Trik Mengerjakan Soal Psikotes Kubus yang Diputar dan Digulingkan

Tiga aturan untuk soal psikotes kubus: sisi berhadapan, urutan di satu pojok, dan arah tanda. Lengkap dengan contoh soal diputar dan digulingkan.

Nugroho Budi · 14 November 2026 · 8 menit baca



Ringkasnya: soal psikotes kubus meminta Anda menentukan apakah dua gambar kubus bisa berupa kubus yang sama setelah diputar atau digulingkan. Tiga aturan hampir selalu cukup untuk menjawabnya. Pertama, sisi yang berhadapan tidak pernah terlihat bersamaan. Kedua, urutan tiga sisi di satu pojok tidak pernah terbalik. Ketiga, arah tanda pada suatu sisi tetap menunjuk ke sisi tetangga yang sama.

Soal psikotes kubus adalah soal ruang yang menampilkan kubus bertanda di setiap sisinya, lalu meminta Anda memilih kubus lain yang sebenarnya sama setelah diputar, digulingkan, atau dilipat dari jaring-jaringnya. Yang diuji adalah kemampuan membayangkan benda tiga dimensi bergerak, termasuk sisi-sisi yang tidak terlihat.

Bagi banyak orang, inilah soal yang paling membuat ragu. Gambarnya sederhana, hanya kubus dengan beberapa tanda, tetapi begitu kubus berputar, sisi yang tadi di depan tiba-tiba ada di atas, dan semua pilihan jawaban tampak mirip. Kabar baiknya, soal ini punya aturan yang tegas. Begitu Anda memegang aturannya, sebagian besar pilihan bisa dicoret tanpa perlu membayangkan seluruh putaran.

Di tes mana soal kubus muncul?

Soal kubus termasuk bagian dari soal psikotes gambar kelompok ruang. Bentuknya bermacam-macam, tetapi intinya sama:

- **IST (Intelligenz-Struktur-Test).** Tes ini memuat kelompok soal kubus (*Würfelaufgaben*) untuk mengukur kemampuan ruang (penerbit I-S-T 2000 R, Hogrefe). Penjelasan tes lengkapnya ada di panduan tes IST.
- **Tes bangun ruang di psikotes kerja.** Anda diminta menebak kubus mana yang terbentuk dari sebuah jaring-jaring, atau sebaliknya.
- **Variasi "digulingkan" atau "bolak-balik".** Kubus diguling satu atau dua kali ke arah tertentu, lalu Anda ditanya sisi mana yang sekarang di atas.

Kenapa soal kubus terasa sulit?

Saat melihat dua gambar kubus, otak kita seakan-akan memutar salah satunya di kepala untuk mencocokkan. Penelitian klasik Shepard dan Metzler (1971) menunjukkan bahwa waktu yang dibutuhkan untuk memutuskan apakah dua gambar adalah benda yang sama bertambah seiring besarnya sudut putar (Stanford Encyclopedia of Philosophy). Makin jauh kubus diputar, makin lama dan makin melelahkan.

Di situlah aturan membantu. Daripada memutar seluruh kubus di kepala untuk setiap pilihan, Anda cukup memeriksa beberapa hal yang tidak pernah berubah, apa pun putarannya.

Tiga aturan pegangan untuk soal psikotes kubus

1. Sisi yang berhadapan tidak pernah terlihat bersamaan

Kubus punya tiga pasang sisi berhadapan: depan dan belakang, kiri dan kanan, atas dan bawah. Dari sudut mana pun Anda melihat, paling banyak tiga sisi yang tampak, dan ketiganya pasti bertetangga. Jadi, pilihan yang memperlihatkan dua sisi yang berhadapan **pasti salah**.

Pada jaring-jaring, sisi yang berhadapan mudah dikenali: dua persegi dalam satu garis yang dipisahkan tepat satu persegi akan berhadapan setelah dilipat. Pada dadu biasa, contohnya juga mudah diingat: angka yang berhadapan selalu berjumlah tujuh.

2. Urutan tiga sisi di satu pojok tidak pernah terbalik

Ambil satu pojok kubus yang memperlihatkan tiga sisi, lalu sebutkan tandanya searah jarum jam, misalnya lingkaran, lingkaran bertitik, titik. Ke mana pun kubus diputar, setiap kali pojok itu terlihat lagi, urutan searah jarum jamnya tetap sama. Kalau sebuah pilihan menampilkan ketiga tanda itu dengan urutan terbalik, pilihan itu adalah **bayangan cermin**, dan bayangan cermin tidak bisa didapat hanya dengan memutar.

