

## DAFTAR PUSTAKA

- Wina Sanjaya. 2014. *strategi pembelajaran berorientasi standar proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Maesaroh. 2016. *Peluang Pemanfaatan Pembelajaran Berorientasi Teknologi Informasi Di Lingkup Madrasah (Mempersiapkan Madrasah Berwawasan Global)*. *Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. I (2)
- Syofnidah, Yasyfata. *Peningkatan Motivasi Belajar PAI Melalui Metode Pembelajaran Questions Students Have Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Hajimena Kecamatan Natar Kabupaten Lampung Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016*. Lampung: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan UU RI No. 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- M. Arief Fauzan Bukhori. 2013. *Pembelajaran Berbasis Inkuiri Untuk Optimalisasi Pemahaman Konsep Fisika Pada Siswa Di SMA Negeri 4 Magelang Jawa Tengah*. *Berkala Fisika Indonesia*, IV (1&2).
- Miftahul Huda. 2014. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis Dan Paradigmatik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tiyas, Noor, Lisa. 2015. *Pengembangan E-Book Interaktif Pada Materi Termokimia Berbasis Representasi Kimia*. Lampung: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia.
- Azhar Arsyad. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Chairul Anwar. 2014. *Hakikat Manusia dalam Pendidikan*. Yogyakarta: SUKA-Press.

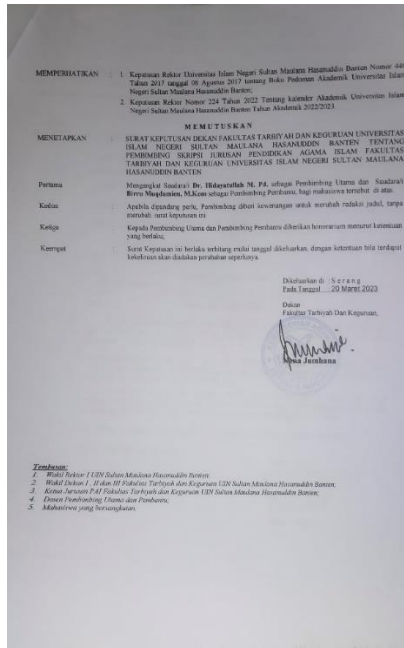
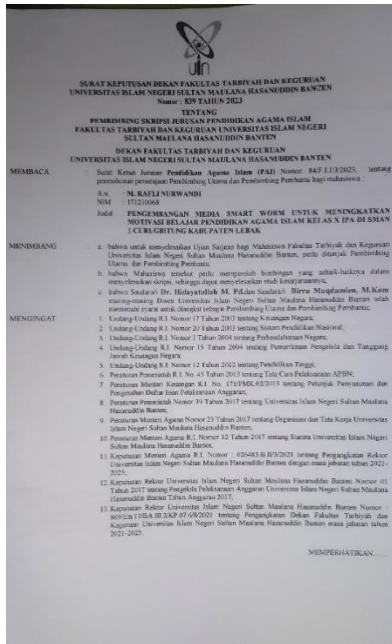
- Sohibun dan Filza Yuliana Ade. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Goggle Drive. Tadris Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*. II (2).
- Purwa Atmaja Prawira. 2013. *Psikologi Pendidikan Dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar- Ruzz Media.
- Rudy S dan Hisbiyatul. 2018. *Media pembelajaran*. Jember, Cv Pustaka.
- Santrianawati. 2018. *Media dan sumber belajar*. Yogyakarta. Deepublish.
- Hasan M Et al. 2021. *Media Pembelajaran*. Tahta Media Group.
- Abdul Wahab Rasyid. 2013. *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Press, Cet 1.
- Ramen A. Purba, dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Ali Hamzah dan Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan strategi pembelajaran Matematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Mohamad Syarif Sumantri. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik Di Tingkat Pendidikan Dasar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Cepi R. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta Pusat, Direktorat Jendral Pendidikan Islam.
- Nizwardi J dan Ambiyar. 2016. *Media dan sumber pembelajaran*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Septy N. 2021. *Media pembelajaran dijenjang SD*. Sukabumi:CV Jejak.
- Alamsyah Said dan Andi Budimanjaya. 2015. *95 Strategi Mengajar Multiple Intelegences Mengajar Sesuai Kinerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Teguh Sumantoro dan Joko. 2013. *Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Menggunakan Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa, Jurnal Pendidikan Teknik Electro*, 2.2.

