Begini Cara Cepat Menjawab Soal Bangun Ruang Psikotes

Soal bangun ruang psikotes jadi lebih mudah dengan aturan cepat: ciri jaring-jaring kubus, 11 bentuk yang bisa dilipat, dan cara membuka lipatan kertas berlubang.

Nugroho Budi · 14 November 2026 · 9 menit baca



Ringkasnya: soal bangun ruang psikotes umumnya ada dua jenis, yaitu jaring-jaring dan lipat kertas berlubang. Pada jaring-jaring kubus, pegang tiga ciri: tidak ada blok 2 × 2, tidak ada lebih dari empat persegi sebaris, dan bila ada empat persegi sebaris, dua sisanya harus di sisi yang berlawanan. Kubus hanya punya 11 jaring-jaring yang benar. Pada lipat kertas, buka lipatan dari yang terakhir dan cerminkan setiap lubang terhadap garis lipatnya.

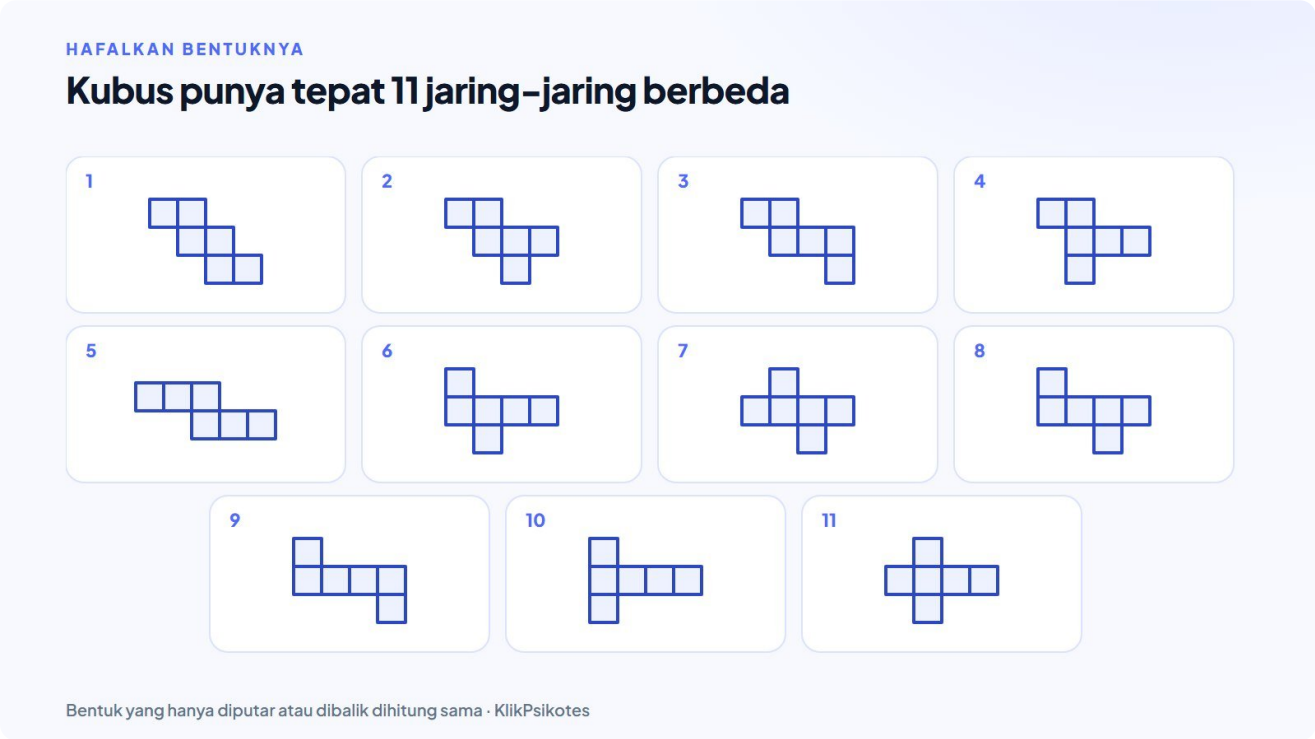
Soal bangun ruang psikotes adalah soal yang meminta Anda membayangkan bidang datar berubah menjadi benda tiga dimensi, atau sebaliknya. Bentuk yang paling sering muncul adalah jaring-jaring, yaitu menentukan apakah sebuah guntingan bisa dilipat menjadi kubus, balok, prisma, atau limas. Bentuk lain adalah lipat kertas, yaitu menebak pola lubang setelah kertas yang dilipat dan dilubangi dibuka kembali.

