**Lampiran 2**

**INSTRUMEN PENELITIAN**

Instrumen penilaian kemampuan sosial anak sebelum dan sesudah dilakukan metode bermain peran

**Petunjuk**

Berilah penilaian secara jujur, objektif, dan penuh tanggung jawab terhadap kemampuan sosial anak yang anda amati. Penilaian dilakukan terhadap aspek-aspek dalam tabel berikut dengan cara menceklis angka 1 sampai 4 pada kolom skor sesuai dengan pengamatan yang dilakukan

**Identitas anak**

Nama Anak :

Kelas/Umur :

Nama Sekolah :

Jenis Kelamin :

**Penilaian skor**

 BSB = 4 (berkembang sangat baik)

 BSH = 3 (berkembang sesuai harapan)

 MB = 2 (mulai berkembang)

 BB = 1 (belum berkembang)

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **No** | **Butir instrumen** | **Jawaban** |
| **1** | **2** | **3** | **4** |
|  **Bersikap kooperatif dengan teman** |
| 1 | Mampu menjalin kerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan |  |  |  |  |
| 2 | Kompak bermain dengan teman sebayanya |  |  |  |  |
| 3 | Anak mampu bekerjasama dalam merapikan kemabali mainanannya ketika selesai bermain dan belajar |  |  |  |  |
|  **Bermain dengan teman sebaya**  |
| 4 | Senang menjalin pertemanan |  |  |  |  |
| 5 | Membantu temannya ketika kesulitan dalam bermain |  |  |  |  |
| 6 | Anak mampu mengetahui fungsi dari alat permainan yang mainkan (misalnya dokter-dokteran, penjual dan pembeli) |  |  |  |  |
| 7 | Anak mampu menyimpan mainan ditempatnya tanpa disuruh |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  **Berbagi dengan orang lain** |  |
| 8 | Senang berbagi makanan sesama teman  |  |  |  |  |
| 9 | Mampu meminjamkan mainan kepada temannya ketika bermain bersama  |  |  |  |  |
| 10 | Anak mampu berbagi dengan orang lain ketika membutuhkan |  |  |  |  |
| **Mengenal tata krama dan sopan santun sesuai dengan nilai sosial budaya setempat** |  |
| 11 | Senang terhadap orang yang baru dilihat |  |  |  |  |
| 12 | Mampu mengucapkan salam ketika masuk kelas |  |  |  |  |
| 13 | Mampu Memberi salam kepada ibu guru ketika pulang sekolah |  |  |  |  |
| 14 | Santun ketika berbicara dengan orang orang tuanya |  |  |  |  |