- Randi Catono. 2013. *Gerbang Kreativitas Jagat Permainan Interaktif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rahmat Solihin. 2021. *Akidah Akhlak Dalam Perspektif Pembelajaran Di Madrasah Ibtidaiyah*. Jawa Barat: CV. Adanu Abimata.
- Abdul Majid. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasir A. Bakri. 2014. *Metode Pembelajaran Agama Islam*. Yogyakarta: Eja Publisher.
- Ali Al-Jumbulati dan Abdul Futuh At-Tuwaanisi. 2002. *Perbandingan Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Nyayu Khodijah. 2016. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Nurul Hidayah dan Fikri Hermansyah. 2016. “Hubungan antara Motivasi Belajar dan kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Bandar Lampung Tahun 2016/2017, “*Jurnal Pendidikan Pembelajaran Dasar*”, Volume 3 No.2.
- Annurahman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : Alfabeta.
- Adi suprayitno. 2019. *Pedoman Penyusunan dan Penulisan Jurnal Ilmiah Bagi Guru*. Yogyakarta : CV. Budi Utama.
- Kompri. 2016. *Motivasi Pembelajaran Pesrpektif Guru dan Siswa*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Donni Juni Priansa. 2015. *Manajemen Peserta Dididk dan Model pembelajaran*. Bandung : Alfa beta.
- Al-quran dan terjemahnya*, Kementrian Agama RI. Bekasi: PT. Rahmah Bilqis Media.
- Ngalim Purwanto. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT.Remaja Rosdakarya.

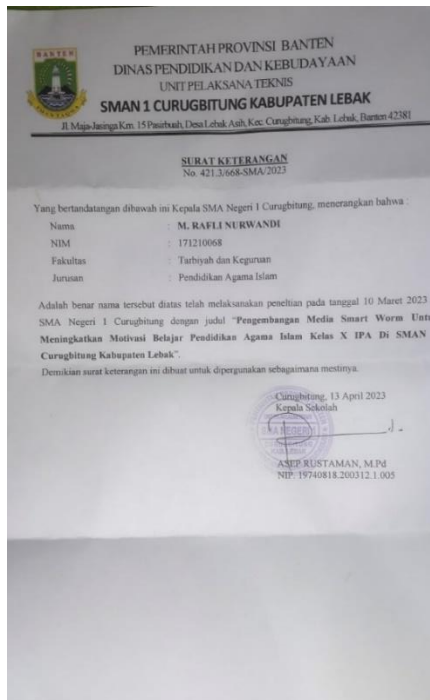
- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Muhibbin Syah. 2014. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT.Remaja Rosdakarya.
- Rasidi dan Salim. 2021. *pola asuh anak dalam meningkatkan motivasi belajar*. Lamongan, Academia Publication.
- Nursyifa Fitriana. 2018. Pengembangan media permainan ular tangga terintegrasi asmaul husna tema organ gerak hewan dan manusia, *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Nurul Musa'adah. 2017. Pengembangan media ular tangga pembelajaran IPA materi perubahan lingkungan kelas IV SDN Demaan Rembang”, *Skripsi*, (Fakultas Ilmu Pendidikan: Universitas Negeri Semarang.
- Umriah. 2017. Pengembangan media ular tangga untuk meningkatkan hasil belajar murid pada pembelajaran Ilmu pengetahuan social kelas V SDN 015 Sumberjo kecamatan Wonomulyo kabupaten Polewali Mandar. *Skripsi*. Fakultas Keguruan dan ilmu Pendidikan: Universitas Muhammadiyah Semarang.
- Nanang Yuliyanto. 2016. Pengembangan *media pembelajaran ular tangga untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran administrasi pajak kelas XI akuntansi smk negeri 1 klaten tahun ajaran 2015/2016*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gofur Dyah Ayu. 2020. *metode reset penelitian kuantitatif*. Sleman: Deepublish.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tatik Sutarti dan Edi Irawan. 2017. *Kiat Sukses Meraih Hibah Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: DeePublish.

