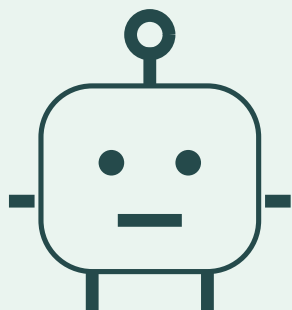


40 AKTIVITAS | PDF A4

# Coding Tanpa Gadget

Ikuti Arah Robot



**Sasaran: 5-8 tahun**

Contoh pengerjaan, panduan, dan kunci pendamping

Gratis tanpa akun. Satu langkah kecil setiap kali.

# Untuk pendamping

## Tujuan

Mengenal arah, menyusun perintah, dan mencoba memperbaiki kode.

## Cara menggunakan

Mulai dari satu halaman sesuai minat dan kesiapan. Bacakan instruksi jika perlu. Peragakan satu contoh, beri giliran anak mencoba, lalu dengarkan cara berpikirnya.

## Sasaran

5-8 tahun. Usia hanya perkiraan. Tidak perlu mengejar halaman atau hasil rapi.

## Tahapan

01-10 mengenal; 11-20 mencoba dengan bantuan; 21-30 mandiri; 31-40 tantangan. Kembali ke latihan lebih sederhana bila diperlukan.

## Bahan

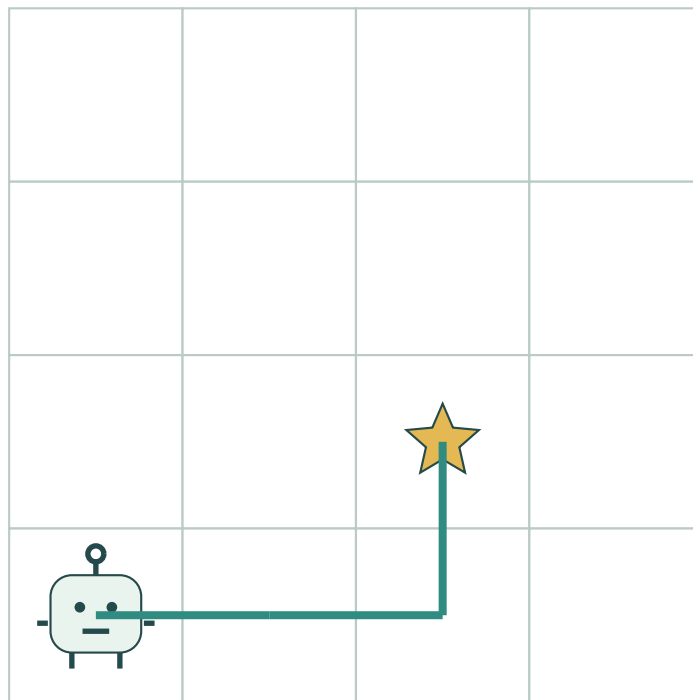
Pensil, penghapus, dan krayon. Gunting Pertamaku memerlukan gunting anak, kertas yang mudah dipotong, dan pengawasan langsung.

## Apresiasi

Rayakan usaha, bukan kecepatan. Beri ruang untuk mencoba ulang. Hentikan kegiatan bila anak lelah atau tidak nyaman.

## Coba contoh bersama

Satu panah = satu petak. Arah mengikuti kertas; robot tidak berputar.



Baca: kanan, kanan, atas. Uji dengan jari. Pada misi tempat singgah, lewati nomor 1 sebelum nomor 2. Batu tidak boleh dilewati.

# Peta 40 aktivitas

|              |                          |
|--------------|--------------------------|
| <b>01-05</b> | <b>Kenali arah</b>       |
| <b>06-10</b> | <b>Jalankan kode</b>     |
| <b>11-15</b> | <b>Pilih kode</b>        |
| <b>16-20</b> | <b>Lengkapi kode</b>     |
| <b>21-25</b> | <b>Perbaiki perintah</b> |
| <b>26-30</b> | <b>Singgah dahulu</b>    |
| <b>31-35</b> | <b>Ulangi gerak</b>      |
| <b>36-40</b> | <b>Rancang rute</b>      |

Catat secara pribadi bila perlu. Workbook tidak memerlukan nama, akun, atau profil anak.

# Cetak dan gunakan dengan nyaman

## Cetak

Pilih A4 portrait, ukuran aktual / 100%, disarankan satu sisi. Margin bingkai lebih dari 9 mm. Cetak satu halaman percobaan sebelum mencetak seluruh buku.

## Hitam-putih

Warna hanya aksen. Teks, bentuk, nomor, dan tanda jalur tetap dapat digunakan dalam hitam-putih.

## Khusus gunting

Garis putus-putus adalah jalur potong anak. Kotak luar adalah batas lajur yang disiapkan pendamping. Gunakan gunting anak dan pengawasan langsung.

## Hak penggunaan

Gratis untuk penggunaan pribadi, keluarga, dan pembelajaran di kelas. Boleh mencetak untuk murid sendiri. Tidak untuk dijual kembali atau diunggah ulang sebagai koleksi milik pihak lain; bagikan tautan halaman PlayNana.

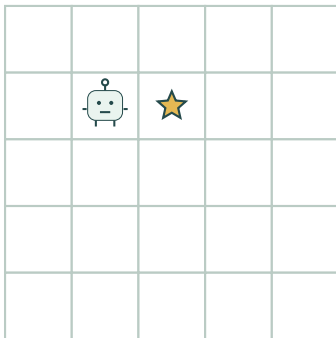
## Batas pemeriksaan

PDF dan kunci diperiksa secara digital. Uji cetak fisik dan penggunaan bersama anak belum dilakukan. Sesuaikan tingkat bantuan dan hentikan bila tidak nyaman.

MENGENAL

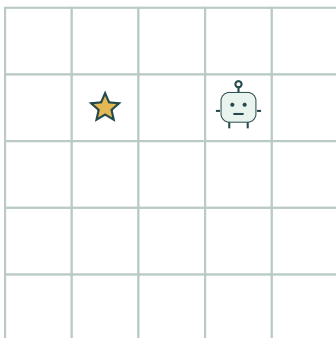
# Kenali arah

Dari robot ke tujuan: lingkari arah yang tepat. Satu panah berarti maju satu petak.



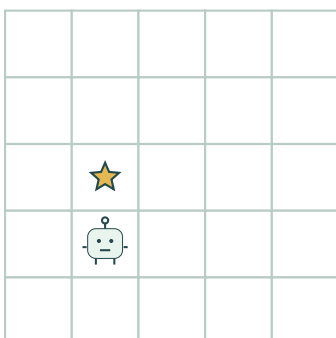
## Misi 1

Bergerak 1 petak.



## Misi 2

Bergerak 2 petak.



## Misi 3

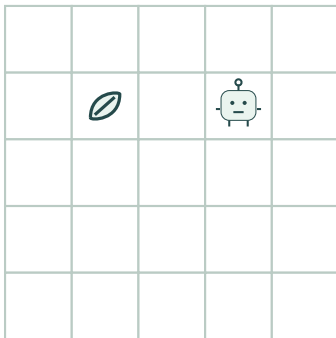
Bergerak 1 petak.



MENGENAL

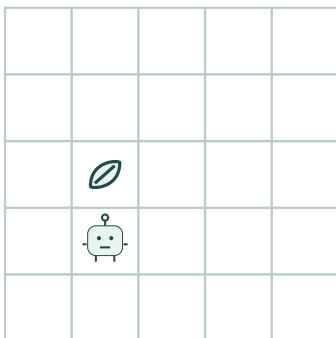
# Kenali arah

Dari robot ke tujuan: lingkari arah yang tepat. Satu panah berarti maju satu petak.



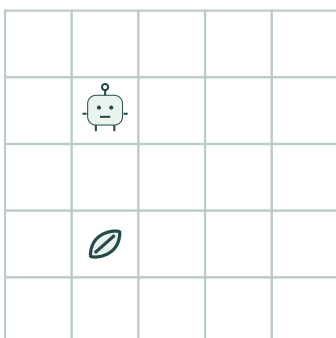
## Misi 1

Bergerak 2 petak.



## Misi 2

Bergerak 1 petak.



## Misi 3

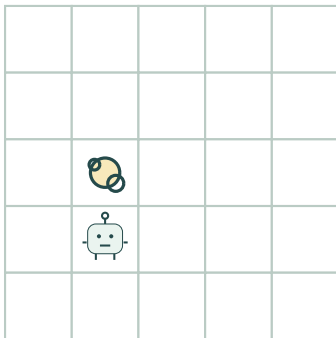
Bergerak 2 petak.



MENGENAL

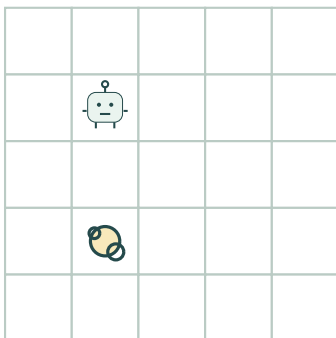
# Kenali arah

Dari robot ke tujuan: lingkari arah yang tepat. Satu panah berarti maju satu petak.



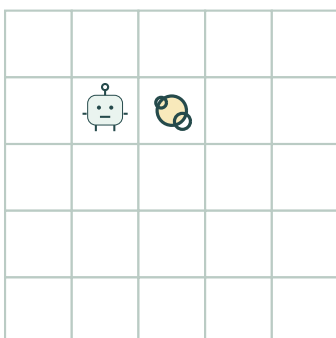
## Misi 1

Bergerak 1 petak.



## Misi 2

Bergerak 2 petak.



## Misi 3

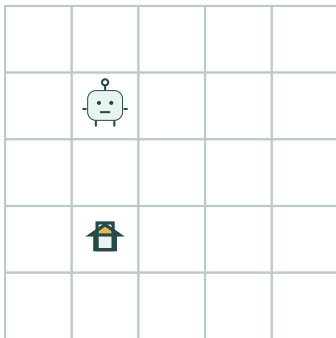
Bergerak 1 petak.



MENGENAL

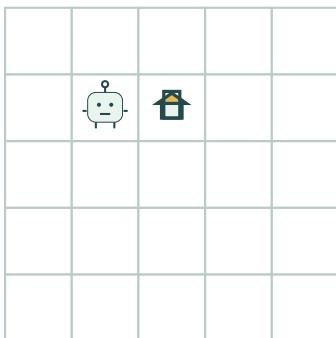
# Kenali arah

Dari robot ke tujuan: lingkari arah yang tepat. Satu panah berarti maju satu petak.



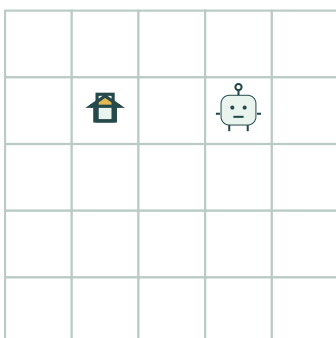
## Misi 1

Bergerak 2 petak.



## Misi 2

Bergerak 1 petak.



## Misi 3

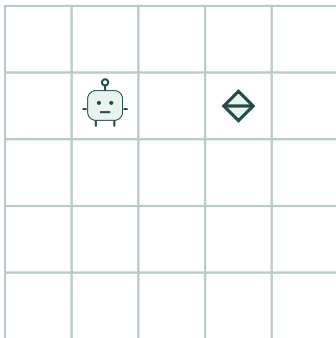
Bergerak 2 petak.



MENGENAL

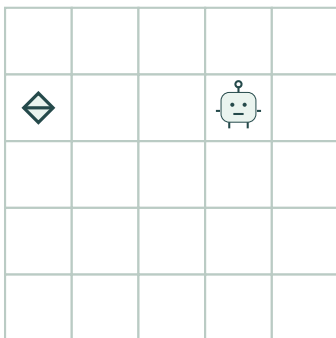
# Kenali arah

Dari robot ke tujuan: lingkari arah yang tepat. Satu panah berarti maju satu petak.



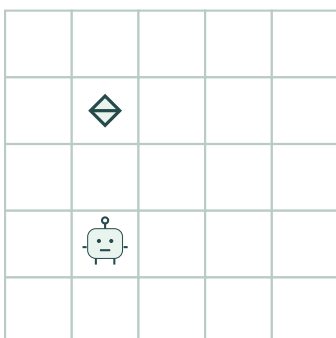
## Misi 1

Bergerak 2 petak.



## Misi 2

Bergerak 3 petak.