Observer

Ernawati Bali

**Lampiran 3**

**RUBRIK PENILAIAN KEMAMPUAN SOSIAL ANAK**

1. **Mampu Menjalin Kerjasama Dengan Teman Sebayanya Dalam Melakukan Suatu Permainan**
2. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu menjalin kerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan dengan bantuan guru
3. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu menjalin kerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan dengan benar melalui bantuan guru
4. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu menjalin kerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan dengan benar tanpa bantuan guru
5. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu menjalin kerjasama dengan teman sebayanya dalam melakukan suatu permainan dengan sangat baik tanpa bantuan guru
6. **Kompak Bermain Dengan Teman Sebayanya**
7. Anak diberi nilai 1, bila anak kompak bermain dengan teman sebayanya dengan bantuan guru
8. Anak diberi nilai 2, bila anak kompak bermain dengan teman sebayanya dengan benar melalui bantuan guru
9. Anak diberi nilai 3, bila anak kompak bermain dengan teman sebayanya dengan benar tanpa bantuan guru
10. Anak diberi nilai 4, bila anak kompak bermain dengan teman sebayanya dengan sangat baik tanpa bantuan guru
11. **Mampu Bekerjasama Dalam Merapikan Kembali Mainannya Ketika Selesai Bermain dan Belajar**
12. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu bekerjasama dalam merapikan kembali mainannya ketika selesai bermain dan belajar dengan bantuan guru
13. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu bekerjasama dalam merapikan kembali mainannya ketika selesai bermain dan belajar dengan benar melalui bantuan guru
14. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu bekerjasama dalam merapikan kembali mainannya ketika selesai bermain dan belajar dengan benar tanpa bantuan guru
15. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu bekerjasama dalam merapikan kembali mainannya ketika selesai bermain dan belajar dengan sangat baik tanpa bantuan guru
16. **Senang Menjalin Pertemanan**
17. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu senang menjalin pertemanan dengan bantuan guru
18. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu senang menjalin pertemanan dengan benar melalui bantuan guru
19. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu senang menjalin pertemanan dengan benar tanpa bantuan guru
20. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu senang menjalin pertemanan dengan sangat baik tanpa bantuan guru
21. **Membantu Temannya Ketika Kesulitan Dalam Bermain**
22. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu membantu temannya ketika kesulitan dalam bermain dengan bantuan guru
23. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu membantu temannya ketika kesulitan dalam bermain dengan benar melalui bantuan guru
24. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu membantu temannya ketika kesulitan dalam bermain dengan benar tanpa bantuan guru
25. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu membantu temannya ketika kesulitan dalam bermain dengan sangat baik tanpa bantuan guru
26. **Anak Mampu Mengetahui Fungsi Dari Alat Permainan yang di Mainkan (misalnya, dokter-dokteran, penjual dan pembeli)**
27. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu mengetahui fungsi dari alat permainan yang dimainkan (misalnya, dokter-dokteran, penjual dan pembeli) dengan bantuan guru
28. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu mengetahui fungsi dari alat permainan yang dimainkan (misalnya, dokter-dokteran, penjual dan pembeli) dengan benar melalui bantuan guru
29. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu mengetahui fungsi dari alat permainan yang dimainkan (misalnya, dokter-dokteran, penjual dan pembeli) dengan benar tanpa bantuan guru
30. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu mengetahui fungsi alat permainan yang dimainkan (misalnya penjual dan pembeli, dokter-dokteran, polisi dan penjahat dan masak-masak) dengan sangat baik tanpa bantuan guru
31. **Anak Mampu Menyimpan Mainan Ditempatnya Tanpa Disuruh**
32. Anakdiberi nilai1, bila anak mampu menyimpan mainan ditempatnya tanpa disuruh dengan bantuan guru
33. Anakdiberi nilai2, bila anak mampu menyimpan mainan ditempatnya tanpa disuruh dengan benar melalui bantuan guru
34. Anakdiberi nilai3, bila anak mampu menyimpan mainan ditempatnya tanpa disuruh dengan benar tanpa bantuan guru
35. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu menyimpan mainan ditempatnya tanpa disuruh dengan sangat baik tanpa bantuan guru
36. **Senang Berbagi Makanan Sesama Teman**
37. Anak diberi nilai 1, bila anak senang berbagi makanan sesama teman dengan bantuan guru
38. Anak diberi nilai 2, bila anak senang berbagi makanan sesama teman dengan benar melalui bantuan guru
39. Anak diberi nilai 3, bila anak senang berbagi makanan sesama teman dengan benar tanpa bantuan guru
40. Anak diberi nilai 4, bila anak senang berbagi makanan sesama teman dengan sangat baik tanpa bantuan guru
41. **Mampu Meminjamkan Mainan Kepada Teman-Temannya Ketika Bermain Bersama**
42. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu meminjamkan mainan kepada teman-temannya ketika bermain bersama dengan bantuan guru
43. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu meminjamkan mainan kepada teman-temannya ketika bermain bersama dengan benar melalui bantuan guru
44. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu meminjamkan mainan kepada teman-temannya ketika bermain bersama dengan benar tanpa bantuan guru
45. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu meminjamkan mainan kepada teman-temannya ketika bermain bersama dengan sangat baik tanpa bantuan guru
46. **Anak Mampu Berbagi Dengan Orang Lain Ketika Membutuhkan**
47. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu berbagi dengan orang lain ketika membutuhkan dengan bantuan guru
48. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu berbagi dengan orang lain ketika membutuhkan dengan benar melalui bantuan guru
49. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu berbagi dengan orang lain ketika membutuhkan dengan benar tanpa bantuan guru
50. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu berbagi dengan orang lain ketika membtuhkan dengan sangat baik tanpa bantuan guru
51. **Senang Terhadap Orang yang Baru Dilihat**
52. Anak diberi nilai 1, bila anak senang terhadap orang yang baru dilihat dengan bantuan guru
53. Anak diberi nilai 2, bila anak senang terhadap orang yang baru dilihat dengan benar melalui bantuan guru
54. Anak diberi nilai 3, bila anak senang terhadap orang yang baru dilihat dengan benar tanpa bantuan guru
55. Anak diberi nilai 4, bila anak senang terhadap orang yang baru dilihat dengan sangat baik tanpa bantuan guru
56. **Mampu Mengucapkan Salam Ketika Masuk Kelas**
57. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu mengucapkan salam ketika masuk kelas dengan bantuan guru
58. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu mengucapkan salam ketika masuk kelas dengan benar melalui bantuan guru
59. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu mengucapkan salam ketika masuk kelas dengan benar tanpa bantuan guru
60. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu mengucapkan salam ketika masuk kelas dengan sangat baik tanpa bantuan guru
61. **Mampu Memberi Salam Kepada Ibu Guru Ketika Pulang Sekolah**
62. Anak diberi nilai 1, bila anak mampu memberi salam kepada ibu guru ketika pulang sekolah dengan bantuan guru
63. Anak diberi nilai 2, bila anak mampu memberi salam kepada ibu guru ketika pulang sekolah dengan benar melalui bantuan guru
64. Anak diberi nilai 3, bila anak mampu memberi salam kepada ibu guru ketika pulang sekolah dengan benar tanpa bantuan guru
65. Anak diberi nilai 4, bila anak mampu member salam kepada ibu guru ketika pulang sekolah dengan sangat baik tanpa bantuan guru
66. **Santun Ketika Berbicara Terhadap Orang yang Baru Dilihat**
67. Anak diberi nilai 1, bila anak santun ketika berbicara terhadap orang yang baru dilihat dengan bantuan guru
68. Anak diberi nilai 2, bila anak santun ketika berbicara terhadap orang yang baru dilihat dengan benar melalui bantuan guru
69. Anak diberi nilai 3, bila anak santun ketika berbicara terhadap orang yang baru dilihat dengan benar tanpa bantuan guru
70. Anak diberi nilai 4, bila anak santun ketika berbicara terhadap orang yang baru dilihat dengan sangat baik tanpa bantuan guru