Robert Maribe Branch. 2009. *Intructional Design: The ADDIE Approach*. London: Springer Science Business Media.

# Lampiran 1: Surat Keputusan Pembimbing Skripsi



# Lampiran 2 :Surat keterangan sudah melakukan penelitianZ



### Lampiran 3 : Angket Validasi Ahli Media

**Instrumen Validasi Ahli Media Permainan Smart Worm**

Judul Penelitian: *Keefektifan media Smart Worm untuk meningkatkan minat belajar Pendidikan Agama Islam pada kelas X*

Suasana Pengajaran: \_\_\_\_\_

Mata Pelajaran: \_\_\_\_\_

Peneliti: \_\_\_\_\_

Ahli Media: *Dr. Ningsi Kusnadi*

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli media terhadap kelayakan media pembelajaran permainan Smart worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pernyataan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

**Keterangan skala:**

- 5 - Sangat Setuju
- 4 - Setuju
- 3 - Kurang Setuju
- 2 - Tidak Setuju
- 1 - Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini, saya ucapkan terimakasih.

**Instrumen Penilaian Validasi Ahli Media**

**A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Media**

NO	Kriteria Penilaian	Nilai				
		5	4	3	2	1
		SS	S	KS	TS	STS
1	Mudah digunakan					✓
2	Tata letak dan susunan rapi				✓	

3	Desain dan warna menarik					✓
4	Tampilan keseluruhan menarik					✓
5	Kemudahan warna pada papan permainan menarik					✓
6	Tidak mudah lupa, rusak dan serok saat digunakan					✓
7	Kemudahan dalam media permainan smart worm					✓
8	Mudah disimpan					✓
9	Pemakaian tidak memerlukan perlakuan khusus					✓
10	Keterampilan warna pada papan setiap tingkatan					✓

**B. Komentar Saran**


- Media sudah baik dan dapat digunakan untuk kelas lapangan
- Selangya soal & prob dan di tempat pada kertas untuk memudahkan dalam membaca

**C. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- 1. Layak untuk diuji cobakan
- 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Sering,  
Ahli Media



### Lampiran 4: Angket Validasi Ahli Materi I

**Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi**

**A. Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi**

Kriteria	Indikator Penilaian	Baterai Penilaian	Penilaian				
			5	4	3	2	1
Aspek Kelayakan Isi	Ketersajian materi dengan KD	1. Kelengkapan Materi	✓				
		2. Kelengkapan Materi	✓				
	Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan definisi	✓				
		4. Keakuratan fakta dan data	✓				
		5. Keakuratan gambar dan ilustrasi	✓				
		6. Urutan dan hierarki dalam pembelajaran isi-materi	✓				
Mendukung Keingintahuan	7. Menantang rasa ingin tahu	✓					
	8. Menantang kemampuan berprestasi	✓					
Aspek Kelayakan Penyajian	Pendukung penyajian	9. Ciri-ciri-ciri seal dalam setiap kegiatan belajar	✓				
		10. Soal Latihan pada kegiatan belajar	✓				
	Penyajian Pembelajaran	11. Isi materi sesuai realitas	✓				
		12. Interaktivitas materi didik	✓				
Aspek Penilaian Kontekstual	Hal-hal kontekstual	13. Keterkaitan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia siswa siswa	✓				
		14. Kemampuan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	✓				

**B. Kebenaran Media**

No	Jenis Kealahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar Saran**


.....

