

## Lampiran Kriteria Penilaian Karakter Siswa

NO.	Butir Pernyataan	Rendah (1)	Sedang (2)	Tinggi (3)
1	Disiplin	Nilai 1, apabila siswa bercanda dan mengobrol dengan teman pada saat peneliti menyampaikan permainan	Nilai 2, apabila siswa mendengarkan tapi tidak fokus	Nilai 3, apabila siswa mendengarkan, fokus dan mengikuti intruksi yang diberikan
2.	Kerjasama	Nilai 1, apabila siswa masih bermain permainan secara individual dan tidak bermain secara tim	Nilai 2, apabila siswa mulai mau berbagi saat bermain tapi tidak bermain strategi secara tim	Nilai 3, apabila siswa sudah bisa bermain strategi secara tim dan lebih mau berbagi
3.	Tanggung jawab	Nilai 1, apabila siswa tidak mengaku ketika membuat kesalahan dalam permainan	Nilai 2, apabila siswa mengaku salah saat membuat kesalahan tapi tidak mau dihukum	Nilai 3, apabila siswa mengaku salah ketika salah dan siap dihukum bersama tim
4.	Mandiri	Nilai 1, apabila siswa masih tidak bisa bermain bersama dan masih bergerombol saat permainan berlangsung	Nilai 2, apabila siswa mulai mau bermain tapi masih bergerombol	Nilai 3, apabila siswa sudah bisa bermain secara tim, tidak bergerombol dan aktif dalam permainan

5.	Percaya diri	Nilai 1, apabila siswa masih malu-malu dan tidak mau bermain	Nilai 2, apabila siswa mau bermain tapi masih malu-malu	Nilai 3, apabila siswa mau bermain, tidak malu-malu lagi dan bermain secara tim
----	--------------	--	---	---