Kedua jenis soal ini menguji hal yang sama: kemampuan melihat apa yang terjadi saat benda dilipat, tanpa benar-benar melipatnya. Karena itu soal bangun ruang sering muncul di tes kemampuan ruang pada psikotes kerja, termasuk di psikotes pabrik untuk posisi yang banyak bekerja dengan gambar teknik, perakitan, atau penataan barang.

Artikel ini bagian dari panduan soal psikotes gambar. Soal kubus yang diputar dibahas terpisah di soal psikotes kubus.

Ciri jaring-jaring kubus yang benar

Jaring-jaring kubus adalah rangkaian enam persegi yang, bila dilipat pada rusuk-rusuknya, menutup keenam sisi kubus tanpa ada yang bertumpuk atau bolong. Tidak semua susunan enam persegi bisa begitu. Dari 35 cara menyusun enam persegi yang saling bersambung, hanya 11 yang benar-benar bisa menjadi kubus (Wolfram MathWorld).



Kubus punya tepat 11 jaring-jaring; bentuk yang diputar atau dibalik dihitung sama.

Menghafal sebelas bentuk itu membantu, tetapi lebih praktis memegang cirinya. Jaring-jaring kubus yang benar memenuhi semua syarat ini:

1. **Tepat enam persegi.** Kurang atau lebih, pasti salah.
2. **Tidak ada blok 2 × 2.** Empat persegi yang membentuk kotak besar akan saling menumpuk saat dilipat.
3. **Paling banyak empat persegi dalam satu garis lurus.** Lima persegi sebaris akan melingkar dan persegi kelima menumpuk di atas yang pertama.
4. **Bila ada empat persegi sebaris, dua persegi sisanya harus di sisi yang berlawanan,** satu di atas garis dan satu di bawah. Kalau keduanya di sisi yang sama, keduanya akan berebut menjadi tutup yang sama.

Dari sebelas jaring-jaring itu, enam berpola 1-4-1 (empat sebaris dengan satu persegi di atas dan satu di bawah), tiga berpola 2-3-1, satu berpola tangga 2-2-2, dan satu berpola 3-3.

Satu aturan tambahan sangat berguna untuk soal yang bertanda: **dua persegi dalam satu garis yang dipisahkan tepat satu persegi akan berhadapan setelah dilipat**. Aturan ini juga menjadi kunci soal kubus diputar.

Memeriksa guntingan dalam sepuluh detik

Saat waktu tes berjalan, urutan pemeriksaan yang paling hemat waktu adalah sebagai berikut:

1. **Cari garis terpanjang.** Hitung persegi pada baris atau kolom terpanjang. Lima atau lebih, langsung coret.
2. **Cari kotak 2 × 2.** Mata cepat menangkap "kotak besar". Kalau ada, coret.
3. **Kalau garis terpanjang berisi empat,** lihat dua persegi sisanya: satu di atas dan satu di bawah berarti aman.
4. **Kalau garis terpanjang berisi tiga atau dua,** bandingkan dengan pola 2-3-1, 3-3, dan tangga 2-2-2. Ketiga pola ini paling sering dipakai sebagai pilihan "yang tidak terduga benar".

Dengan latihan, keempat langkah ini menjadi kebiasaan, dan satu guntingan bisa diperiksa hanya dengan sekali pandang.

Contoh soal jaring-jaring kubus



Jawabannya C. A memuat blok 2 × 2, B punya dua persegi di sisi yang sama, D lima persegi sebaris.

Soal: guntingan mana yang *bisa* dilipat menjadi kubus?

Jawaban: C. Guntingan C berpola 3-3, salah satu dari sebelas jaring-jaring kubus. Tiga guntingan lain gagal karena alasan yang berbeda:

- **A** memuat blok 2 × 2.
- **B** punya empat persegi sebaris, tetapi dua persegi sisanya sama-sama di atas garis, sehingga keduanya jatuh di tutup yang sama.
- **D** punya lima persegi sebaris.

