RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM
KELAS 1

PJOK
(Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan)

SEMESTER 2

1. **Bermain Bersama**
2. **Sehat dan Bugar**
3. **Sehat dan Aman**

SD NEGERI ……..
TAHUN AJARAN 2025/2026

www.gurumerangkum.com

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

Bermain Bersama

Nama Sekolah	:
Kelas/Semester	: I/II
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi waktu (JP)	: 4 JP

Identitas Peserta Didik

Siswa kelas I yang sedang berada pada tahap perkembangan motorik dasar dan sosial-emosional awal. Mereka belajar secara konkret, melalui bermain, meniru, dan berinteraksi dengan teman sebaya dan lingkungan sekitarnya.

Identitas Materi

Bab 4: Bermain Bersama — berisi kegiatan permainan sederhana yang dilakukan secara berkelompok, menekankan pentingnya kerja sama, berbagi peran, empati, dan sportifitas sejak dini.

Profil Pelajar Pancasila yang Dikembangkan

- Gotong Royong ✅
- Mandiri ✅
- Berkebhinekaan Global ✅
- Bernalar Kritis ✅
- Kreatif ✅

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu bermain bersama secara aktif, aman, dan menyenangkan, sambil menunjukkan perilaku tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas dalam berkelompok.

Topik Pembelajaran

Permainan berkelompok yang menekankan kebersamaan, seperti estafet bola, tarik tambang ringan, dan meniti garis dalam kelompok.

Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan bermain bersama:

1. Peserta didik mampu mengikuti aturan main secara konsisten.
2. Peserta didik menunjukkan sikap saling membantu dan bekerja sama.
3. Peserta didik mampu menyelesaikan permainan bersama kelompok secara sportif dan senang.
4. Peserta didik menunjukkan semangat kebersamaan dan kepedulian.

Praktik Pedagogis

- Strategi kooperatif dan reflektif
- Model pembelajaran aktif dan partisipatif
- Diferensiasi berdasarkan proses (bimbingan individual), produk (hasil karya atau refleksi), dan lingkungan (ruang terbuka/tertutup)

Lingkungan Belajar

- Lapangan atau halaman sekolah
- Kelas luas untuk persiapan/refleksi
- Suasana yang aman, menyenangkan, bebas tekanan, dan memupuk kolaborasi

Pemanfaatan Teknologi

- Video pembelajaran permainan tradisional
- Iringan musik anak saat permainan
- Dokumentasi untuk refleksi

Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (±15 menit)

1. Guru menyapa dengan semangat dan mengajak siswa berdiri membentuk lingkaran. Diawali dengan nyanyian "Bermain Bersama Teman" untuk mencairkan suasana. Kemudian dilakukan doa bersama.
2. Guru memperlihatkan gambar anak-anak bermain estafet bola, tarik tambang ringan, dan permainan kelompok lainnya. Lalu mengajak siswa mengamati:
   "Apa yang mereka lakukan bersama teman-temannya?"
   "Mengapa mereka tampak senang?"
3. Guru mengajak siswa untuk mendefinisikan "bermain bersama" dengan bahasa mereka sendiri.
4. Guru lalu menjelaskan bahwa hari ini mereka akan melakukan permainan kelompok yang menekankan kekompakan, kebersamaan, dan kerja sama.

Inti (±100 menit)

Fase Eksplorasi Awal: Siap Bermain

1. Guru membagi siswa menjadi kelompok kecil berisi 4–6 orang.
2. Sebelum bermain, guru memberikan penjelasan mengenai aturan permainan secara lisan dan visual (melalui gambar atau alat peraga).
3. Guru menegaskan pentingnya:
   - Menunggu giliran
   - Saling membantu
   - Tidak mengejek atau menertawakan
4. Guru melakukan simulasi permainan agar siswa memahami.

Permainan 1: Estafet Bola

1. Setiap kelompok berdiri berjajar. Siswa pertama membawa bola dari keranjang dan menyerahkannya ke siswa di belakang hingga bola sampai ke ujung.
2. Kemudian, siswa terakhir berlari ke depan dan mengulang estafet.
3. Permainan ini melatih kerja sama dan ketepatan.
4. Guru memberi semangat:
   "Ayo kelompok merah, saling bantu ya!"
   "Kelompok biru hebat, sudah saling menunggu giliran!"