**D. Kesimpulan**

Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

- 1. Layak untuk diuji cobakan
- 2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
- 3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Hormatilah,  
Ahli Materi



## Lampiran 5: Angket Validasi Ahli Materi II

**Instrumen Validasi Ahli Materi Permainan Smart Worm**

Judul Penelitian : Pengembangan Media Smart Worm (cukri Marnasafien) untuk Metode Pembelajaran Agama Islam kelas XPA

Sasaran Pengguna : Siswa di Rangsbitung Kabupaten Lulea

Mata Pelajaran : PAI

Peneliti : M. Rafli Nurazak

Ahli Materi : Marsuwa

Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu selaku ahli materi terhadap kelayakan media pembelajaran permainan Smart worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam yang dikembangkan. Pendapat, kritik, saran, penilaian, dan komentar Bapak/Ibu akan sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran ini. Sehubungan dengan hal tersebut, dimohon Bapak/Ibu memberikan respon pada setiap pertanyaan dalam lembar kuisioner ini dengan memberikan tanda (✓) pada kolom angka.

Keterangan skala:

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

Komentar atau saran Bapak/Ibu dimohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan. Atas kesediaan Bapak/Ibu untuk mengisi lembar validasi ini saya ucapkan terimakasih.

**Instrumen Penilaian Validasi Ahli Materi**

**Lembar Penilaian Validasi Ahli Materi**

Kriteria	Indikator Penilaian	Bater Penilaian	Penilaian				
			5	4	3	2	1
			SR	RS	TS	TR	RTS
Aspek Kelayakan Isi	Keragaman materi dengan KD	1. Kelengkapan Materi	✓				
		2. Keluasan Materi	✓				
	Keakuratan Materi	3. Keakuratan konsep dan definisi	✓				
		4. Keakuratan fakta dan data	✓				
		5. Keakuratan gambar dan ilustrasi	✓				
Kemutakhiran Materi	6. Gambar dan ilustrasi dalam kehidupan sehari-hari	✓					
	Mendorong Ketertarikan	7. Mendorong rasa ingin tahu	✓				
		8. Menciptakan keragaman bertanya	✓				
Aspek Kelayakan penyajian	Pendukung penyajian	9. Contoh-contoh soal dalam setiap kegiatan belajar	✓				
		10. Soal latihan pada kegiatan belajar	✓				
	Penyajian Pembelajaran	11. Kunci jawaban soal latihan	✓				
Aspek Pemakaian Komunikatif	Bahasa komunikatif	12. Keterlibatan peserta didik	✓				
		13. Keterlibatan guru	✓				
		14. Kemudahan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari	✓				

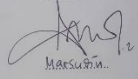
**B. Kebenaran Media**

No	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan

**C. Komentar Saran**  
 Media pembelajaran permainan smart worm layak untuk digunakan

**D. Kesimpulan**  
 Lingkari pada nomor sesuai dengan kesimpulan:

1. Layak untuk diuji cobakan
2. Layak untuk diuji cobakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak untuk diuji cobakan

Rangkasbitung,  
 Ahli Materi  
  
 Marsuwa.







**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Neneng Murnainah  
 Kelas : 10 IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

1	Untuk lebih memahami pelajaran, saya siapakan belajar dirumah					✓	
2	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	✓	
3	Saya berinisiatif memperbaiki guru mengajar				✓		
4	Saya merasa semangat untuk mampu menyelesaikan tugas yang sulit				✓		
5	Saya menyukai pelajaran guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓		
6	Saya semangat untuk melakukan kegiatan pelajaran PAI					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Q-dewa/akki  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

1	Untuk lebih memahami pelajaran, saya siapakan belajar dirumah					✓	
2	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓	
3	Saya berinisiatif memperbaiki guru mengajar					✓	
4	Saya merasa semangat untuk mampu menyelesaikan tugas yang sulit					✓	
5	Saya menyukai pelajaran guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓	
6	Saya semangat untuk melakukan kegiatan pelajaran PAI					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : *Diaqi Sya Perhwi S*  
 Kelas : *X IPA 3*