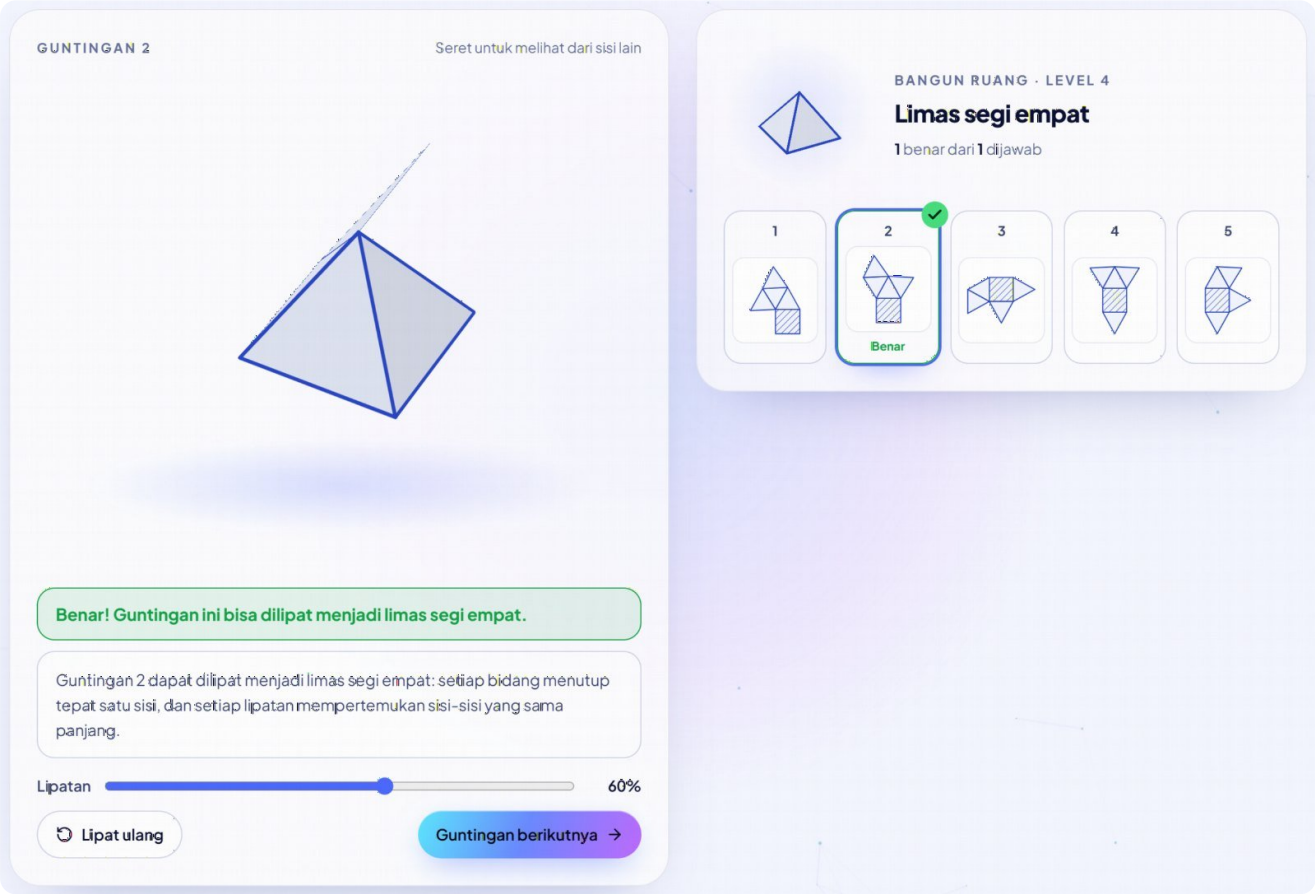
Perhatikan bahwa ketiga guntingan yang salah terlihat "wajar" sekilas. Itulah sebabnya ciri di atas lebih bisa diandalkan daripada perasaan.