Permainan 2: Tarik Tambang Ringan

1. Dua kelompok berdiri saling berhadapan dengan tali ringan (dari kain panjang). Permainan ini menekankan koordinasi dan kerja tim, bukan kekuatan.
2. Jika satu tim menang, mereka memberi tepuk tangan untuk lawan.
3. Guru menekankan nilai sportivitas dan saling menghargai hasil.

Permainan 3: Meniti Garis Bersama

1. Satu kelompok meniti garis dari ujung lapangan ke ujung lain sambil bergandengan tangan.
2. Jika satu siswa keluar garis, mereka ulangi bersama. Tujuan permainan ini bukan cepat, tapi kompak.
3. Guru memuji:
   "Hebat, kalian sabar menunggu teman meniti garis ya."
   "Wah, kalian sudah bisa saling bantu agar tidak keluar garis!"

Fase Refleksi dan Ekspresi

1. Siswa diajak duduk kembali dan berdiskusi:
   - Apa yang mereka rasakan saat bermain bersama?
   - Apa yang menyenangkan dan sulit dari bermain berkelompok?
   - Siapa teman yang paling membantu dalam kelompok?
2. Siswa diminta menggambar wajah teman kelompok yang paling membantu saat permainan dan menuliskan satu kalimat pujian (misal: "Terima kasih sudah bantu aku dalam estafet bola").

Penutup (±15 menit)

1. Guru bersama siswa menyimpulkan bahwa bermain bersama:
   - Membuat hati senang
   - Melatih kekompakan dan kepedulian
   - Menumbuhkan rasa sayang pada teman
2. Guru menutup dengan refleksi kelompok menggunakan lagu atau tepuk tangan seru, lalu mengajak doa bersama.

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Observasi antusiasme siswa saat menyimak penjelasan
- Tanya jawab singkat untuk mengetahui pemahaman aturan

Asesmen Proses

- Observasi partisipasi dan kerja sama saat permainan
- Penilaian sikap sportivitas dan bantuan pada teman

Asesmen Akhir

- Gambar refleksi dan kalimat pujian
- Umpan balik lisan siswa
- Dokumentasi aktivitas kelompok

Mengetahui	……..
Kepala Sekolah	Guru
……..	…….

Tes Tulis

Mata Pelajaran	: PJOK
Kelas	: I
Topik	: Bermain Bersama
Waktu	: 45 Menit

A. Pilihan Ganda

Petunjuk: Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D yang paling benar!

1. Kita bermain bersama agar bisa...
    - A. Menang sendiri
    - B. Bekerja sama ✅
    - C. Marah
    - D. Diam saja
2. Jika teman kita jatuh saat bermain, kita harus...
    - A. Tertawa
    - B. Membantunya ✅
    - C. Pergi
    - D. Menyuruhnya bangun sendiri
3. Dalam permainan estafet, bola harus...
    - A. Dibuang
    - B. Disembunyikan
    - C. Diteruskan ke teman ✅
    - D. Dibawa pulang
4. Tarik tambang dilakukan oleh...
    - A. Satu orang
    - B. Dua kelompok ✅
    - C. Guru saja
    - D. Anak yang kuat
5. Meniti garis harus dilakukan secara...
    - A. Sambil tidur
    - B. Terburu-buru
    - C. Bersama teman ✅
    - D. Sendiri-sendiri
6. Bermain bersama membuat hati...
    - A. Sedih
    - B. Lelah
    - C. Senang ✅
    - D. Sakit
7. Saat bermain, kita harus...
    - A. Menang sendiri
    - B. Ikut aturan ✅
    - C. Melanggar aturan
    - D. Mengatur sendiri
8. Jika kelompok kita kalah, kita harus...
    - A. Marah
    - B. Menangis
    - C. Memberi selamat pada pemenang ✅
    - D. Tidak mau main lagi
9. Dalam kelompok, semua anak harus...