**Lampiran 4**

**Kegiatan 1**

**Skenario Pembelajaran**

**Judul : Penjual dan Pembeli**

**Kegiatan Awal (30 menit)**

Kegiatan awal selama 30 menit dimulai pada pukul 08.00-08.30, guru melakukan kegiatan pembuka dan kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan sosial anak. Selain itu guru menyiapkan skenario yang telah dibuat sebelumnya, serta alat dan bahan yang ingin digunakan pada kegiatan inti.

**Kegiatan Inti (60)**

Kegiatan inti selama 60 menit dimulai jam 08.30-09.30, dalam kegiatan inti ada beberapa aspek yang ingin dikembangkan, salah satunya yaitu perkembangan sosial anak. Pada aspek perkembangan sosial akan dilakukan dengan kegiatan bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain peran yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan bermain
2. Menentukan kelompok yang akan bermain peran. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain
4. Melaksanakan *Role Playing*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk membentuk menit untuk menyiapkan diri untuk bagaimana *role playing* itu akan dimainkan
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan, dilakukan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton
6. Ulangan bermain. dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan bermain atau tidak

**“Jualan Sayur dan Buah”**

Tema ini diangkat sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, Sebelum bermain, anak-anak diperkenalkan dengan alur cerita peran apasaja yang mereka akan lakukan dan setting tempat. Dalam skenario yang dibuat dalam ibu guru, mereka bermain dipasar untuk setting tempatnya, ada yang berperan sebagai penjual sayur kacang panjang, sop, penjual buah mangga dan pisang, penjual soto, tukang parkir dan sisanya berperan sebagai pembeli. Anak-anak memilih sendiri peran apa saja yang mereka inginkan, tentunya dengan arahan gaya bermain terarah dijelaskan sebelumnya oleh ibu guru.

Yang menjual sayur-sayuran mereka mereka bertugas memasukkan jenis sayuran yang diminta pembeli kedalam kantong plastik dan menerima uang dari pembeli.

Ketika semua perangkat sudah dijelaskan (alur cerita, bermain peran, tempat, dan alat) akhirnya ACTION Semua berperan layaknya mereka sudah terlibat dalam dunia aslinya. Menyenangkan sekali untuk mereka, belajar mengenal jenis sayuran dan buah apa yang akan mereka jual dan beli belajar berdemokrasi (untuk memilih peran).

**Istirahat (30 menit)**

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

**Kegaiatan Akhir (30 menit)**

Setelah istirahat, kemudian dilanjutkan kegiatan penutup berupa evaluasi kegiatan hari ini, bernyanyi dan pengembangan aspek nilai agama dan moral dalam membaca doa selama 30 menit dan berakhir pada pukul 10.30.