## Misi 3

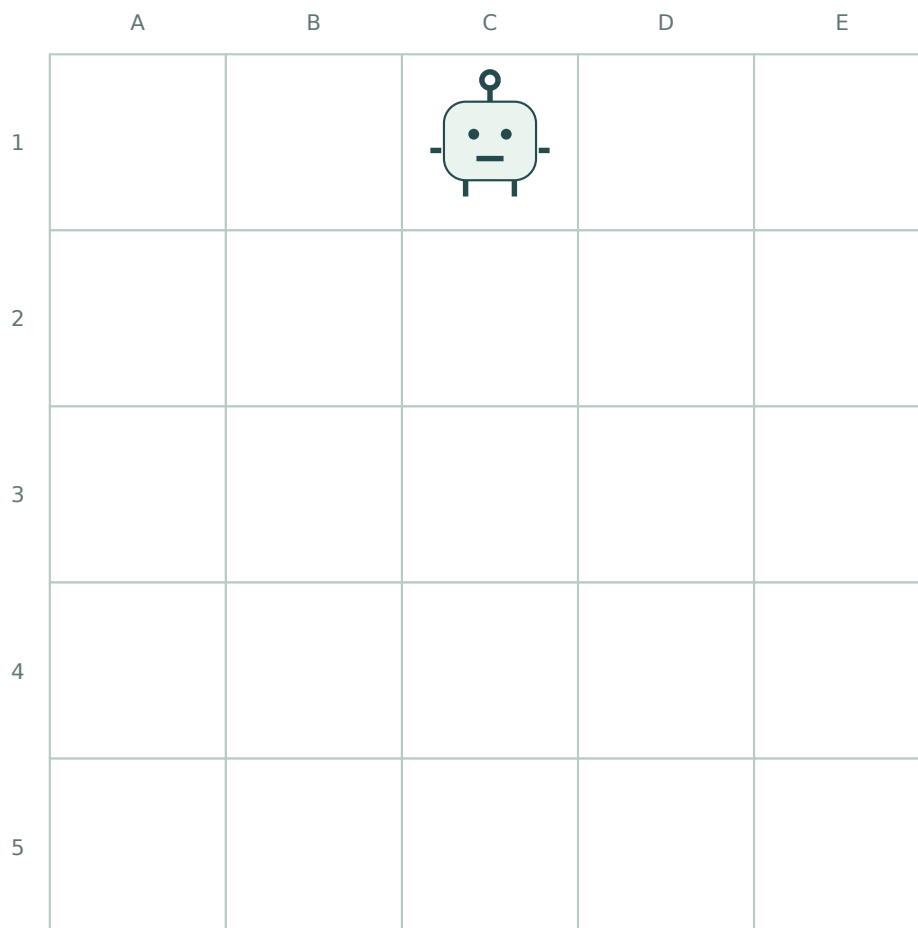
Bergerak 2 petak.



MENGENAL

# Jalankan kodenya

Ikuti kode dari robot. Gambar jalurnya, lalu beri bintang pada petak terakhir.



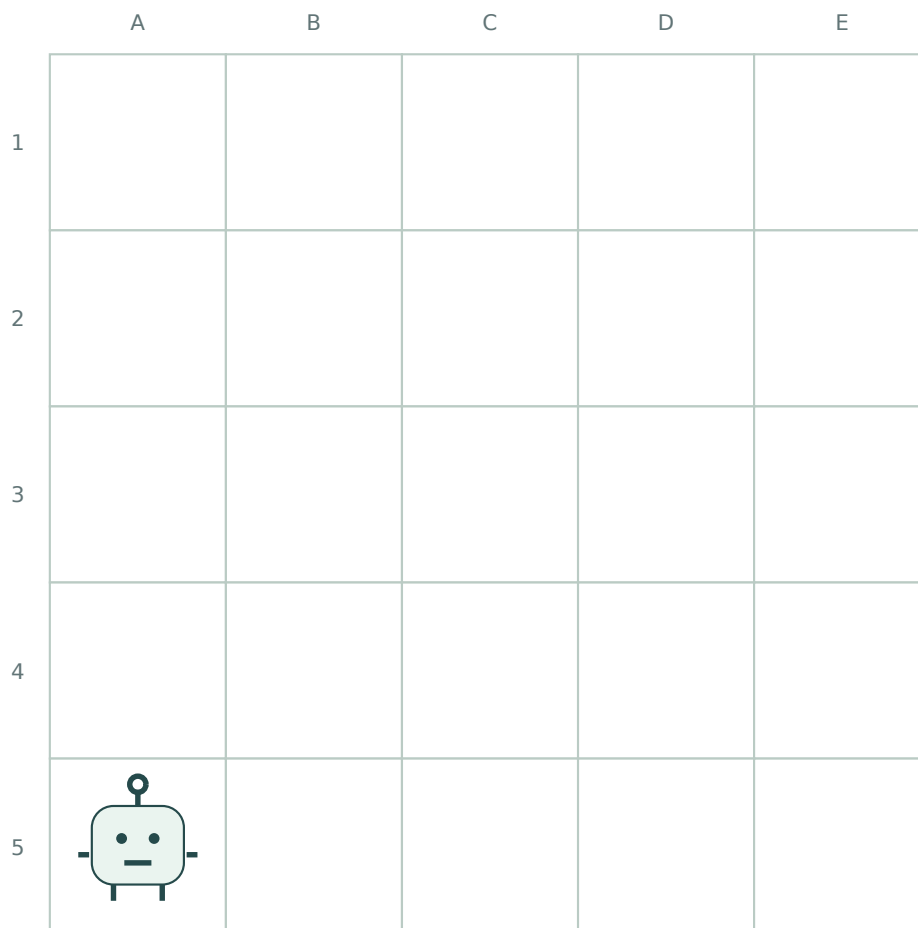
Robot berhenti di petak:

Ucapkan arah sambil menggerakkan jari. Jangan melompat melewati petak.

MENGENAL

# Jalankan kodenya

Ikuti kode dari robot. Gambar jalurnya, lalu beri bintang pada petak terakhir.



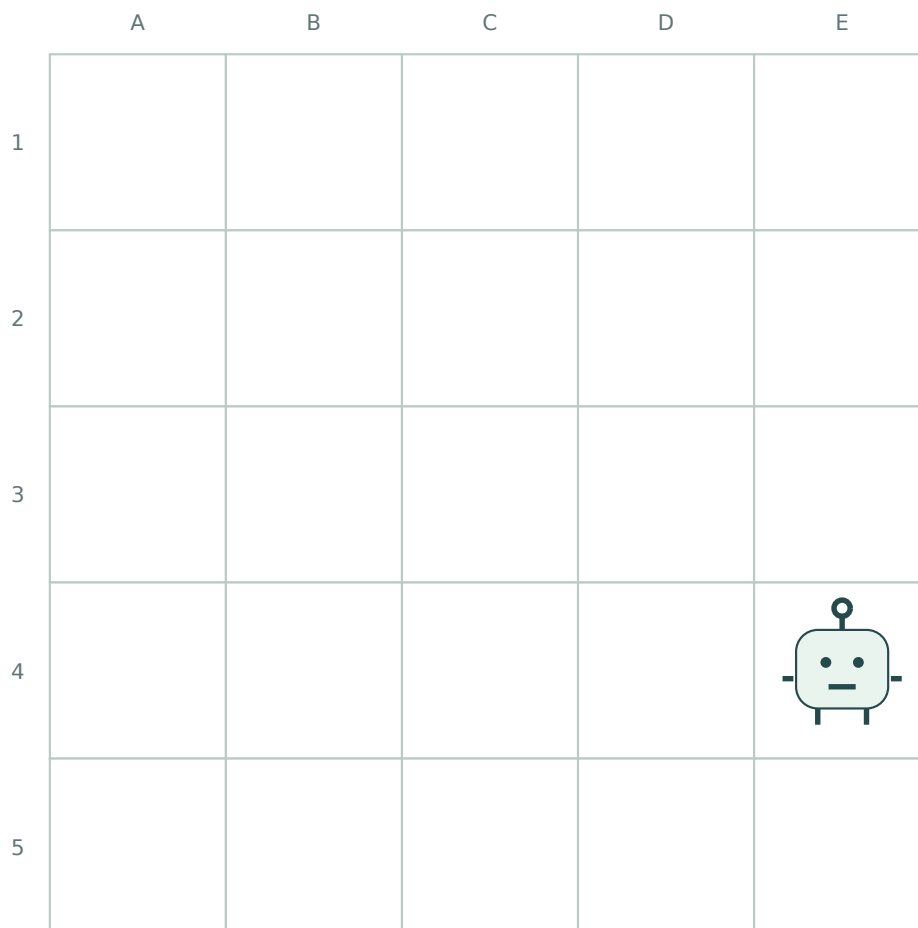
Robot berhenti di petak:

Ucapkan arah sambil menggerakkan jari. Jangan melompat melewati petak.

MENGENAL

# Jalankan kodenya

Ikuti kode dari robot. Gambar jalurnya, lalu beri bintang pada petak terakhir.



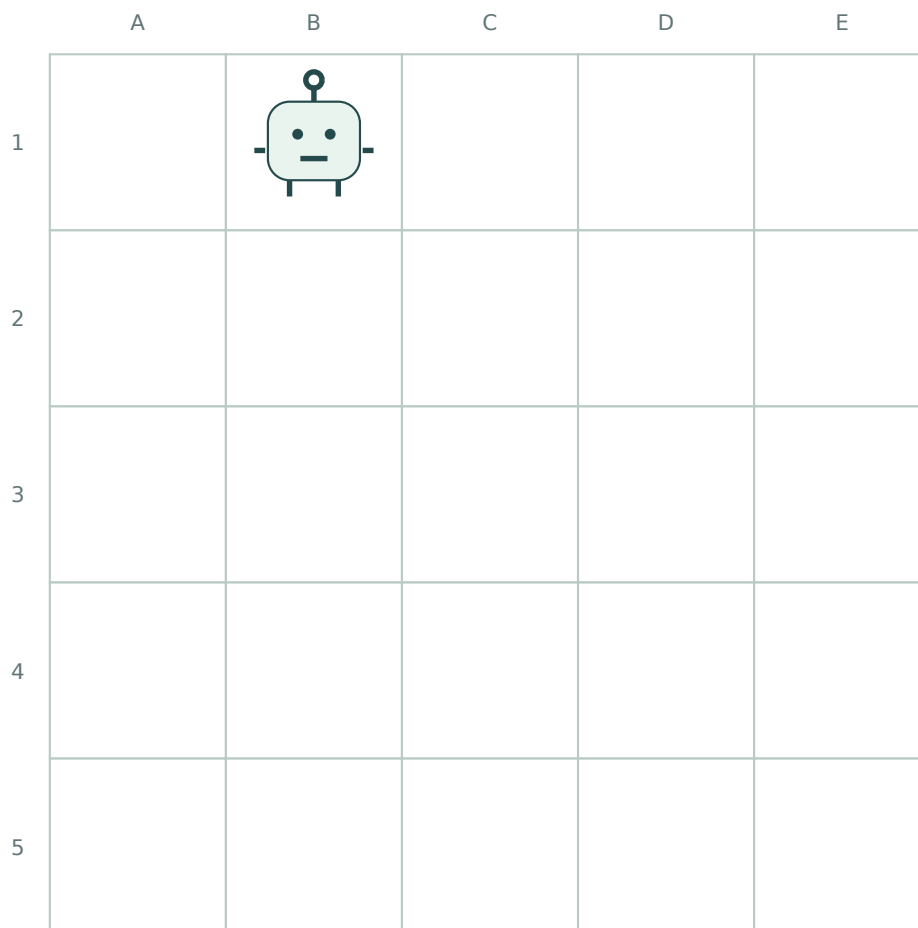
Robot berhenti di petak:

Ucapkan arah sambil menggerakkan jari. Jangan melompat melewati petak.

MENGENAL

# Jalankan kodenya

Ikuti kode dari robot. Gambar jalurnya, lalu beri bintang pada petak terakhir.