- A. Berkelahi
- B. Menolong teman ✅
- C. Diam saja
- D. Berdiri sendiri

10. Permainan kelompok mengajarkan kita...
    - A. Menyontek
    - B. Egois
    - C. Sportif ✅
    - D. Pemalas

Soal Isian (5 soal)

1. Bermain bersama membuat kita merasa _____.
2. Kita harus _____ teman saat bermain kelompok.
3. Dalam estafet, bola diberikan dari teman ke _____.
4. Jika kalah bermain, kita harus tetap _____.
5. Permainan meniti garis dilakukan secara _____.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

Sehat dan Bugar

Nama Sekolah	:
Kelas/Semester	: I/II
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi waktu (JP)	: 4 JP

Identitas Peserta Didik

Siswa kelas I yang berada pada tahap perkembangan awal, senang bergerak dan belajar melalui pengalaman langsung serta permainan sederhana yang menyenangkan.

Identitas Materi

Bab 5: Sehat dan Bugar — materi tentang pentingnya menjaga kebugaran tubuh dengan aktivitas fisik yang menyenangkan, serta membiasakan gaya hidup sehat seperti olahraga teratur, makan makanan bergizi, dan menjaga kebersihan diri.

Profil Pelajar Pancasila yang Dikembangkan

- Mandiri ✅
- Bernalar Kritis ✅
- Bergotong Royong ✅
- Berkebhinekaan Global ✅
- Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia ✅

Capaian Pembelajaran

Peserta didik menunjukkan pemahaman tentang pentingnya tubuh sehat dan bugar melalui kebiasaan fisik harian, serta mampu melakukan aktivitas yang mendukung kebugaran dengan penuh semangat dan kesadaran.

Topik Pembelajaran

Aktivitas fisik sederhana seperti lompat ringan, jalan cepat, peregangan, serta permainan kecil yang merangsang kebugaran jasmani anak-anak.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan:

1. Siswa mampu menjelaskan pentingnya tubuh sehat dan bugar.
2. Siswa mampu melakukan gerakan sederhana yang meningkatkan kebugaran jasmani.
3. Siswa menunjukkan antusiasme dalam berolahraga.
4. Siswa membiasakan pola hidup sehat secara mandiri.

Praktik Pedagogis

- Berbasis aktivitas nyata dan menyenangkan
- Diferensiasi pada tempo gerakan, peran dalam aktivitas, dan pemahaman siswa
- Memuat pendekatan sosial-emosional dalam setiap tahapan

Lingkungan Belajar

- Ruang terbuka seperti lapangan atau halaman
- Suasana aman dan merangsang motivasi siswa

- Memungkinkan mobilitas bebas, aman, dan diawasi

Pemanfaatan Teknologi

- Audio lagu gerak untuk pemanasan
- Tayangan singkat animasi "Tubuh Sehat dan Bugar"
- Rekaman refleksi singkat siswa

Langkah-langkah Pembelajaran

Pendahuluan (±15 menit)

1. Guru mengajak siswa berdiri membentuk lingkaran dan menyanyikan lagu anak "Aku Anak Sehat". Lalu guru bertanya:
   "Mengapa kita harus sehat dan bugar?"
   "Apa yang kalian lakukan agar badan tetap sehat?"
2. Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan belajar cara menjaga tubuh tetap sehat dan bugar melalui permainan dan gerakan yang menyenangkan.

Inti (±100 menit)

Fase Persiapan Fisik dan Mental

1. Guru memimpin sesi pemanasan ringan:
   - Jalan di tempat
   - Putar kepala dan lengan
   - Tepuk tangan berirama
2. Guru mencontohkan setiap gerakan secara perlahan dan siswa menirukan.
3. Guru memberikan pujian ringan seperti:
   "Wah, tubuh kalian sudah siap sehat nih!"