**Kegiatan 2**

**Skenario Pembelajaran**

**Judul : Dokter-Dokteran**

**Kegiatan Awal (30 menit)**

Kegiatan awal selama 30 menit dimulai pada pukul 08.00-08.30, guru melakukan kegiatan pembuka dan kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan sosial anak. Selain itu guru menyiapkan skenario yang telah dibuat sebelumnya, serta alat dan bahan yang ingin digunakan pada kegiatan inti.

**Kegiatan Inti (60)**

Kegiatan inti selama 60 menit dimulai jam 08.30-09.30, dalam kegiatan inti ada beberapa aspek yang ingin dikembangkan, salah satunya yaitu perkembangan sosial anak. Pada aspek perkembangan sosial akan dilakukan dengan kegiatan bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain peran yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan bermain
2. Menentukan kelompok yang akan bermain peran. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain
4. Melaksanakan *Role Playing*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk membentuk menit untuk menyiapkan diri untuk bagaimana *role playing* itu akan dimainkan
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan, dilakukan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton
6. Ulangan bermain. dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan bermain atau tidak

**“Dokter dan Pasien”**

Tema ini diangkat sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, Sebelum bermain, anak-anak diperkenalkan dengan alur cerita peran apa saja yang mereka akan lakukan dan setting tempat. Dalam skenario yang dibuat dalam ibu guru, mereka sediakan barang apa saja yang bisa dijadikan tempat tidur bagi para pasien. Alat-alat kedokterannya bisa menggunakan kain sisa untuk untuk pembalut luka selotip untuk plester dan lainnya. Jangan lupa, buku bekas untuk si kecil menulis resep bagi masing-masing pasiennya. Bisa juga ibu/ayah jadi pasien.

**Istirahat (30 menit)**

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

**Kegaiatan Akhir (30 menit)**

Setelah istirahat, kemudian dilanjutkan kegiatan penutup berupa evaluasi kegiatan hari ini, bernyanyi dan pengembangan aspek nilai agama dan moral dalam membaca doa selama 30 menit dan berakhir pada pukul 10.30.

**Kegiatan 3**

**Skenario Pembelajaran**

**Judul : Profesi (Polisi dan Penjahat)**

**Kegiatan Awal (30 menit)**

Kegiatan awal selama 30 menit dimulai pada pukul 08.00-08.30, guru melakukan kegiatan pembuka dan kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan sosial anak. Selain itu guru menyiapkan skenario yang telah dibuat sebelumnya, serta alat dan bahan yang ingin digunakan pada kegiatan inti.

**Kegiatan Inti (60)**

Kegiatan inti selama 60 menit dimulai jam 08.30-09.30, dalam kegiatan inti ada beberapa aspek yang ingin dikembangkan, salah satunya yaitu perkembangan sosial anak. Pada aspek perkembangan sosial akan dilakukan dengan kegiatan bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain peran yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan bermain
2. Menentukan kelompok yang akan bermain peran. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain
4. Melaksanakan *Role Playing*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk membentuk menit untuk menyiapkan diri untuk bagaimana *role playing* itu akan dimainkan
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan, dilakukan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton
6. Ulangan bermain. dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan bermain atau tidak

**“Polisi dan Penjahat”**

Tema ini diangkat sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, Sebelum bermain, anak-anak diperkenalkan dengan alur cerita peran apa saja yang mereka akan lakukan dan setting tempat. Dalam skenario yang dibuat dalam ibu guru. Guru mengajak seluruh murid untuk berkumpul, berdiri dalam lingkaran besar, dan meminta seluruh murid memperhatikan informasi yang akan disampaikan, guru menyampaikan seluruh peran murid dalam permainan. Sebagai penjahat, dua orang polisi, dan warga. Pilihlah dua orang murid menjadi penjahat, dua peserta menjadi polisi, dan sisanya menjadi warga. Masing-masing murid tidak mengetahui kedudukan posisi peserta satu sama lainnya karena guru karena guru membisikkan peran masing-masing secara bergilir. Penjahat dapat menjatuhkan warga dengan satu kedipan mata. Tetapi penjahat tidak dapat menjatuhkan polisi. Warga dilarang menangkap polisi. Hanya polisi yang dapat menangkap penjahat. Selain itu, masing-masing peserta tidak diperkenankan berbicara apalagi berdiskusi atau bercakap-cakap karena permainan hanya efektif dengan kedipan mata semua saling mewaspadai siapa penjahat sebenarnya. Warga yang mengetahui keberadaan penjahat dan polisi boleh memberi kode tetapi tetap tanpa suara dan boleh waspada. Permainan ini berakhir setelah polisi mampu menagkap penjahat yang sebenarnya.