Jaring-jaring balok, prisma, dan limas

Untuk bangun selain kubus, cara berpikirnya sama, ditambah dua pemeriksaan:

1. **Jumlah dan bentuk bidangnya harus cocok.** Prisma segitiga punya 2 segitiga dan 3 persegi panjang. Limas segi empat punya 1 persegi sebagai alas dan 4 segitiga. Kalau guntingan punya bentuk bidang yang berbeda, langsung coret.
2. **Sisi-sisi yang bertemu saat dilipat harus sama panjang.** Pada balok, sisi panjang persegi panjang harus bertemu dengan sisi panjang lain, bukan dengan sisi pendek.

Setelah itu, bayangkan alasnya diam di lantai, lalu bidang-bidang lain berdiri satu per satu. Bila ada dua bidang yang jatuh di tempat yang sama, atau ada sisi yang tetap terbuka, guntingan itu salah.



Alas bergaris tetap di lantai, bidang segitiga berdiri satu per satu.

Cara ini persis seperti yang diperagakan game Jaring-jaring. Setelah Anda menjawab, alas bergaris tetap di lantai, dinding naik bertahap, dan bidang yang jatuh di tempat bidang lain ditandai merah. Levelnya naik dari kubus dan balok sampai prisma segi lima, oktahedron, dan prisma huruf T.

Soal psikotes melipat kertas dan lubang

Pada soal ini, selembar kertas dilipat sekali atau beberapa kali, lalu dilubangi menembus semua lapisan. Anda diminta memilih seperti apa kertas itu setelah dibuka. Dua aturan menyelesaikan hampir semua soal:

- **Setiap lipatan menggandakan jumlah lapisan.** Dilipat sekali berarti 2 lapis, dua kali 4 lapis, tiga kali 8 lapis. Satu lubang yang menembus semua lapisan akan menjadi sebanyak itu lubang saat dibuka, kecuali lubangnya tepat di garis lipat.
- **Buka dari lipatan terakhir.** Setiap kali membuka satu lipatan, cerminkan semua lubang yang ada terhadap garis lipat itu, lalu lanjut ke lipatan sebelumnya.

Contoh soal lipat kertas



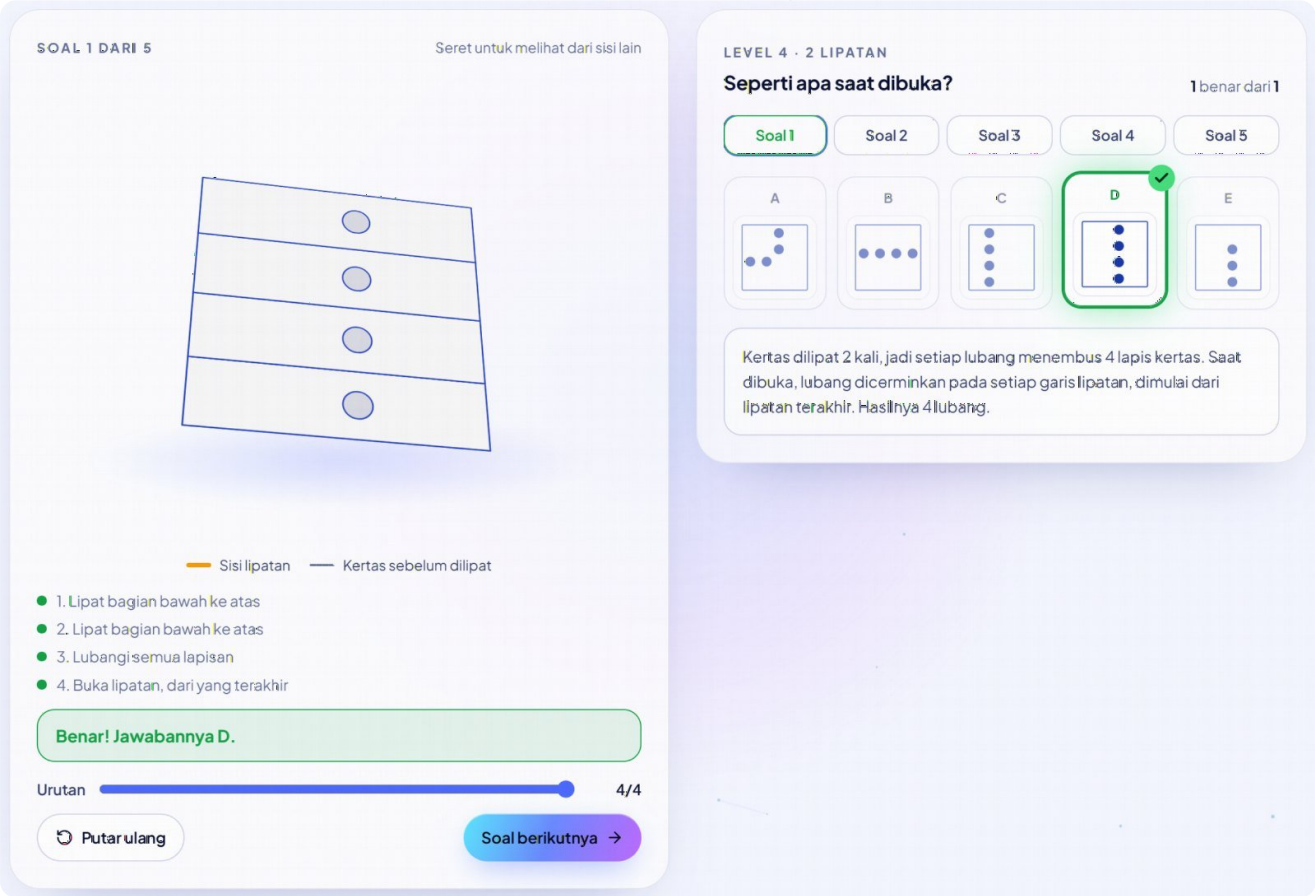
Jawabannya B: dua lipatan berarti empat lapis, jadi empat lubang.

