**Lampiran 3**

**Skenario Pembelajaran**

1. Kegiatan awal dimulai pada pukul 08.00 – 09.00 WITA
2. Kegiatan inti dilakukan mulai pukul 09.00 – 10.00. Pada kegiatan inti, ada aspek yang ingin dikembangkan yaitu kemampuan berhitung melalui kegiatan bermain ular tangga. Adapun langkah-langkahnya yaitu :
3. Mengatur ruang kelas yang nyaman untuk anak dalam bermain.
4. Menyiapkan alat yang digunakan seperti dadu, bidak dan papan bidak.
5. Menyampaikan maksud dan tujuan dalam kegiatan bermain ular tangga.
6. Mengarahkan anak untuk melakukan kegiatan ular tangga dengan arahan:
7. Membagi anak dalam beberapa kelompok, tiap kelompok terdiri dari empat orang, membantu anak untuk menentukan siapa yang mendapat giliran pertama.
8. Membantu anak untuk menghitung hasil pelemparan dadu.
9. Membantu anak menjalankan bidaknya dari hasil pelemparan dadu yang diperoleh.
10. Melakukan observasi mengenai kegiatan yang dilakukan anak selama permainan berlangsung.
11. Setelah kegiatan inti kemudian istirahat dan ditutup dengan kegiatan penutup dimulai pukul 10.00 – 11.00 WITA.