Inilah jebakan favorit pembuat soal, karena pilihan cermin terlihat "benar" sekilas: tandanya sama, hanya posisinya bertukar.

3. Arah tanda tetap menunjuk ke tetangga yang sama

Kalau sebuah sisi bertanda tidak simetris, misalnya panah, segitiga siku, atau garis miring, perhatikan ke sisi tetangga mana tanda itu menunjuk. Panah yang menunjuk ke sisi bertanda lingkaran akan tetap menunjuk ke lingkaran setelah kubus diputar. Pilihan yang tandanya benar tetapi arahnya menunjuk ke tetangga lain adalah jebakan.

Contoh soal di bawah sengaja memakai tanda simetris supaya fokus pada aturan pertama dan kedua. Aturan ketiga bisa Anda latih langsung di game, karena kubus di sana memakai tanda-tanda yang punya arah.

Contoh soal psikotes kubus dan jawabannya

Kubus mana yang tidak mungkin dari jaring-jaring ini?



Jawabannya B: persegi dan titik berhadapan, sehingga tidak mungkin terlihat bersamaan.

Soal: jaring-jaring di gambar dilipat menjadi kubus. Kubus mana yang *tidak mungkin* terbentuk?

Jawaban: B. Pada jaring-jaring, persegi dan titik berada dalam satu baris dan dipisahkan tepat satu persegi (lingkaran). Setelah dilipat, keduanya berhadapan, sehingga tidak mungkin terlihat bersamaan seperti pada kubus B. Kubus A, C, dan D semuanya bisa didapat dengan memutar kubus hasil lipatan.

Pasangan berhadapan lainnya pada jaring-jaring ini adalah lingkaran dengan persegi hitam, serta lingkaran bertitik dengan belah ketupat. Biasakan menuliskan ketiga pasangan itu lebih dulu, sebelum melihat pilihan.

Mana kubus yang sama setelah diputar?



Jawabannya D. A dan C adalah bayangan cermin, B memperlihatkan dua sisi berhadapan.

Soal: kubus soal punya lingkaran bertitik di atas, lingkaran di depan, dan titik di kanan. Sisi yang tersembunyi adalah belah ketupat di bawah, persegi hitam di belakang, dan persegi di kiri. Mana pilihan yang merupakan kubus yang sama setelah diputar?

Jawaban: D. Mari periksa satu per satu:

- **A** memperlihatkan lingkaran bertitik, titik, dan lingkaran, yaitu tiga tanda yang sama dengan kubus soal, tetapi titik dan lingkaran bertukar tempat. Urutan di pojoknya terbalik, jadi ini bayangan cermin.
- **B** memperlihatkan lingkaran dan persegi hitam bersamaan, padahal keduanya berhadapan (depan dan belakang). Pasti salah.
- **C** memperlihatkan lingkaran, titik, dan belah ketupat dengan urutan terbalik dari pilihan D. Cermin lagi.
- **D** didapat dengan menggulingkan kubus soal satu kali menjauhi Anda: lingkaran naik ke atas, belah ketupat dari bawah pindah ke depan, dan titik tetap di kanan.

Seperti apa kubus setelah digulingkan?



Jawabannya C: sisi depan naik ke atas, sisi bawah pindah ke depan, sisi kanan tetap.

Soal: kubus yang sama digulingkan satu kali menjauhi Anda, bertumpu pada rusuk bawah bagian belakang. Seperti apa kubus itu sekarang?

Jawaban: C. Saat kubus berguling menjauh, sisi depan naik menjadi sisi atas, sisi atas turun ke belakang, sisi bawah muncul di depan, dan sisi kanan tidak berpindah. Jadi lingkaran di atas, belah ketupat di depan, dan titik tetap di kanan.

Pilihan lain adalah jebakan yang sering terjadi:

- **A** adalah hasil berguling ke arah Anda, yaitu arahnya terbalik.
- **B** adalah hasil berguling dua kali.
- **D** menempatkan persegi di kanan, padahal sisi kanan tidak ikut berpindah pada guling ke depan atau ke belakang.

Trik untuk soal guling: tentukan dulu sisi mana yang *tidak* bergerak. Pada guling maju atau mundur, sisi kiri dan kanan tetap di tempatnya. Pada guling ke kiri atau kanan, sisi depan dan belakang yang tetap.