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI					✓
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar					✓
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : *PAI*  
 Nama : *Deva*  
 Kelas : *X IPA 3*

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Nama : Fahmi Lubhani  
 Kelas : X MIA III

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : MARTIN MULYA  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI					✓
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar					✓
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Aji RHMOT  
 Kelas : 11A 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulang kembali pelajaran ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Aji RHMOT  
 Kelas : 11A 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang ketika pelajaran PAI					✓
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulang kembali pelajaran ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Adhanyah Jusiana  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 – Sangat Setuju  
 4 – Setuju  
 3 – Kurang Setuju  
 2 – Tidak Setuju  
 1 – Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : M. G. V.  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 – Sangat Setuju  
 4 – Setuju  
 3 – Kurang Setuju  
 2 – Tidak Setuju  
 1 – Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI		✓			
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas		✓			
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah		✓			
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan		✓			

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit		✓			
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Nama : MURNIAH  
 Kelas : 10 IPA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit		✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI		✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : SURYANA  
 Kelas : X IPA 1

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulang kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓



**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Rizki  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas		✓			
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar	✓				
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Nama : M. Mublis A.  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar		✓			
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Septia Rahmausati  
 Kelas : Xmas 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika di rumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

3	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar di rumah					✓	
4	Saya merasa perlu untuk belajar kembali di rumah					✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar					✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Nur Hafidha  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika di rumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar di rumah					✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali di rumah					✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar					✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : *Ahmedansyah*  
 Kelas : *X Ma 3*

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas	✓				
3	Saya mengulang kembali pelajaran ketika dirumah	✓				
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih menstimulasi pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah	✓				
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah	✓				
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar		✓			
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI	✓				

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : *Pa*  
 Nama : *Andi*  
 Kelas : *X Ma 3*

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas			✓		
3	Saya mengulang kembali pelajaran ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI		✓			
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Amar JS  
 Kelas : X VIIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas					
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah	✓				
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah	✓				
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah	✓				
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI	✓				

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : MUSLIM RAJWA  
 Kelas : X VIIA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI					✓
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah		✓			
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

1	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓	
2	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
3	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
4	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
5	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
6	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA**  
**SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : RAMLI TAOLI  
 Kelas : X MIA (3)

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai luntur malam untuk menyelesaikan tugas		✓			
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah		✓			
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah	✓				
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah	✓				
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI	✓				

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA**  
**SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Nama : Zita Nabila  
 Kelas : X MIA 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai luntur malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah			✓		
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah			✓		
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓		
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓		
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : *Amelia*  
 Kelas : *10 IPS 3*

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika di rumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar di rumah			✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali di rumah			✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit		✓		
9	Saya menyukai penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : *PAI*  
 Nama : *Amelia*  
 Kelas : *X IPS 3*

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI			✓		
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika di rumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan			✓		

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar di rumah			✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali di rumah			✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar			✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit		✓		
9	Saya menyukai penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI			✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Lusi  
 Kelas : X IPS 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
9	Saya menyenangi penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI (Berkaitan dengan kom)

Nama : Nurca Nivoni  
 Kelas : 10 IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah			✓		
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah				✓	
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah				✓	
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit				✓	
9	Saya menyenangi penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI				✓	
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : RAHMA WAJI  
 Kelas : X IPA - 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI				✓	
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan				✓	

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit			✓		
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Aisyah  
 Kelas : X IPA 1

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan Smart Worm pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Saya merasa senang Ketika pelajaran PAI					✓
2	saya belajar sampai larut malam untuk menyelesaikan tugas				✓	
3	Saya mengulas kembali pelajaran Ketika dirumah				✓	
4	Kegiatan belajar PAI menyenangkan					✓