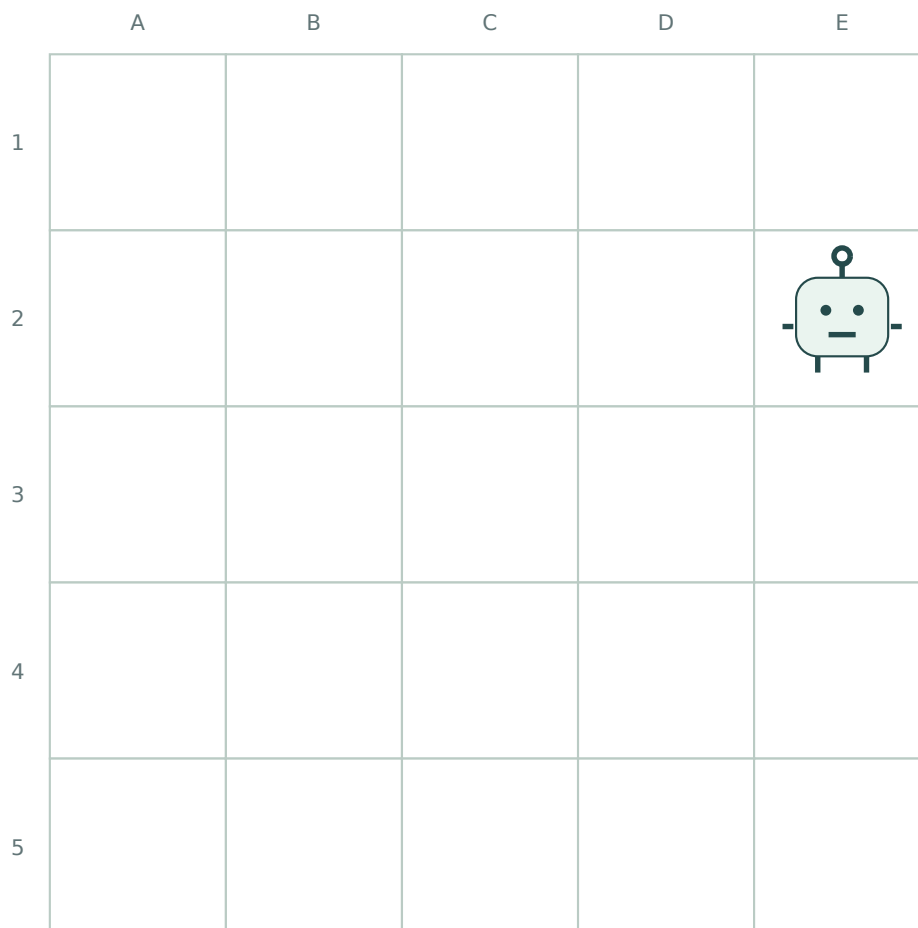
Robot berhenti di petak:

Ucapkan arah sambil menggerakkan jari. Jangan melompat melewati petak.

## MENGENAL

# Jalankan kodenya

Ikuti kode dari robot. Gambar jalurnya, lalu beri bintang pada petak terakhir.



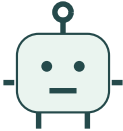
Robot berhenti di petak:

Ucapkan arah sambil menggerakkan jari. Jangan melompat melewati petak.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Pilih kode yang tepat

Kode mana yang membawa robot ke tujuan? Lingkari A, B, atau C.

|   | A | B | C                                                                                  | D | E                                                                                    |
|---|---|---|------------------------------------------------------------------------------------|---|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |   |   |                                                                                    |   |                                                                                      |
| 2 |   |   |                                                                                    |   |                                                                                      |
| 3 |   |   |  |   |  |
| 4 |   |   |                                                                                    |   |                                                                                      |
| 5 |   |   |                                                                                    |   |                                                                                      |

**A** → ↑ → →

**B** → ↑ → ←

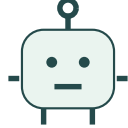
**C** → ↑ → ↓

Uji setiap pilihan dari petak robot yang sama.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Pilih kode yang tepat

Kode mana yang membawa robot ke tujuan? Lingkari A, B, atau C.

|   | A | B | C                                                                                 | D                                                                                  | E |
|---|---|---|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1 |   |   |                                                                                   |                                                                                    |   |
| 2 |   |   |  |  |   |
| 3 |   |   |                                                                                   |                                                                                    |   |
| 4 |   |   |                                                                                   |                                                                                    |   |
| 5 |   |   |                                                                                   |                                                                                    |   |

**A**       

**B**       

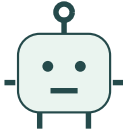
**C**       

Uji setiap pilihan dari petak robot yang sama.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Pilih kode yang tepat

Kode mana yang membawa robot ke tujuan? Lingkari A, B, atau C.

|   | A | B | C | D                                                                                   | E                                                                                     |
|---|---|---|---|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |   |   |   |                                                                                     |                                                                                       |
| 2 |   |   |   |                                                                                     |                                                                                       |
| 3 |   |   |   |  |                                                                                       |
| 4 |   |   |   |                                                                                     |  |
| 5 |   |   |   |                                                                                     |                                                                                       |

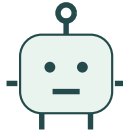
- A**      
- B**      
- C**      

Uji setiap pilihan dari petak robot yang sama.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Pilih kode yang tepat

Kode mana yang membawa robot ke tujuan? Lingkari A, B, atau C.

|   | A | B | C | D | E                                                                                    |
|---|---|---|---|---|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |   |   |   |   |   |
| 2 |   |   |   |   |                                                                                      |
| 3 |   |   |   |   |  |
| 4 |   |   |   |   |                                                                                      |
| 5 |   |   |   |   |                                                                                      |

**A**      

**B**      

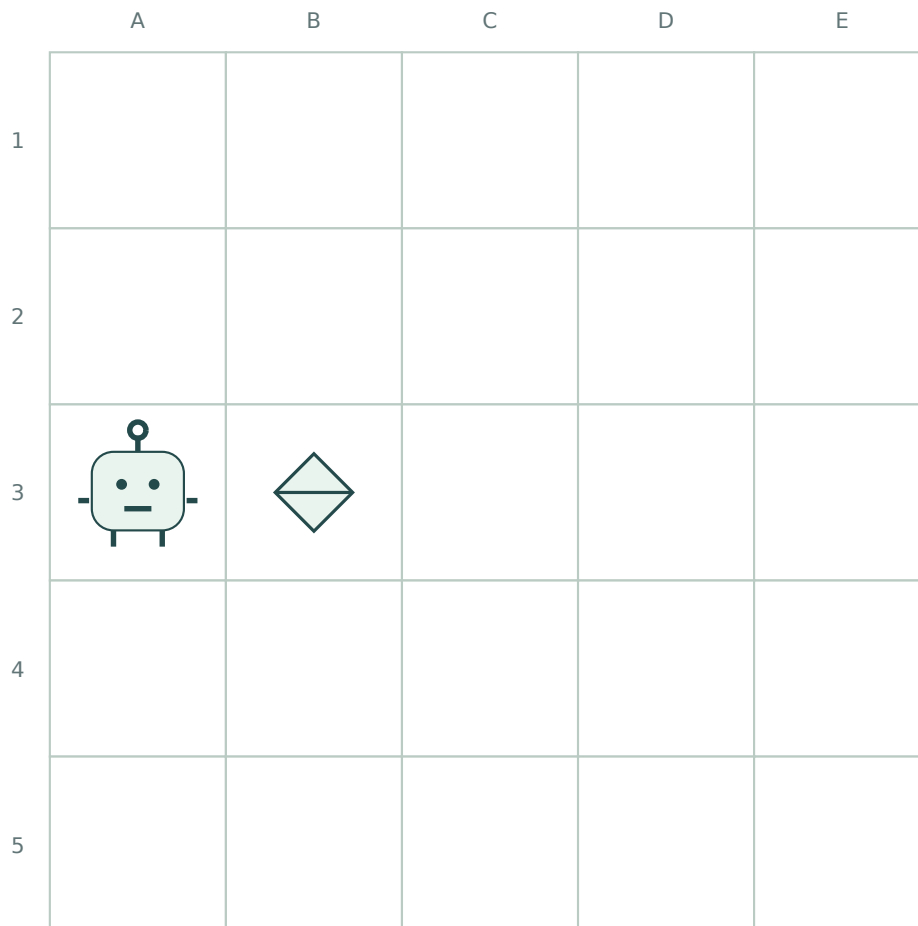
**C**      

Uji setiap pilihan dari petak robot yang sama.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Pilih kode yang tepat

Kode mana yang membawa robot ke tujuan? Lingkari A, B, atau C.



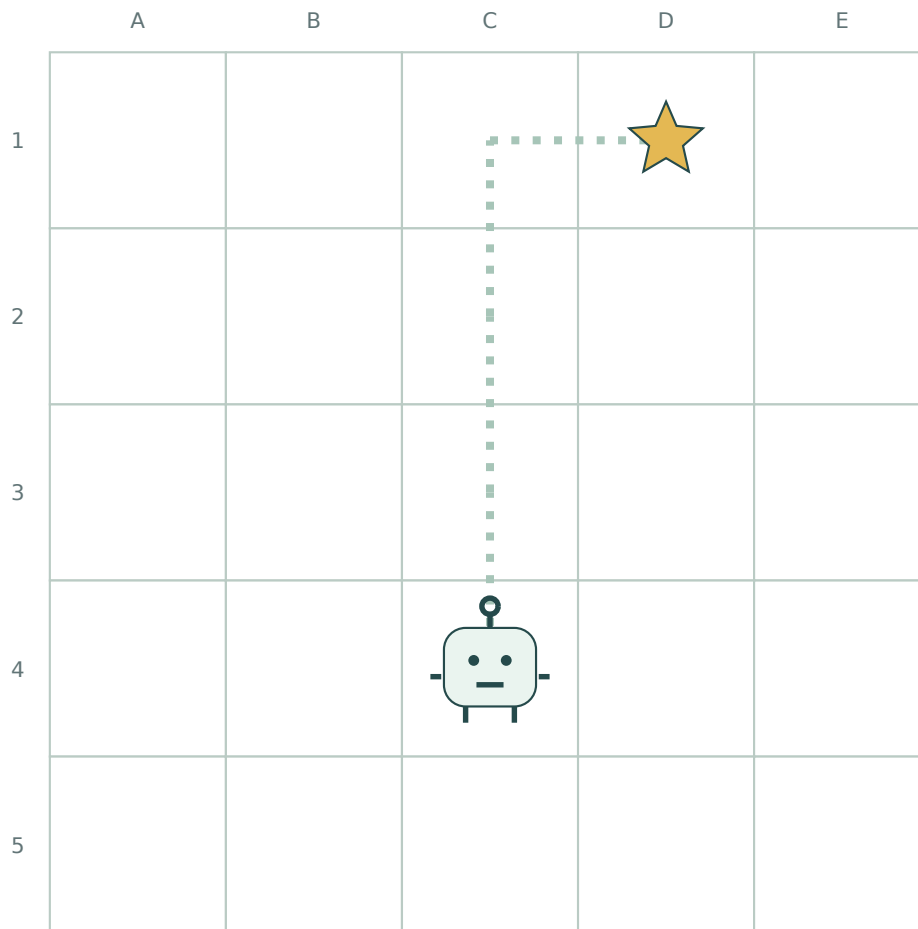
- A**     
- B**     
- C**     

Uji setiap pilihan dari petak robot yang sama.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Lengkapi kode

Ikuti garis bantu. Isi dua kotak kosong dengan panah agar kodenya lengkap.



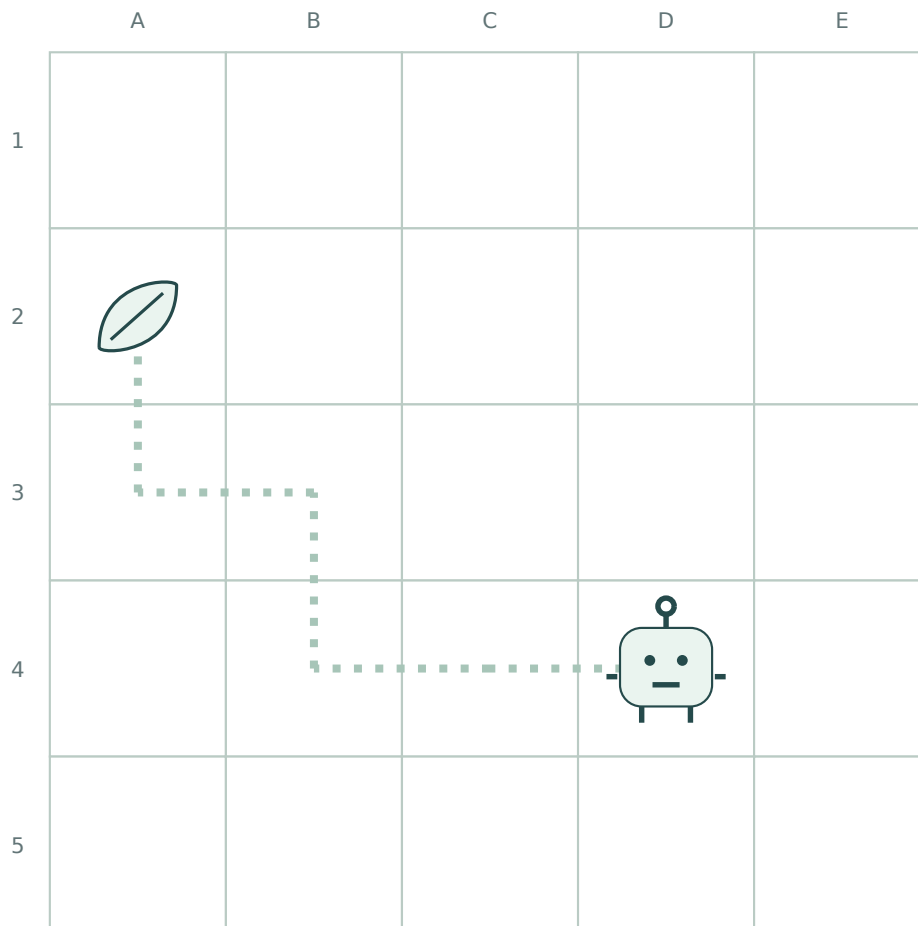
Tulis ulang kode lengkapmu:

Sesudah diisi, jalankan kembali kodenya dari awal.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Lengkapi kode

Ikuti garis bantu. Isi dua kotak kosong dengan panah agar kodenya lengkap.