Aktivitas Inti: Sehat dan Bugar Lewat Gerak

1. Lompat Kecil di Tempat
   Siswa diminta melompat ringan seperti kelinci selama 30 detik. Guru memberikan variasi arah (ke depan, belakang, samping). Kegiatan ini melatih otot kaki dan koordinasi.
2. Jalan Cepat Mengelilingi Lapangan
   Guru membagi siswa dalam dua kelompok dan memberi aba-aba jalan cepat keliling lapangan kecil. Siswa diajak menjaga irama, tidak berlari.
3. Gerakan Peregangan Ceria
   Siswa diminta meniru gerakan "pohon yang tertiup angin", "kupu-kupu mengepak", dan "kucing meregang". Guru menjelaskan bahwa peregangan membuat tubuh tidak kaku.
4. Permainan Kesehatan: "Temukan Gambar Sehat"
   Guru menyebar gambar (makanan sehat, olahraga, tidur cukup, dll) di lantai. Siswa berlari kecil dan mengambil satu gambar yang menunjukkan kebiasaan sehat. Mereka lalu menjelaskan gambarnya ke teman.
5. Guru bertanya:
   "Kenapa memilih gambar wortel?"
   "Apa manfaat tidur cukup?"

Refleksi dan Penguatan Nilai

1. Siswa duduk membentuk lingkaran. Guru menanyakan:
   - Apa gerakan yang paling kalian suka hari ini?
   - Apakah kalian berkeringat? Apakah tubuh jadi segar?

    - Apa yang bisa kalian lakukan di rumah agar tetap bugar?
2. Guru menuliskan kata-kata kunci dari jawaban siswa di papan: **olahraga**, **makan sehat**, **tidur cukup**, **minum air putih**, **senang bergerak**.
3. Guru memberikan kartu bergambar "Kebiasaan Sehat" untuk dibawa pulang dan digantung di rumah.

Penutup (±15 menit)

1. Guru dan siswa melakukan pendinginan (berjalan perlahan sambil tarik napas). Guru menyimpulkan:
    - Tubuh sehat dan bugar bisa diperoleh dari gerakan ringan
    - Olahraga harus dilakukan rutin
    - Kita bisa mulai dari hal kecil dan menyenangkan
2. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam ceria:
   "Sehat itu menyenangkan!"

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Tanya jawab ringan tentang kebiasaan siswa
- Observasi kesiapan mengikuti kegiatan

Asesmen Proses

- Ketepatan dan kesungguhan gerakan
- Antusiasme dan keterlibatan siswa

Asesmen Akhir

- Refleksi lisan
- Kartu bergambar kebiasaan sehat
- Umpan balik sederhana dari guru

Mengetahui	……..
Kepala Sekolah	Guru
……..	…….

Tes Tulis

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas : I
Topik : Sehat dan Bugar
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. Kita bisa sehat dan bugar jika...
    - A. Bermalas-malasan
    - B. Makan sembarangan
    - C. Rajin bergerak dan makan sehat ✅
    - D. Tidak tidur
2. Olahraga bisa membuat tubuh...
    - A. Lemah
    - B. Sakit
    - C. Lelah terus
    - D. Bugar ✅
3. Gerakan lompat membantu melatih...
    - A. Mata
    - B. Telinga
    - C. Kaki ✅
    - D. Tangan
4. Makanan sehat contohnya...
    - A. Cokelat dan permen
    - B. Kentang goreng
    - C. Sayur dan buah ✅
    - D. Keripik
5. Minum air putih baik untuk...
    - A. Tidur saja
    - B. Menari
    - C. Kesehatan tubuh ✅
    - D. Bermain game
6. Saat tubuh berkeringat, itu tandanya...
    - A. Sedih
    - B. Malas
    - C. Sudah bergerak ✅
    - D. Sakit
7. Tidur cukup membantu tubuh menjadi...
    - A. Lemas
    - B. Lemah
    - C. Segar ✅
    - D. Pusing
8. Jalan cepat termasuk olahraga yang...
    - A. Mahal
    - B. Berbahaya

- C. Sederhana dan sehat ✅
- D. Tidak penting

9. Setiap pagi sebaiknya kita...
    - A. Menonton TV
    - B. Bangun lalu tidur lagi
    - C. Olahraga ringan ✅
    - D. Bermain HP
10. Tubuh sehat membuat kita bisa...
    - A. Belajar dengan semangat ✅
    - B. Malas sekolah
    - C. Sakit terus
    - D. Diam saja

Soal Isian (5 soal)

1. Kita harus rajin _____ agar tubuh sehat.
2. Makanan yang sehat contohnya _____ dan buah.
3. Minum _____ membantu tubuh tetap segar.
4. Tidur yang cukup membuat badan menjadi _____.
5. Jalan cepat adalah contoh olahraga yang _____.