5	Untuk lebih memahami pelajaran, saya sempatkan belajar dirumah					✓
6	Saya merasa perlu untuk belajar kembali dirumah					✓
7	Saya bersemangat memperhatikan guru mengajar				✓	
8	Saya merasa tertantang untuk mampu mengerjakan tugas yang sulit					✓
9	Saya menyimak penjelasan guru dari awal sampai akhir pelajaran PAI					✓
10	Saya mengajak teman untuk berdiskusi mengenai pelajaran PAI					✓



## Lampiran 8 : Angket motivasi sesudah menggunakan media *Smart Worm*

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : A. Alodjal  
 Kelas : X NIA 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Neng Murniana  
 Kelas : X IYA - 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Rizki Akli  
 Kelas : X IPA 5

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran		✓			

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Dunga sula Rofikus  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm				✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm				✓	
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Ruslan  
 Kelas : X MIPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Nama : Zahari Rakhani  
 Kelas : X MIA III

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

- 5 = Sangat Setuju
- 4 = Setuju
- 3 = Kurang Setuju
- 2 = Tidak Setuju
- 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : M. A. T. I. N. M. U. L. I. A  
 Kelas : X. M. I. A. 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran		✓				

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : A. J. I. P. O. H. I. G.  
 Kelas : X. I. P. A. 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm				✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm				✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm				✓	
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Nurqodiyah  
 Kelas : X IMA 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓	
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Ardiansyah Kusuma  
 Kelas : X IMA 3

**PETUNJUK PENGISISAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : MUHAMMAD PRATIHA  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar			✓		

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm		✓			
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm	✓				
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm			✓		
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar		✓			
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah		✓			
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm		✓			
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi		✓			
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam (PAI)  
 Nama : WISMAWATI  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran		✓			

5 /

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PA  
 Nama : SURYANA  
 Kelas : X.1112

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar		✓			

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm			✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm			✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm		✓		
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar		✓		
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm			✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi			✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran		✓		

5 /

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PA  
 Nama : Rizki  
 Kelas : X.1112

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman			✓		
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm			✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm			✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm				✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar		✓		
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah				✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm			✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi			✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran				✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : M. MUCILIS A  
 Kelas : X. MIA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman		✓			
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar		✓			

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm		✓			
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm			✓		
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm		✓			
6	Saya ingin dapat menjawab secara soal dengan benar				✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm	✓				
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi			✓		
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Septia Rahmatika  
 Kelas : X. MIA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm			✓		
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm			✓		
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm				✓	
6	Saya ingin dapat menjawab secara soal dengan benar			✓		
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi			✓		
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran				✓	



**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Nurul-Ali  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya bertaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Nurul-Ali  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya bertaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : RUMAH ULUHAIRAS  
 Kelas : X 010 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar			✓		
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : HIRMAN D  
 Kelas : X 010 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar			✓		
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah			✓		
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran			✓		

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : KHUSNUN NURJALAN  
 Kelas : X RANP 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm									✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm									✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm									✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar									✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah									✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm									✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi									✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran									✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : FATHUL KHADIM  
 Kelas : X MIA C3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm									✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm									✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm									✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar									✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah									✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm									✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi									✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran									✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Islam  
 Nama : Lia Nabila  
 Kelas : X IPA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Rizki Cahya  
 Kelas : 10 IPA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm				✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm				✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm				✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran				✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Tika Ghilissari  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah						✓
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran						✓

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Lusi  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan Ketika pelajaran memakai media smart worm					✓	
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI (Pendidikan Agama Islam)  
 Nama : Marisa Nuriani  
 Kelas : 10 IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman				✓	
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar			✓		

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓	
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : R. AHMA WAKI  
 Kelas : X IPA 3

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda ( ✓ ) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar				✓	