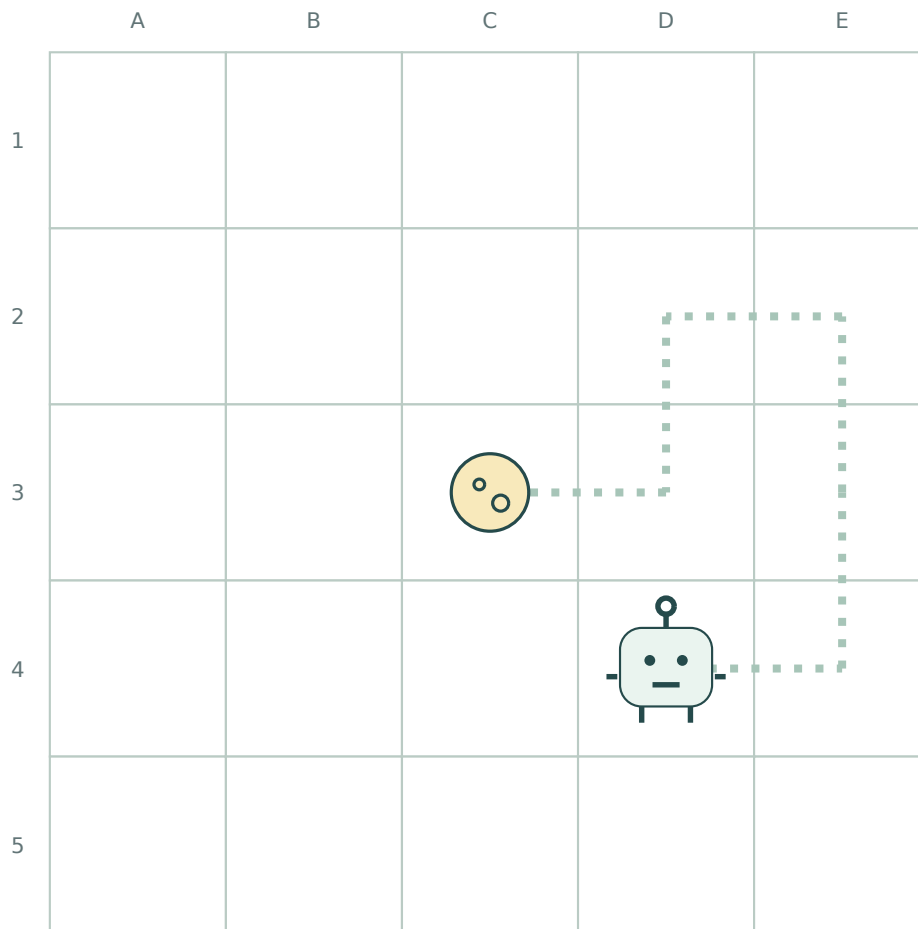
Tulis ulang kode lengkapmu:

Sesudah diisi, jalankan kembali kodenya dari awal.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Lengkapi kode

Ikuti garis bantu. Isi dua kotak kosong dengan panah agar kodenya lengkap.



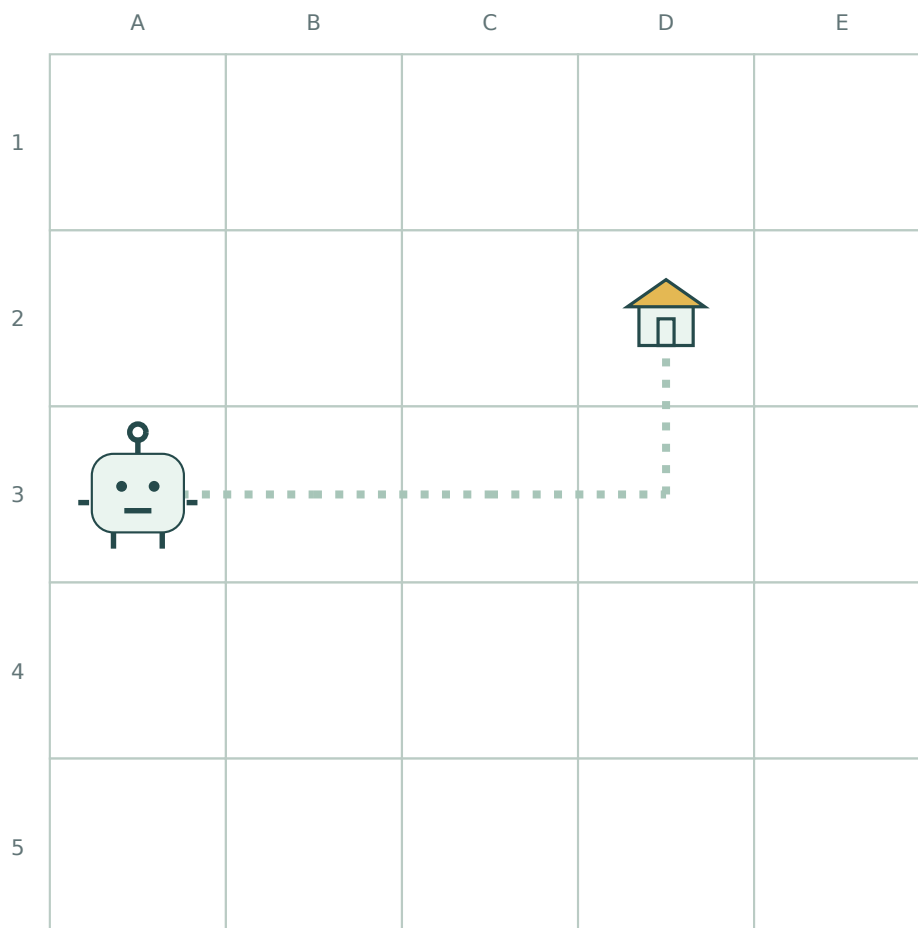
Tulis ulang kode lengkapmu:

Sesudah diisi, jalankan kembali kodenya dari awal.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Lengkapi kode

Ikuti garis bantu. Isi dua kotak kosong dengan panah agar kodenya lengkap.



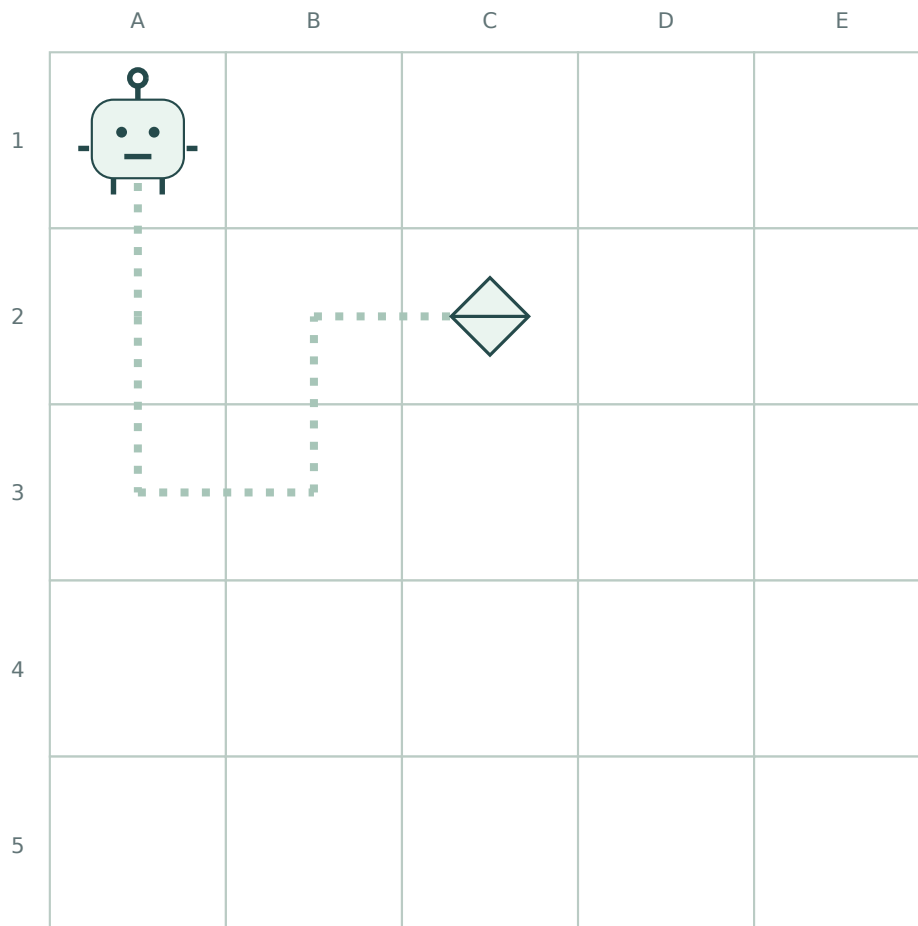
Tulis ulang kode lengkapmu:

Sesudah diisi, jalankan kembali kodenya dari awal.

MENCOBA DENGAN BANTUAN

# Lengkapi kode

Ikuti garis bantu. Isi dua kotak kosong dengan panah agar kodenya lengkap.



?

?

→

↑

→

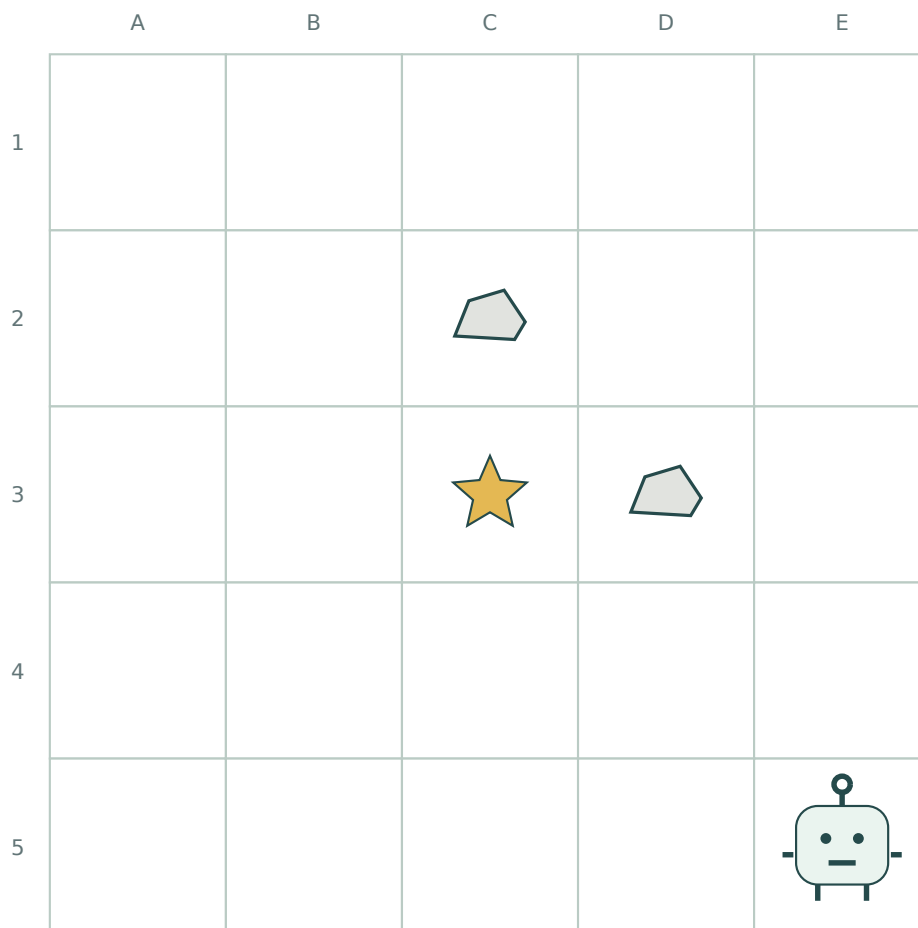
Tulis ulang kode lengkapmu:

Sesudah diisi, jalankan kembali kodenya dari awal.