Soal: kertas persegi dilipat dari kiri ke kanan, lalu dari atas ke bawah. Kertas yang tinggal seperempat itu dilubangi sekali di bagian kanan atas. Seperti apa saat dibuka?

Jawaban: B, empat lubang yang membentuk persegi panjang di tengah kertas. Kertas dilipat dua kali, jadi lubangnya menembus empat lapis.

- Membuka lipatan terakhir (atas ke bawah) mencerminkan lubang ke arah atas, sehingga ada dua lubang di bagian kanan.
- Membuka lipatan pertama (kiri ke kanan) mencerminkan kedua lubang itu ke bagian kiri.

Pilihan A berhenti setelah membuka satu lipatan saja. Pilihan C menaruh lubang di pojok, yang terjadi bila lubang dibuat di pojok luar. Pilihan D lupa satu pencerminan.



Setiap langkah lipat dan buka diperagakan, dan bisa diulang dengan penggeser.

Di game Lipat Kertas, setiap langkah lipat dan buka diperagakan dan bisa diulang dengan penggeser. Levelnya naik dari satu lipatan, lipatan diagonal, sampai beberapa lipatan dengan lubang yang tidak simetris.

Langkah cepat mengerjakan soal bangun ruang

Jenis soal	Pemeriksaan pertama	Pemeriksaan berikutnya
Jaring-jaring kubus	Ada blok 2 × 2 atau lima sebaris? Coret.	Empat sebaris: dua sisanya di sisi berlawanan?
Jaring-jaring balok	Jumlah bidang 6, berpasangan sama ukuran?	Sisi yang bertemu sama panjang?
Jaring-jaring prisma atau limas	Jumlah dan bentuk bidang cocok?	Bayangkan alas di lantai, bidang lain berdiri

Jenis soal	Pemeriksaan pertama	Pemeriksaan berikutnya
Lipat kertas	Berapa kali dilipat? Itu jumlah lapisannya	Buka dari lipatan terakhir, cerminkan lubang

Kesalahan yang sering terjadi

- **Menilai dari bentuk yang "rapi".** Guntingan simetris belum tentu benar, dan guntingan yang miring-miring belum tentu salah. Pola tangga 2-2-2 terlihat aneh tetapi bisa dilipat.
- **Lupa memeriksa dua persegi di sisi yang sama.** Ini jebakan yang paling sering pada guntingan dengan empat persegi sebaris.
- **Membuka lipatan dari yang pertama.** Urutannya harus terbalik, dari lipatan terakhir.
- **Lupa bahwa lubang menembus semua lapisan.** Satu tusukan pada kertas yang dilipat tiga kali menghasilkan delapan lubang.