**Istirahat (30 menit)**

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

**Kegaiatan Akhir (30 menit)**

Setelah istirahat, kemudian dilanjutkan kegiatan penutup berupa evaluasi kegiatan hari ini, bernyanyi dan pengembangan aspek nilai agama dan moral dalam membaca doa selama 30 menit dan berakhir pada pukul 10.30.

**Kegiatan 4**

**Skenario Pembelajaran**

**Judul : Profesi (Masak-masak)**

**Kegiatan Awal (30 menit)**

Kegiatan awal selama 30 menit dimulai pada pukul 08.00-08.30, guru melakukan kegiatan pembuka dan kegiatan yang mengembangkan aspek perkembangan sosial anak. Selain itu guru menyiapkan skenario yang telah dibuat sebelumnya, serta alat dan bahan yang ingin digunakan pada kegiatan inti.

**Kegiatan Inti (60)**

Kegiatan inti selama 60 menit dimulai jam 08.30-09.30, dalam kegiatan inti ada beberapa aspek yang ingin dikembangkan, salah satunya yaitu perkembangan sosial anak. Pada aspek perkembangan sosial akan dilakukan dengan kegiatan bermain peran. Adapun langkah-langkah dalam penggunaan metode bermain peran yaitu sebagai berikut :

1. Persiapan. Fasilitator mengemukakan masalah dan tema yang akan dirole playingkan, dan tujuan bermain
2. Menentukan kelompok yang akan bermain peran. Menentukan kelompok yang akan memainkan sesuai dengan kebutuhan skenarionya, dan memilih individu yang akan memegang peran tertentu
3. Menentukan kelompok penonton dan menjelaskan tugasnya. Kelompok penonton adalah anggota kelompok lain yang tidak ikut menjadi pemain
4. Melaksanakan *Role Playing*. Setelah semua peran terisi, para pemain diberi kesempatan untuk membentuk menit untuk menyiapkan diri untuk bagaimana *role playing* itu akan dimainkan
5. Evaluasi dan diskusi. Setelah selesai permainan, dilakukan diskusi mengenai pelaksanaan permainan berdasarkan hasil observasi dan tanggapan-tanggapan penonton
6. Ulangan bermain. dari hasil diskusi dapat ditentukan apakah perlu diadakan ulangan bermain atau tidak

**“Masak-masak”**

Tema ini diangkat sesuai dengan pembelajaran yang sedang berlangsung, Sebelum bermain, anak-anak diperkenalkan dengan alur cerita peran apa saja yang mereka akan lakukan dan setting tempat. Dalam skenario yang dibuat ibu guru : 1. Memberikan peran atau menerima peran yang diberikan yaitu saat anak bermain terjadi komunikasi dimana terdapat kesepakatan siapa diantara mereka menjadi seorang penjual dan seorang pembeli. Dengan begitu, anak dapat menerima peran tersebut dengan senang hati, 2. Membutuhkan alat peraga dalam melakukan permainan yaitu permainan ini membutuhkan alat peraga, tapi alat peraga yang digunakan sangatlah sederhana seperti perlengkapan alat-alat masak, 3. Memainkan karakter dan tindakan terkait peran yaitu karakter yang diperoleh haruslah sesuai dimana saat anak mendapatkan peran tersebut ia harus melakukannya seperti halnya jika anak menjadi seorang pembeli atau penjual ia harus menyeimbangkan perannya tersebut, 4. Bisa berimajinasi dengan benda khayal dengan permainan ini anak dapat melatih dalam berimajinasi, dengan benda-benda yang ada disekitarnya.

**Istirahat (30 menit)**

1. Berdoa sebelum makan
2. Makan
3. Berdoa sesudah makan
4. Bermain

**Kegaiatan Akhir (30 menit)**

Setelah istirahat, kemudian dilanjutkan kegiatan penutup berupa evaluasi kegiatan hari ini, bernyanyi dan pengembangan aspek nilai agama dan moral dalam membaca doa selama 30 menit dan berakhir pada pukul 10.30.