MANDIRI

# Perbaiki perintah

Satu perintah berbingkai hijau keliru. Ganti panah itu agar robot sampai ke tujuan.

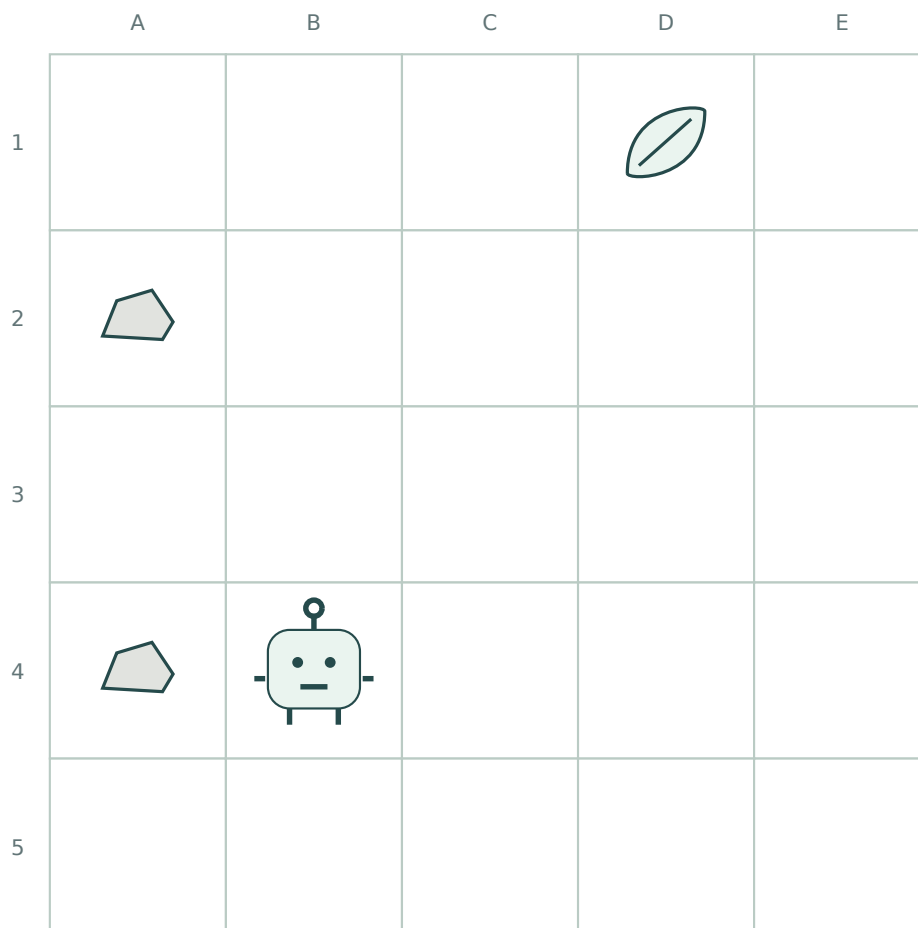


Robot tidak boleh keluar petak atau melewati batu. Uji kode setelah diperbaiki.

MANDIRI

# Perbaiki perintah

Satu perintah berbingkai hijau keliru. Ganti panah itu agar robot sampai ke tujuan.



Panah penggantiku:

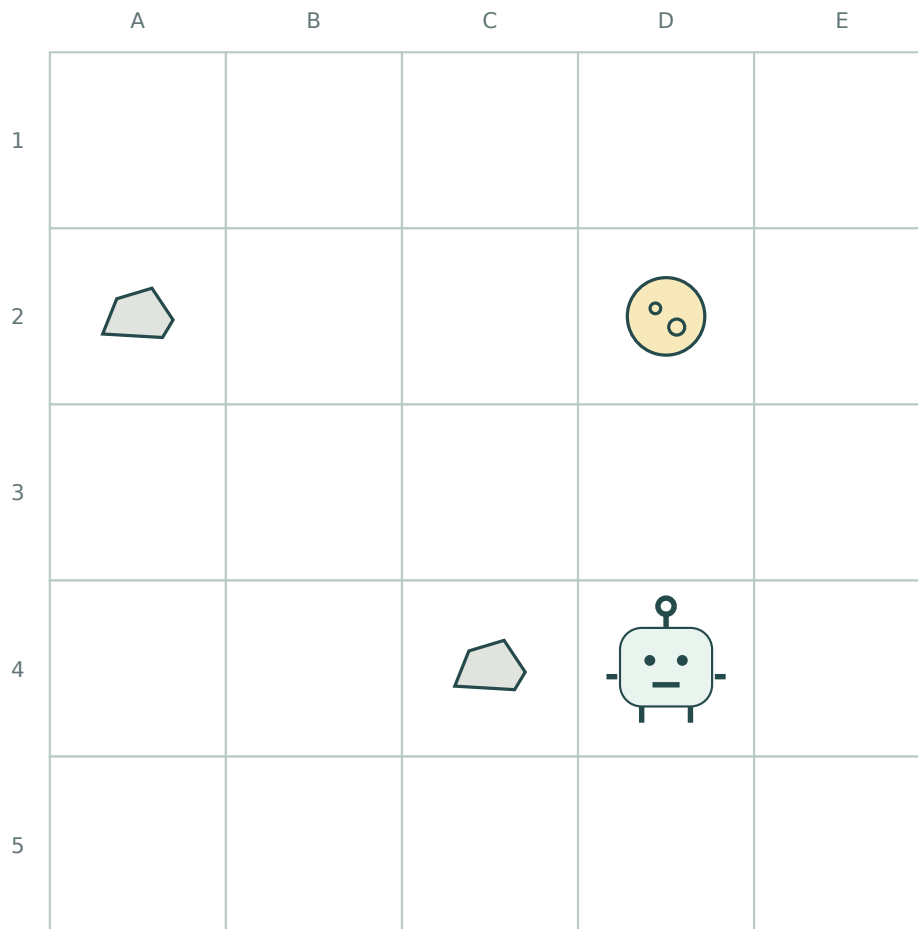


Robot tidak boleh keluar petak atau melewati batu. Uji kode setelah diperbaiki.

MANDIRI

# Perbaiki perintah

Satu perintah berbingkai hijau keliru. Ganti panah itu agar robot sampai ke tujuan.



Panah pengantiku:

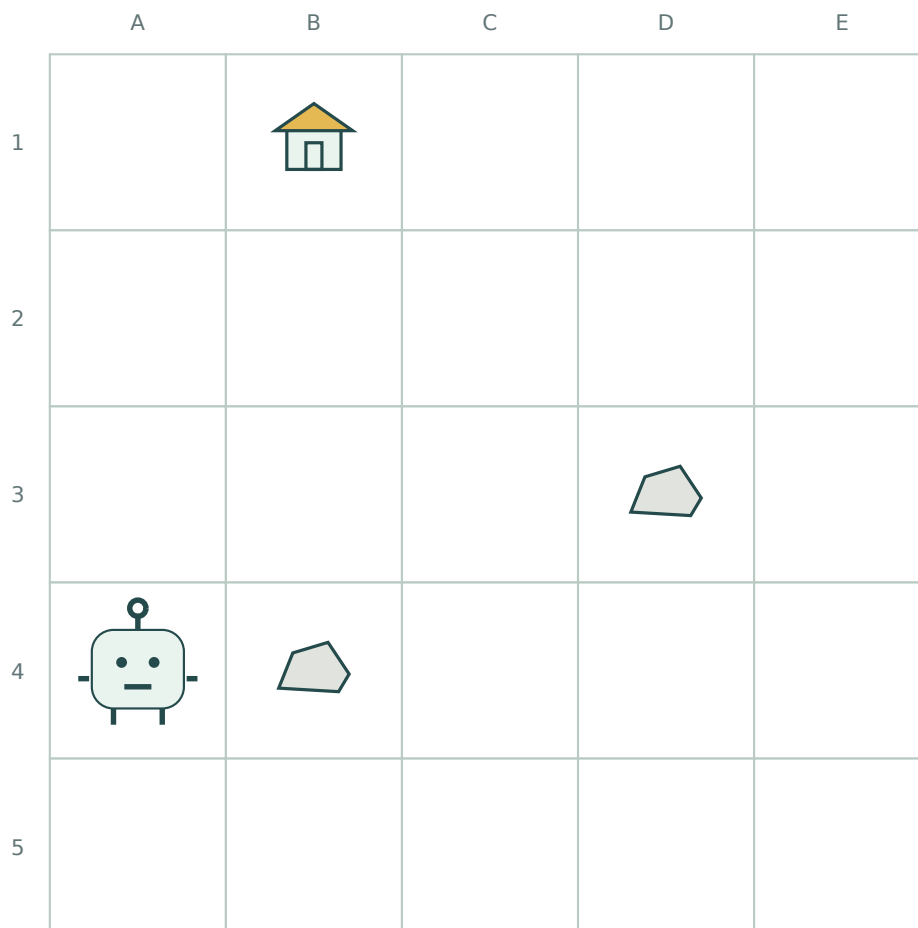


Robot tidak boleh keluar petak atau melewati batu. Uji kode setelah diperbaiki.

MANDIRI

# Perbaiki perintah

Satu perintah berbingkai hijau keliru. Ganti panah itu agar robot sampai ke tujuan.

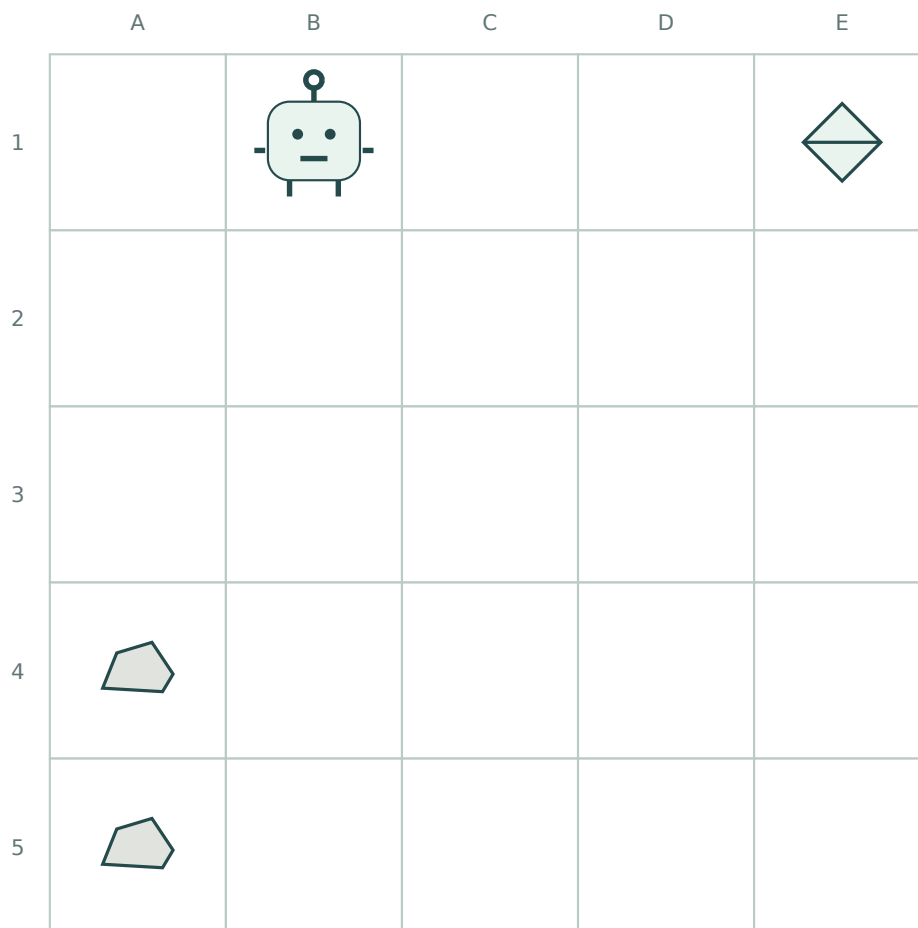


Robot tidak boleh keluar petak atau melewati batu. Uji kode setelah diperbaiki.

MANDIRI

# Perbaiki perintah

Satu perintah berbingkai hijau keliru. Ganti panah itu agar robot sampai ke tujuan.



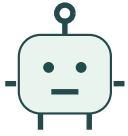
Panah penggantiku:

Robot tidak boleh keluar petak atau melewati batu. Uji kode setelah diperbaiki.