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Mendalam

Sehat dan Aman

Nama Sekolah	:
Kelas/Semester	: I/II
Mata Pelajaran	: PJOK
Alokasi waktu (JP)	: 4 JP

Identitas Peserta Didik

Siswa kelas I SD yang berada pada tahap perkembangan awal, memiliki karakter aktif, senang bereksplorasi, dan mulai belajar mengenali lingkungan sekitar serta pentingnya keselamatan dalam kegiatan sehari-hari.

Identitas Materi

Bab 6: Sehat dan Aman — membahas pentingnya menjaga diri tetap sehat dan aman saat beraktivitas, baik di lingkungan rumah, sekolah, maupun saat bermain.

Profil Pelajar Pancasila yang Dikembangkan

- Mandiri ✅
- Bernalar Kritis ✅
- Bergotong Royong ✅
- Beriman, Bertakwa, dan Berakhlak Mulia ✅
- Berkebinekaan Global ✅

Capaian Pembelajaran

Peserta didik mampu mengenali dan menerapkan kebiasaan hidup sehat dan aman, serta menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap keselamatan diri dan orang lain dalam kegiatan sehari-hari.

Topik Pembelajaran

Mengenal berbagai kebiasaan menjaga kesehatan dan keselamatan dalam kehidupan sehari-hari.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti kegiatan ini, siswa diharapkan mampu:

1. Menyebutkan contoh kebiasaan menjaga kesehatan dan keselamatan.
2. Menjelaskan pentingnya berhati-hati dalam bermain dan beraktivitas.
3. Menunjukkan sikap peduli terhadap keselamatan diri dan orang lain.
4. Melakukan kegiatan yang mendukung pola hidup sehat dan aman.

Praktik Pedagogis

- Pendekatan berbasis aktivitas langsung
- Strategi sosial-emosional dalam menanamkan kebiasaan baik
- Diferensiasi untuk gaya belajar kinestetik, visual, dan auditori

Lingkungan Belajar

- Kelas atau lapangan terbuka

- Area aman dan nyaman untuk simulasi keselamatan
- Peralatan sederhana untuk peragaan situasi aman dan tidak aman

Pemanfaatan Teknologi
- Tayangan animasi "Ayo Hidup Sehat dan Aman"
- Audio pengingat keselamatan (lagu anak tentang menjaga diri)
- Gambar interaktif tentang rambu-rambu sederhana

Langkah-Langkah Pembelajaran
Pendahuluan (15 menit)
1. Guru menyambut siswa dengan hangat dan memulai kelas dengan pertanyaan:
   "Siapa yang pernah jatuh saat bermain? Apa yang menyebabkan itu terjadi?"
2. Siswa kemudian diajak menyanyikan lagu "Ayo Jaga Kesehatan" sambil melakukan gerakan ringan.
3. Guru menjelaskan bahwa hari ini kita akan belajar agar tetap sehat dan aman, terutama saat beraktivitas dan bermain.

Inti (100 menit)
Fase Eksplorasi
1. Guru menampilkan gambar-gambar aktivitas anak:
   - Anak bermain di taman dengan helm
   - Anak menyeberang di zebra cross
   - Anak duduk makan sambil mencuci tangan
2. Siswa diminta mengamati dan menyebutkan mana yang aman dan mana yang berbahaya.
3. Guru memancing pemikiran kritis dengan pertanyaan:
   "Apa yang terjadi jika kita berlari di lantai basah?"
   "Apa yang perlu kita lakukan sebelum makan?"