Langkah mengerjakan soal kubus dengan cepat

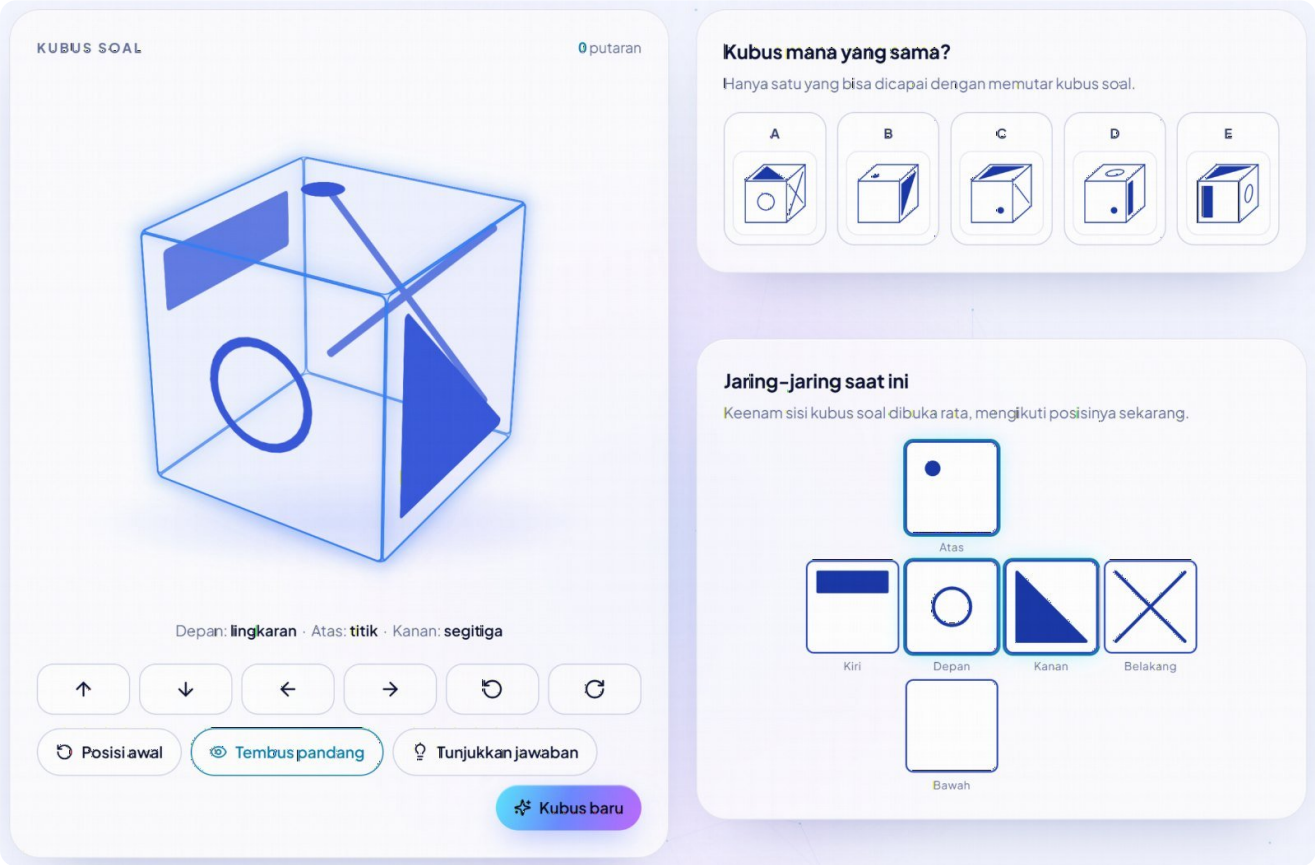
1. **Tulis pasangan sisi berhadapan.** Dari jaring-jaring atau dari keterangan soal, catat ketiga pasangannya.
2. **Coret pilihan yang memperlihatkan pasangan berhadapan.** Biasanya satu atau dua pilihan langsung gugur.
3. **Periksa urutan di pojok.** Untuk pilihan yang tersisa, sebutkan tiga tandanya searah jarum jam dan bandingkan dengan kubus soal.
4. **Periksa arah tanda yang tidak simetris.** Ke tetangga mana panah atau segitiga menunjuk?
5. **Kalau masih ragu, gulingkan satu langkah.** Bayangkan satu putaran kecil saja, bukan putaran besar sekaligus.

Variasi soal	Pertanyaan pertama yang perlu Anda jawab
Kubus dari jaring-jaring	Sisi mana saja yang saling berhadapan?
Kubus yang sama setelah diputar	Urutan tiga tanda di pojoknya sama atau terbalik?
Kubus digulingkan	Sisi mana yang tidak ikut berpindah?
Tanda berarah (panah, segitiga)	Ke sisi tetangga mana tanda itu menunjuk?