MANDIRI

# Singgah dahulu

Singgah di lingkaran 1, lalu menuju tujuan. Hindari batu. Gambar rute dan tulis kodenya.

|   | A                                                                                   | B                                                                                 | C                                                                                   | D | E                                                                                   |
|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |                                                                                     |  |    |   |  |
| 2 |    |                                                                                   |                                                                                     |   |  |
| 3 |                                                                                     |                                                                                   |                                                                                     |   |                                                                                     |
| 4 |  |                                                                                   |  |   |                                                                                     |
| 5 |                                                                                     |                                                                                   |                                                                                     |   |                                                                                     |

Kode rencanaku (boleh ada lebih dari satu jawaban):

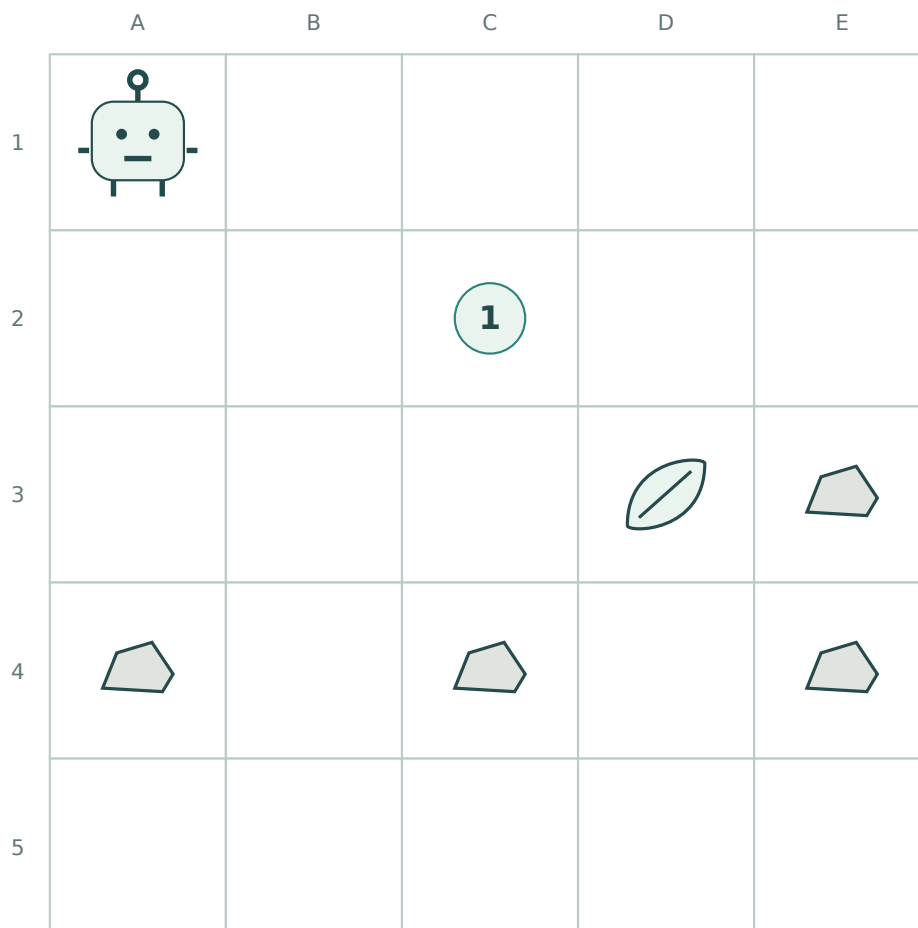
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bila kotak kode kurang, lanjutkan di kertas kosong. Satu panah untuk satu petak.

MANDIRI

# Singgah dahulu

Singgah di lingkaran 1, lalu menuju tujuan. Hindari batu. Gambar rute dan tulis kodenya.



**Kode rencanaku (boleh ada lebih dari satu jawaban):**

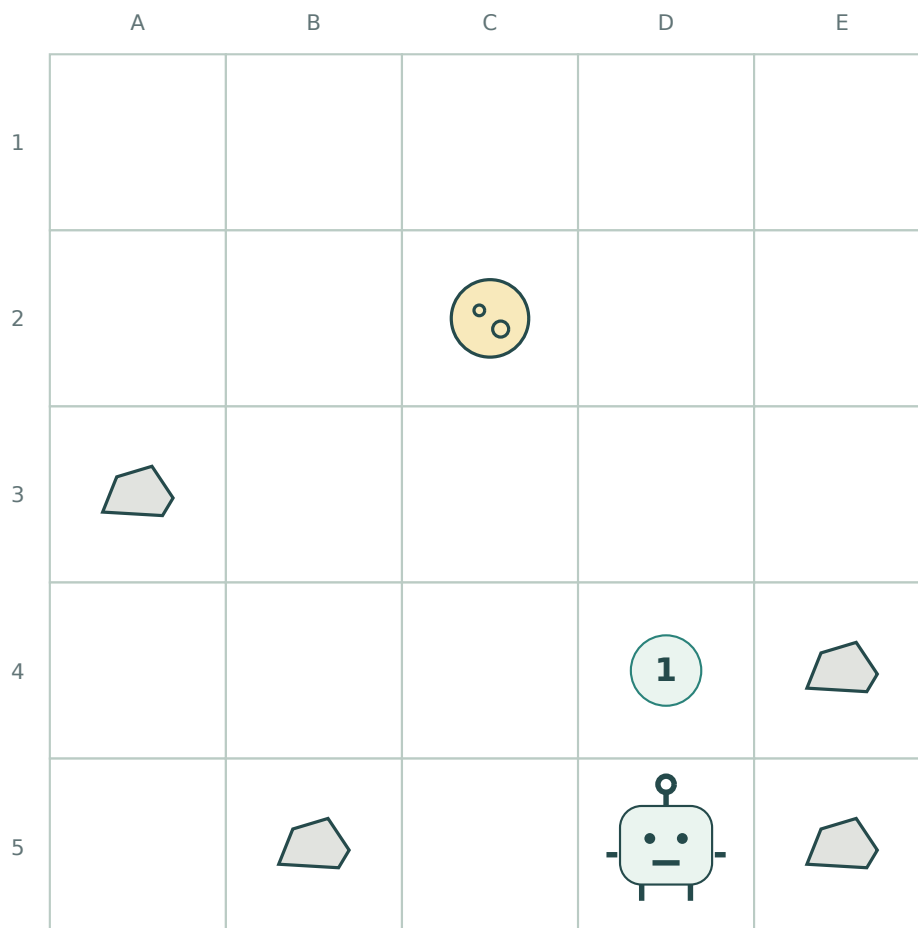
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bila kotak kode kurang, lanjutkan di kertas kosong. Satu panah untuk satu petak.

MANDIRI

# Singgah dahulu

Singgah di lingkaran 1, lalu menuju tujuan. Hindari batu. Gambar rute dan tulis kodenya.



Kode rencanaku (boleh ada lebih dari satu jawaban):

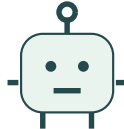
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bila kotak kode kurang, lanjutkan di kertas kosong. Satu panah untuk satu petak.

MANDIRI

# Singgah dahulu

Singgah di lingkaran 1, lalu menuju tujuan. Hindari batu. Gambar rute dan tulis kodenya.

|   | A | B                                                                                   | C                                                                                   | D                                                                                    | E                                                                                    |
|---|---|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                      |
| 2 |   |    |    |    |                                                                                      |
| 3 |   |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |  |
| 4 |   |  |                                                                                     |  |                                                                                      |
| 5 |   |                                                                                     |  |                                                                                      |                                                                                      |

Kode rencanaku (boleh ada lebih dari satu jawaban):

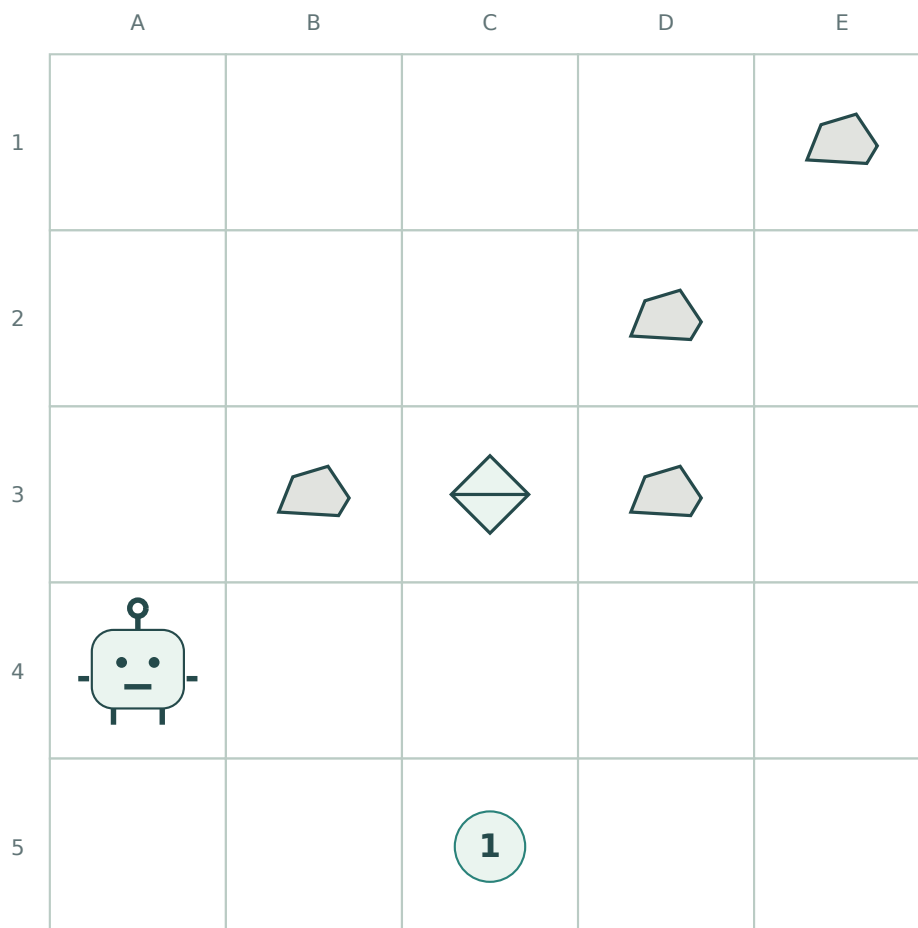
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bila kotak kode kurang, lanjutkan di kertas kosong. Satu panah untuk satu petak.

MANDIRI

# Singgah dahulu

Singgah di lingkaran 1, lalu menuju tujuan. Hindari batu. Gambar rute dan tulis kodenya.



Kode rencanaku (boleh ada lebih dari satu jawaban):

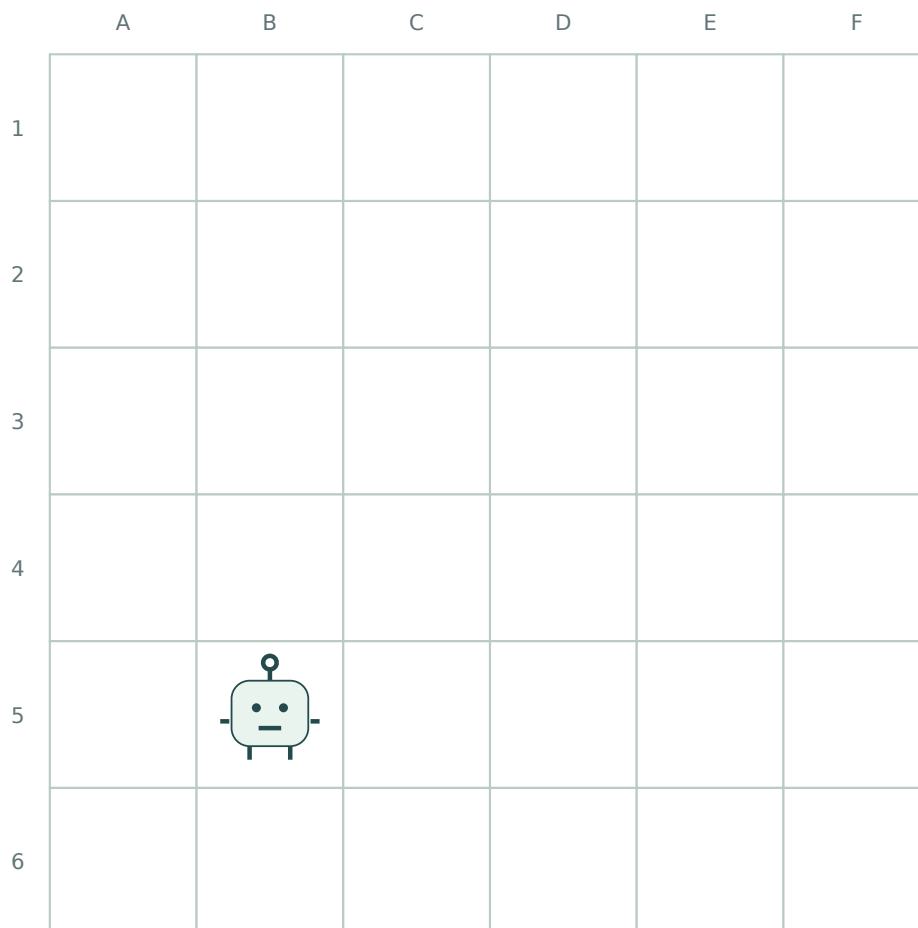
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Bila kotak kode kurang, lanjutkan di kertas kosong. Satu panah untuk satu petak.