Fase Demonstrasi dan Praktik
1. Simulasi Menjaga Keselamatan Diri
Siswa dibagi berpasangan dan bermain peran:
- Skenario 1: Menyeberang jalan
- Skenario 2: Bermain tanpa mendorong teman
- Skenario 3: Menghindari benda tajam di rumah

Guru memberi bintang pada pasangan yang memeragakan sikap aman dan tanggap.
2. Gerakan Fisik: Sehat dan Aman
Siswa mengikuti gerakan ringan seperti:
- Berjalan cepat memutar kelas sambil menjaga jarak
- Melompat kecil tanpa menyenggol teman
- Menyeimbangkan tubuh di garis lurus sebagai simbol "jalan aman"

Setelah itu, siswa merefleksikan bagaimana menjaga tubuh tetap sehat dan terhindar dari cedera.
3. Diskusi Kelompok Kecil
Siswa dibagi dalam 4 kelompok. Masing-masing mendapat satu topik:
- Cara sehat saat di rumah
- Kebiasaan aman di sekolah
- Bahaya jika bermain kasar
- Alat perlindungan diri saat bersepeda

Setiap kelompok mempresentasikan hasilnya dengan gambar sederhana.

Refleksi dan Nilai Karakter

1. Guru mengajak siswa duduk melingkar, lalu bertanya:
    - Apa kebiasaan sehat yang kamu lakukan setiap hari?
    - Kapan terakhir kamu merasa tidak aman saat bermain?
2. Guru mencatat poin reflektif siswa di papan: **hati-hati**, **makan sehat**, **cuci tangan**, **hindari mendorong**, **pakai helm**, dan **lapor guru**.

Penutup (15 menit)

1. Guru dan siswa menyimpulkan pelajaran hari ini:
   "Menjadi anak yang sehat dan aman adalah tanggung jawab kita semua."
2. Guru membagikan lembar "Aku Anak Sehat dan Aman" untuk diisi di rumah bersama orang tua. Kegiatan ditutup dengan doa dan salam ceria.

Asesmen Pembelajaran

Asesmen Awal

- Pertanyaan reflektif seputar pengalaman pribadi

Asesmen Proses

- Observasi praktik simulasi dan diskusi
- Penguatan sikap dan ekspresi siswa

Asesmen Akhir

- Evaluasi kognitif (soal PG dan isian)
- Refleksi diri dalam lembar tugas rumah

Mengetahui	……..
Kepala Sekolah	Guru
……..	…….

Tes Tulis

Mata Pelajaran : PJOK
Kelas : I
Topik : Sehat dan Aman
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. Sebelum makan kita harus...
   - A. Tidur
   - B. Cuci tangan ✅
   - C. Minum teh
   - D. Lari-lari
2. Jika lantai basah, maka kita harus...
   - A. Menyiram lagi
   - B. Berlari cepat
   - C. Hati-hati berjalan ✅
   - D. Melompat-lompat
3. Bermain dorong-dorongan bisa membuat...
   - A. Teman senang
   - B. Terjatuh ✅
   - C. Aman
   - D. Tertawa
4. Saat bersepeda kita perlu memakai...
   - A. Topi
   - B. Helm ✅
   - C. Sandal
   - D. Sarung tangan saja
5. Melihat kabel berserakan, kita harus...
   - A. Sentuh
   - B. Abaikan
   - C. Panggil guru ✅
   - D. Injak
6. Jika ingin sehat, kita harus...
   - A. Makan sembarangan
   - B. Minum air kotor
   - C. Cuci tangan dan makan bergizi ✅
   - D. Tidak tidur
7. Di sekolah, kita bermain di...
   - A. Tepi jalan
   - B. Kamar mandi
   - C. Halaman bermain ✅
   - D. Atas meja
8. Menyeberang jalan harus di...
   - A. Tengah jalan

    - B. Zebra cross ✅
    - C. Belakang truk
    - D. Samping motor
9. Jika melihat teman terjatuh, kita harus...
    - A. Menertawakan
    - B. Pergi saja
    - C. Menolong ✅
    - D. Ikut jatuh
10. Agar tidak tergelincir, kita harus...
    - A. Berlari cepat
    - B. Berjalan di tempat aman ✅
    - C. Berlari tanpa sepatu
    - D. Loncati air

Soal Isian (5 soal)

1. Sebelum makan, kita harus _____ tangan.
2. Bermain mendorong teman bisa membuat teman _____.
3. Saat menyeberang, kita harus melewati _____ cross.
4. Jika ada kabel terbuka, kita harus melaporkan ke _____.
5. Agar sehat, kita harus makan makanan yang _____.