c. di tengah ruangan
 - d. tersembunyi
6. Yang termasuk arah horizontal adalah ...
 - a. atas dan bawah
 - b. kanan dan kiri
 - c. depan dan belakang
 - d. a dan b benar
7. Arah yang saling tegak lurus adalah ...
 - a. kanan-kiri dan atas-bawah
 - b. depan-belakang dan kanan-kiri
 - c. semua benar
 - d. tidak ada yang benar
8. Saat kamu mencari posisi buku di rak, kamu melihat ...
 - a. ukuran buku

- b. warna rak
 - c. letak secara arah
 - d. jumlah halaman
9. Dalam ruang tiga dimensi, kita bisa menyebut posisi dengan ... arah.
- a. satu
 - b. dua
 - c. tiga
 - d. empat
10. Untuk menyatakan lokasi secara akurat kita perlu menyebutkan ...
- a. warna benda
 - b. ukuran ruangan
 - c. tiga arah: kiri-kanan, atas-bawah, depan-belakang
 - d. tinggi badan
-

Soal Isian Singkat

1. Lawan arah dari atas adalah ...
2. Kombinasi arah depan, atas, dan kanan disebut ...
3. Untuk menyatakan lokasi benda dalam kubus, kita perlu menggunakan arah secara ...
4. Jika benda ada di pojok bawah kiri, maka arahnya adalah ...
5. Dalam ruang tiga dimensi, posisi benda disebut sebagai ...