TANTANGAN

# Ulangi pola gerak

Ulangi kelompok panah sebanyak 3 kali. Gambar jalur dan bintang di petak terakhir.



Kelompok panah:



**Ulangi 3 kali**

Kode lengkap:

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

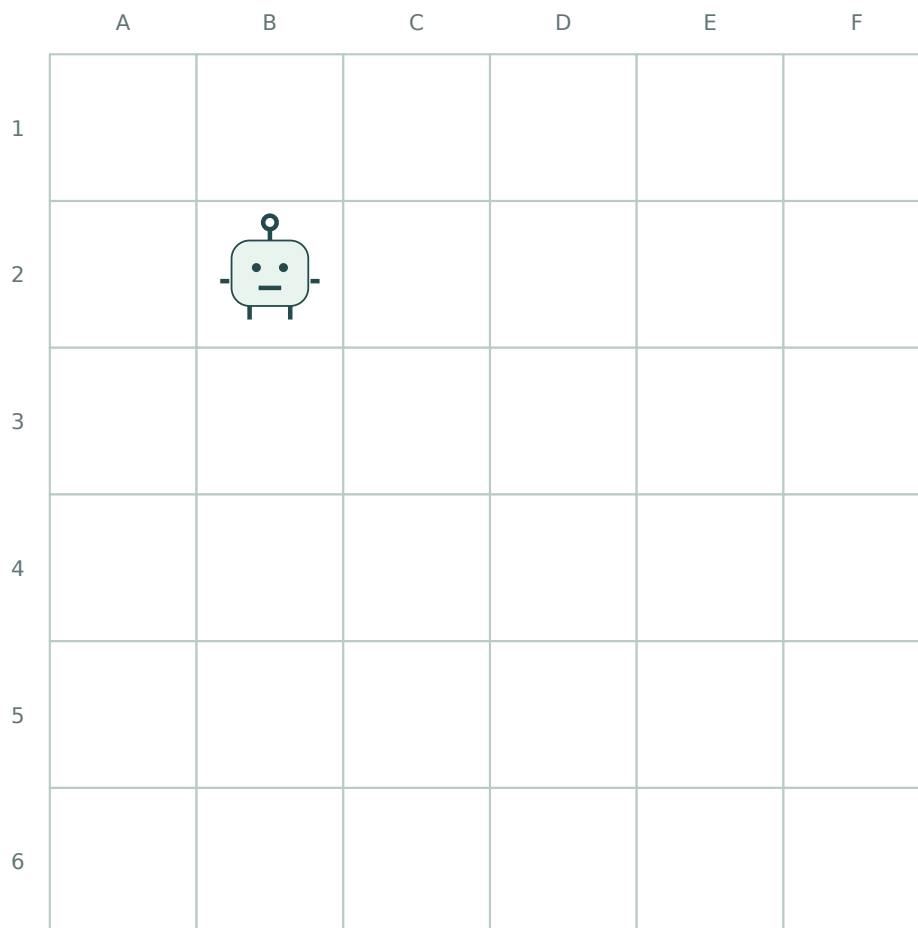
Jumlah langkah:

Petak terakhir:

TANTANGAN

# Ulangi pola gerak

Ulangi kelompok panah sebanyak 3 kali. Gambar jalur dan bintang di petak terakhir.



Kelompok panah:



**Ulangi 3 kali**

Kode lengkap:

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

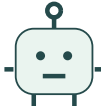
Jumlah langkah:

Petak terakhir:

TANTANGAN

# Ulangi pola gerak

Ulangi kelompok panah sebanyak 3 kali. Gambar jalur dan bintang di petak terakhir.

|   | A | B | C | D | E                                                                                    | F |
|---|---|---|---|---|--------------------------------------------------------------------------------------|---|
| 1 |   |   |   |   |                                                                                      |   |
| 2 |   |   |   |   |                                                                                      |   |
| 3 |   |   |   |   |                                                                                      |   |
| 4 |   |   |   |   |                                                                                      |   |
| 5 |   |   |   |   |  |   |
| 6 |   |   |   |   |                                                                                      |   |

Kelompok panah:



**Ulangi 3 kali**

Kode lengkap:

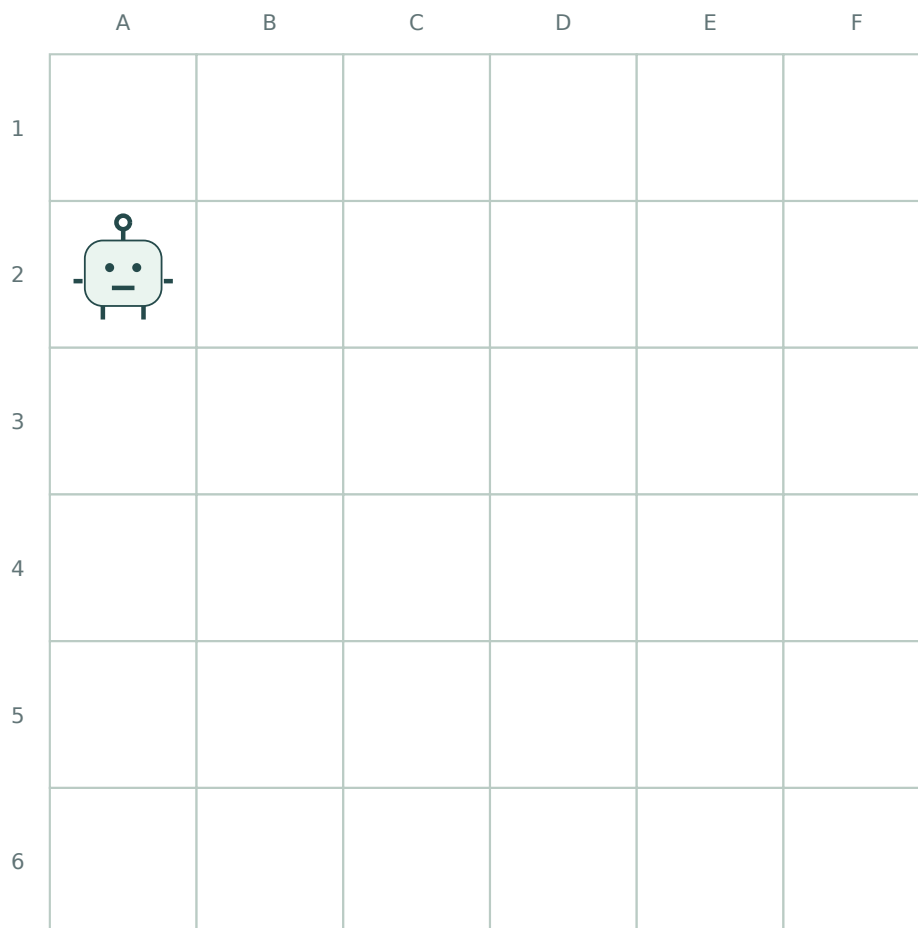
Jumlah langkah:

Petak terakhir:

## TANTANGAN

# Ulangi pola gerak

Ulangi kelompok panah sebanyak 2 kali. Gambar jalur dan bintang di petak terakhir.



Kelompok panah:



**Ulangi 2 kali**

Kode lengkap:

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

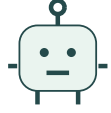
Jumlah langkah:

Petak terakhir:

TANTANGAN

# Ulangi pola gerak

Ulangi kelompok panah sebanyak 2 kali. Gambar jalur dan bintang di petak terakhir.

|   | A | B | C | D | E | F                                                                                     |
|---|---|---|---|---|---|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 |   |   |   |   |   |                                                                                       |
| 2 |   |   |   |   |   |                                                                                       |
| 3 |   |   |   |   |   |                                                                                       |
| 4 |   |   |   |   |   |                                                                                       |
| 5 |   |   |   |   |   |                                                                                       |
| 6 |   |   |   |   |   |  |

Kelompok panah:



Ulangi 2 kali

Kode lengkap:

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

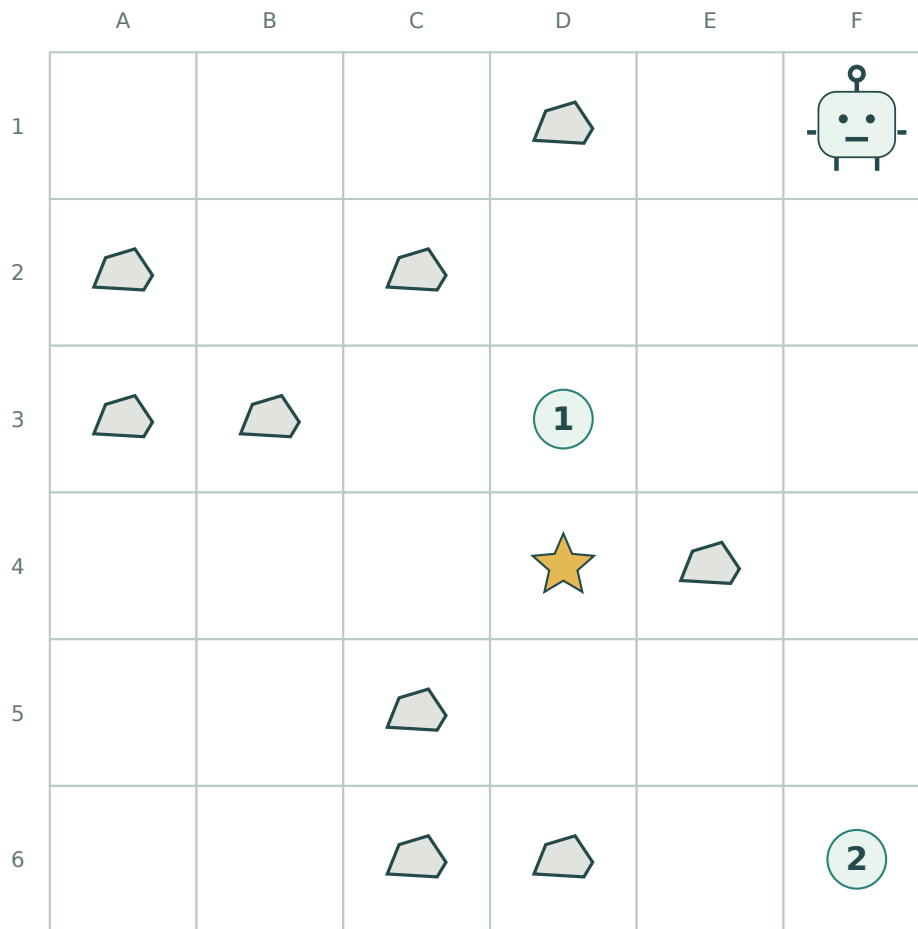
Jumlah langkah:

Petak terakhir:

TANTANGAN

# Misi perancang rute

Lewati lingkaran 1, lalu 2, kemudian tujuan. Hindari batu. Cari rute sesingkat mungkin.



Rancang kode, lalu uji dengan jari:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jumlah langkah rute saya:

Sudah saya uji:

☐

TANTANGAN

# Misi perancang rute

Lewati lingkaran 1, lalu 2, kemudian tujuan. Hindari batu. Cari rute sesingkat mungkin.