Bisakah kemampuan ini dilatih?

Bisa. Meta-analisis atas 217 penelitian menemukan bahwa latihan kemampuan spasial memberi peningkatan yang bertahan dan ikut memperbaiki tugas ruang lain yang tidak dilatih langsung (Uttal dkk., 2013). Cara yang paling terasa hasilnya adalah melihat lipatannya benar-benar terjadi. Anda bisa menggunting kertas sendiri, atau memakai game Jaring-jaring dan Lipat Kertas, yang gratis dan soalnya selalu baru.

Latihan sederhana di rumah untuk soal bangun ruang psikotes: gambar sebelas jaring-jaring kubus di kertas berpetak, gunting, lalu lipat satu per satu. Setelah itu, gambar beberapa susunan yang salah, misalnya dengan blok 2 × 2 atau lima persegi sebaris, dan lihat sendiri di mana bidangnya bertumpuk. Untuk lipat kertas, lipat selembar kertas dua kali, tusuk dengan pensil, lalu tebak polanya sebelum dibuka. Sepuluh menit seperti ini memberi pengalaman nyata yang sulit didapat dari membaca saja.

Soal ruang lain yang berkerabat: soal kubus diputar dan digulingkan, soal rotasi gambar, dan soal menghitung kubus bertumpuk. Untuk mencoba dengan waktu seperti tes sungguhan:

COBA TES INI · KOGNITIF

Tes Bangun Ruang (model TIU 6)

8 benda, masing-masing dengan 5 guntingan karton: tentukan guntingan mana yang betul membentuk benda itu.

± 15 menit

Coba di klikpsikotes.com/tes/BR40

Pertanyaan yang sering diajukan

Ada berapa jaring-jaring kubus?

Ada 11 jaring-jaring kubus yang berbeda. Bentuk yang hanya diputar atau dibalik dihitung sama. Enam di antaranya berpola 1-4-1, tiga berpola 2-3-1, satu berpola 2-2-2, dan satu berpola 3-3.

Apa ciri jaring-jaring kubus yang benar?

Terdiri dari tepat enam persegi, tidak memuat blok 2 × 2, tidak ada lebih dari empat persegi sebaris, dan bila ada empat persegi sebaris, dua persegi sisanya berada di sisi yang berlawanan dari garis itu.

Bagaimana cara cepat mengerjakan soal melipat kertas?

Hitung jumlah lipatan untuk tahu jumlah lapisan, lalu buka lipatan mulai dari yang terakhir. Setiap kali membuka satu lipatan, cerminkan semua lubang terhadap garis lipat itu.

Kenapa sisi berhadapan penting di soal jaring-jaring?

Dua persegi sebaris yang dipisahkan tepat satu persegi akan berhadapan setelah dilipat. Pada soal yang bertanda, pasangan berhadapan ini langsung menyingkirkan pilihan yang memperlihatkan keduanya sekaligus.

Apakah jaring-jaring balok sama dengan jaring-jaring kubus?

Susunannya mirip, tetapi balok punya persegi panjang dengan ukuran berbeda, sehingga ada syarat tambahan: sisi yang bertemu saat dilipat harus sama panjang, dan bidang yang berhadapan harus sama ukurannya. Guntingan yang benar untuk kubus belum tentu benar untuk balok bila ukurannya tidak cocok.

Di mana bisa latihan soal bangun ruang secara gratis?

Di Playground KlikPsikotes ada game Jaring-jaring dan Lipat Kertas. Setelah menjawab, lipatannya diperagakan dalam 3D, gratis dan tanpa daftar.

Siap berlatih?

Latihan psikotes online dengan timer adil, hasil instan, dan pembahasan di **klikpsikotes.com/tes**. Daftar gratis untuk mulai.

Sumber: https://klikpsikotes.com/artikel/soal-bangun-ruang-psikotes

Versi 3 November 2026. Hasil latihan di KlikPsikotes bukan penilaian psikologis resmi. © 2026 KlikPsikotes.