Cara melatih kemampuan membayangkan kubus

Kemampuan ruang bisa dilatih. Sebuah meta-analisis atas 217 penelitian menemukan bahwa latihan spasial memberi peningkatan yang bertahan dan menular ke tugas ruang lain (Uttal dkk., 2013). Beberapa cara yang praktis:

- **Pakai benda nyata.** Ambil dadu atau kotak kecil, tempelkan tanda di setiap sisi, lalu putar sambil menebak sisi mana yang akan muncul. Cocokkan tebakan dengan kenyataan.
- **Latihan interaktif.** Di game Kubus 3D, Anda memutar kubus soal sendiri dengan mouse atau jari sampai cocok dengan salah satu pilihan.



Mode tembus pandang memperlihatkan sisi yang biasanya tersembunyi.

Ada dua fitur yang membantu memahami sisi tersembunyi. **Tembus pandang** membuat kubus transparan, sehingga sisi belakang dan bawah ikut terlihat. **Jaring-jaring saat ini** membuka keenam sisi kubus menjadi rata sesuai posisinya sekarang. Setelah beberapa kali bermain, Anda akan mulai "melihat" sisi belakang tanpa bantuan.

Soal kubus berkerabat dekat dengan soal jaring-jaring dan lipat kertas di soal bangun ruang psikotes, soal membedakan putaran dari cermin di soal rotasi gambar psikotes, dan soal menghitung kubus bertumpuk di soal psikotes hitung kubus.

Kalau ingin mencoba dengan waktu seperti tes sungguhan, Anda bisa berlatih di sini.

COBA TES INI · KOGNITIF

Tes Struktur Inteligensi (model IST)

176 soal dalam 9 subtes (kalimat, kata, analogi, persamaan, hitungan, deret angka, bentuk, kubus, daya ingat) untuk melihat profil kemampuan dan perkiraan IQ menurut usia.

± 80 menit

Coba di klikpsikotes.com/tes/IST

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

Kesalahan yang sering terjadi

- **Tertipu bayangan cermin.** Semua tandanya ada, tetapi urutannya terbalik. Selalu periksa urutan di pojok.
- **Lupa sisi yang tersembunyi.** Soal sering menyebut sisi bawah atau belakang di keterangan. Bacalah keterangan itu sebelum melihat pilihan.
- **Membayangkan putaran terlalu besar sekaligus.** Pecah menjadi guling-guling kecil satu langkah.
- **Salah arah guling.** "Menjauhi Anda" dan "mendekati Anda" menghasilkan kubus yang berbeda. Tentukan dulu sisi yang tetap.

Pertanyaan yang sering diajukan

Apa trik paling cepat untuk soal psikotes kubus?

Mulailah dari sisi yang berhadapan. Pilihan yang memperlihatkan dua sisi berhadapan pasti salah dan bisa langsung dicoret. Setelah itu, periksa urutan tiga tanda di pojok untuk menyingkirkan bayangan cermin.

Bagaimana cara mengetahui sisi berhadapan dari jaring-jaring kubus?

Dua persegi dalam satu garis lurus yang dipisahkan tepat satu persegi akan berhadapan setelah dilipat. Dengan aturan ini, ketiga pasangan sisi berhadapan biasanya bisa ditemukan dalam beberapa detik.

Apa bedanya kubus diputar dan kubus digulingkan?

Pada soal diputar, Anda boleh membayangkan putaran apa saja selama kubusnya tetap sama. Pada soal digulingkan, arah dan jumlah gulingnya ditentukan, misalnya satu kali menjauhi Anda, sehingga hanya satu posisi yang benar.

Apakah soal kubus ada di tes IST?

Ya. IST memuat kelompok soal kubus untuk mengukur kemampuan ruang. Bentuk persisnya bisa berbeda dengan contoh di artikel ini, karena semua contoh di sini dibuat sendiri oleh KlikPsikotes untuk latihan.

Di mana bisa latihan soal kubus 3D secara gratis?

Di game Kubus 3D Playground KlikPsikotes. Anda bisa memutar kubus sendiri, melihat sisi tersembunyi dengan mode tembus pandang, dan soalnya selalu baru. 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-psikotes-kubus
Versi 3 November 2026. Hasil latihan di KlikPsikotes bukan penilaian psikologis resmi. © 2026 KlikPsikotes.