Rancang kode, lalu uji dengan jari:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jumlah langkah rute saya:

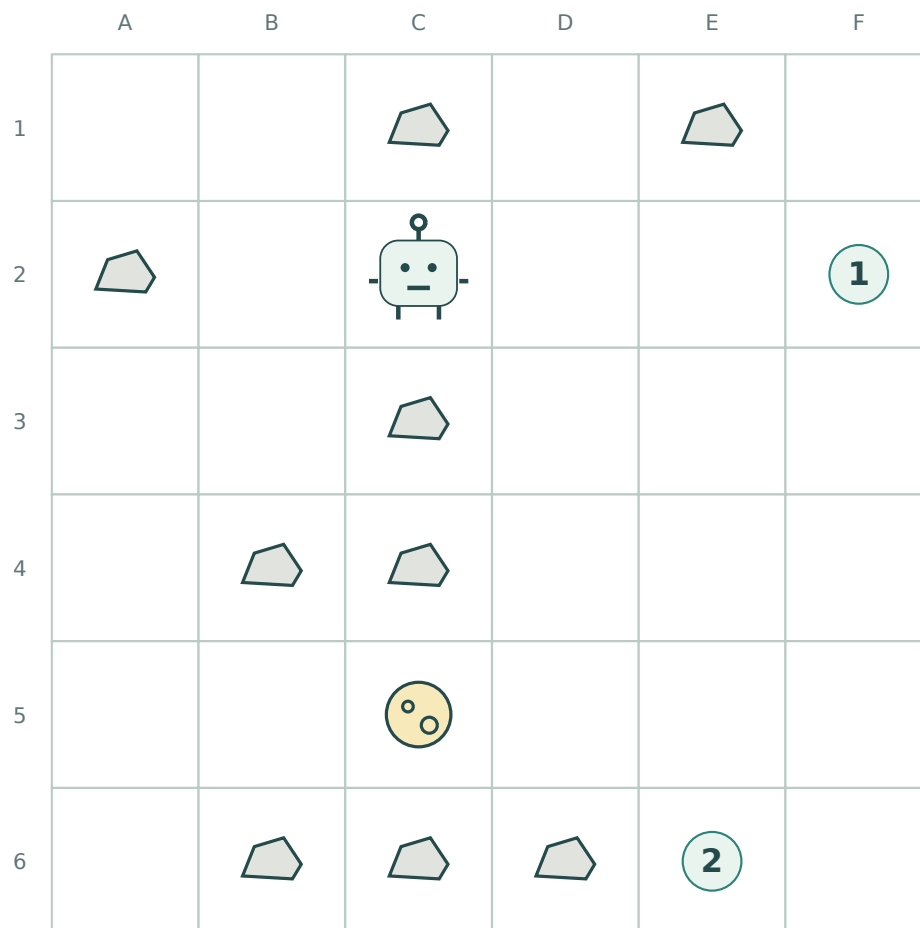
Sudah saya uji:

☐

TANTANGAN

# Misi perancang rute

Lewati lingkaran 1, lalu 2, kemudian tujuan. Hindari batu. Cari rute sesingkat mungkin.



Rancang kode, lalu uji dengan jari:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jumlah langkah rute saya:

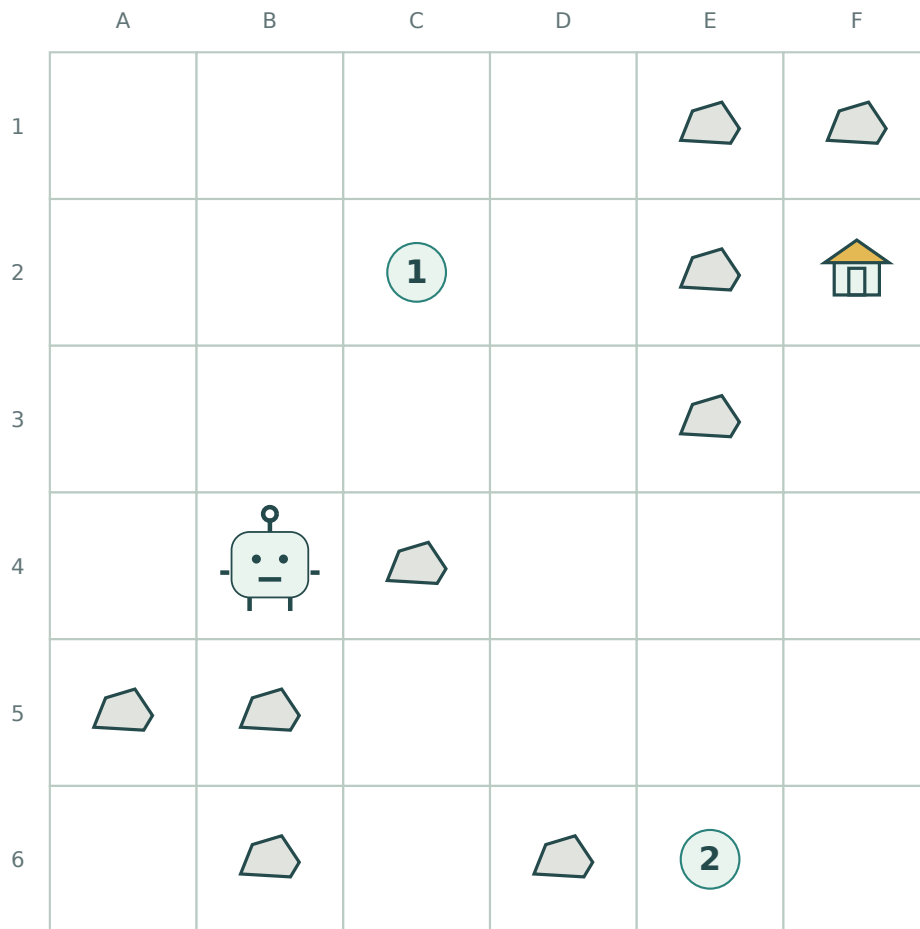
Sudah saya uji:

☐

TANTANGAN

# Misi perancang rute

Lewati lingkaran 1, lalu 2, kemudian tujuan. Hindari batu. Cari rute sesingkat mungkin.



Rancang kode, lalu uji dengan jari:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jumlah langkah rute saya:

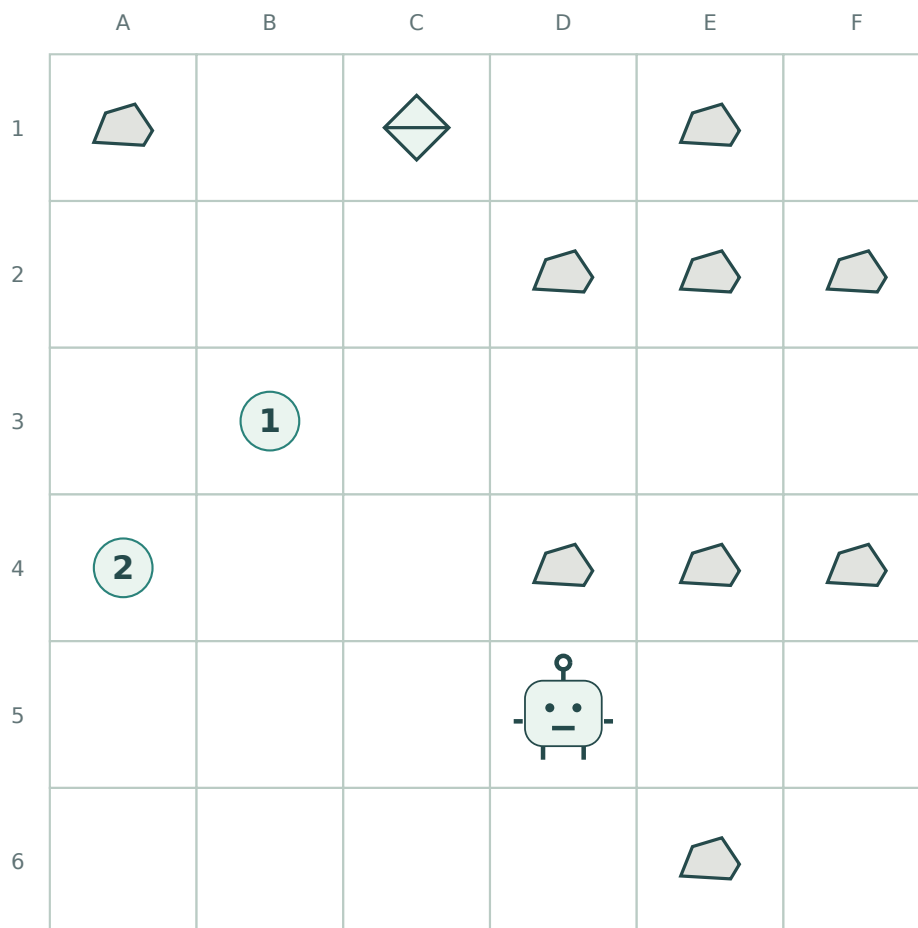
Sudah saya uji:

☐

TANTANGAN

# Misi perancang rute

Lewati lingkaran 1, lalu 2, kemudian tujuan. Hindari batu. Cari rute sesingkat mungkin.



Rancang kode, lalu uji dengan jari:

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

Jumlah langkah rute saya:

Sudah saya uji:

☐

# Kunci dan catatan pendamping

## Aktivitas 01

1: kanan 1 petak; 2: kiri 2 petak; 3: atas 1 petak

## Aktivitas 02

1: kiri 2 petak; 2: atas 1 petak; 3: bawah 2 petak

## Aktivitas 03

1: atas 1 petak; 2: bawah 2 petak; 3: kanan 1 petak

## Aktivitas 04

1: bawah 2 petak; 2: kanan 1 petak; 3: kiri 2 petak

## Aktivitas 05

1: kanan 2 petak; 2: kiri 3 petak; 3: atas 2 petak

## Aktivitas 06

Berhenti di E1. Kode: → ↓ → ↑

## Aktivitas 07

Berhenti di C2. Kode: → ↑ ↑ ↑ →

## Aktivitas 08

Berhenti di B5. Kode: ↑ ← ↓ ← ← ↓

Untuk jawaban terbuka, terima cara lain yang memenuhi instruksi. Dengarkan penjelasan anak.

# Kunci dan catatan pendamping

## Aktivitas 09

Berhenti di B3. Kode: ← ↓ ↓ →

## Aktivitas 10

Berhenti di C1. Kode: ↓ ← ↑ ↑ ←

## Aktivitas 11

Pilihan C.

## Aktivitas 12

Pilihan A.

## Aktivitas 13

Pilihan A.

## Aktivitas 14

Pilihan C.

## Aktivitas 15

Pilihan A.

## Aktivitas 16

Kotak 1: atas; Kotak 2: atas.

Untuk jawaban terbuka, terima cara lain yang memenuhi instruksi. Dengarkan penjelasan anak.

# Kunci dan catatan pendamping

## Aktivitas 17

Kotak 3: atas; Kotak 4: kiri.

## Aktivitas 18

Kotak 1: kanan; Kotak 5: bawah.

## Aktivitas 19

Kotak 3: kanan; Kotak 4: atas.

## Aktivitas 20

Kotak 1: bawah; Kotak 2: bawah.

## Aktivitas 21

Kotak 1: ganti atas menjadi kiri.

## Aktivitas 22

Kotak 1: ganti bawah menjadi atas.

## Aktivitas 23

Kotak 2: ganti kiri menjadi kanan.

## Aktivitas 24

Kotak 4: ganti bawah menjadi atas.

Untuk jawaban terbuka, terima cara lain yang memenuhi instruksi. Dengarkan penjelasan anak.

# Kunci dan catatan pendamping

## Aktivitas 25

Kotak 2: ganti kiri menjadi kanan.

## Aktivitas 26

Contoh: ↑ ↑ → ↑ (4 langkah).

## Aktivitas 27

Contoh: → → ↓ → ↓ (5 langkah).

## Aktivitas 28

Contoh: ↑ ← ↑ ↑ (4 langkah).

## Aktivitas 29

Contoh: ← ↓ ← ↓ (4 langkah).

## Aktivitas 30

Contoh: → → ↓ ↑ ↑ (5 langkah).

## Aktivitas 31

→ ↑ → ↑ → ↑; 6 langkah; berhenti di E2.

## Aktivitas 32

↓ → ↓ → ↓ →; 6 langkah; berhenti di E5.

Untuk jawaban terbuka, terima cara lain yang memenuhi instruksi. Dengarkan penjelasan anak.

# Kunci dan catatan pendamping

## Aktivitas 33

← ↑ ← ↑ ← ↑; 6 langkah; berhenti di B2.

## Aktivitas 34

→ → ↓ → → ↓; 6 langkah; berhenti di E4.

## Aktivitas 35

↑ ← ← ↑ ← ←; 6 langkah; berhenti di B4.

## Aktivitas 36

Contoh: ← ↓ ← ↓ → → ↓ ↓ ↓ ← ↑ ← ↑ (13 langkah).

## Aktivitas 37

Contoh: → → ↓ ↓ ↓ → ↑ ↑ ← ↑ (10 langkah).

## Aktivitas 38

Contoh: → → → ← ↓ ↓ ↓ ↓ ↑ ← ← (11 langkah).

## Aktivitas 39

Contoh: ↑ → ↑ → ↓ ↓ → ↓ ↓ → ↑ ↑ ↑ ↑ (14 langkah).

## Aktivitas 40

Contoh: ← ← ↑ ↑ ← ↓ → → ↑ ↑ ↑ (11 langkah).

Untuk jawaban terbuka, terima cara lain yang memenuhi instruksi. Dengarkan penjelasan anak.