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm					✓	
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm					✓	
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm					✓	
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar					✓	
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm					✓	
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi					✓	
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓	

**ANGKET PENILAIAN MOTIVASI SESUDAH MENGGUNAKAN MEDIA SMART WORM**

Mata Pelajaran : PAI  
 Nama : Aswadi  
 Kelas : X MIA 5

**PETUNJUK PENGISIAN**

- Bacalah dengan teliti setiap pertanyaan dalam angket ini sebelum anda memberikan penilaian
- Anda mohon memberikan tanda (✓) pada kolom yang sesuai untuk menilai kualitas tentang media permainan *Smart Worm* pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam.

Keterangan skala :

5 = Sangat Setuju  
 4 = Setuju  
 3 = Kurang Setuju  
 2 = Tidak Setuju  
 1 = Sangat Tidak Setuju

**Instrumen Penilaian Respon Siswa**

No	Aspek Penilaian	Nilai				
		1	2	3	4	5
1	Media smart worm dapat membuat saya berdiskusi dengan teman					✓
2	Saya bersemangat untuk menjawab soal dengan benar					✓

3	Saya lebih mudah mengingat materi jika pembelajarannya menggunakan media smart worm						✓
4	Kegiatan belajar lebih menyenangkan menggunakan media smart worm						✓
5	Saya tidak merasa bosan ketika pelajaran memakai media smart worm						✓
6	Saya ingin dapat menjawab semua soal dengan benar						✓
7	Pembelajaran PAI lebih menarik dan mudah					✓	
8	Saya berusaha menjawab soal yang disediakan dalam media smart worm						✓
9	Saya senang menggunakan media smart worm karena lebih bervariasi						✓
10	Sebelum menggunakan media ini saya merasa bosan terhadap pembelajaran					✓	

### Lampiran 9: Buku Bimbingan Skripsi

**BIODATA MAHASISWA**

NAMA : M Rafiq Nurwandi  
 NPM : 19110062  
 AK. JUR. : TARBIYAH DAN KEGURUAN / ...  
 TL : Lembang 19 Agustus  
 ALAMAT : Pangkasajene  
 NO. TELP : 08224807307  
 PEMBIMBING I : Dr. Hidayatullah, M. Pd.  
 PEMBIMBING II : BIEBU MUSLIMAH, M. Kom.  
 TUDUL : Pengembangan Media Smart Worm Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pendidikan Agama Islam Kelas X MIA di SMA N 1 Caringinang Kabupaten Lembang

Pas photo 4 x 6

Salah ..... 20..

( )  
 NDM

**LEMBAR KONSULTASI**

Tanggal	Tema	Saran dan Rekomendasi	Ttd
27/2/23	Proposal	- Tambahkan Referensi dan jurnal atau buku terkait masalah - media yg dikumpulkan dan kirim ke Tim Pembeker Paki Sekolah tsb dan narasumber	[Signature]
27/2/23	Abstrak	- Pafin Revisi untuk judul penelitian. - Tambahkan Tim & Alim Paksi & Paksi - Paksi - fepot + Paksi & Paksi	[Signature]
27/2/23	Abstrak	Revisi - Layat ke masalah	[Signature]

LEMBAR KONSULTASI			
Tanggal	Tema	Saran dan Rekomendasi	Ttd
2	3	4	5
16/5-23	Bab 14	Penyakit Infeksi - Penyakit Lampiran Bek. Cypu	
21/6-23	Bab 14	Penyakit Pemeriksaan dan Sediaan di Laboratorium AP (Lampiran 6) ADON	
5/6-23	Bab 14	Penyakit Pemeriksaan	

LEMBAR KONSULTASI				
No	Tanggal	Tema	Saran dan Rekomendasi	Ttd
1	2	3	4	5
	6/5-23	BAB I	B. Inggris Pemeriksaan Mandiri	f.
	7/3-23	BAB II	Tuliskan dengan judul hasil	M.
	8/3-23	BAB III	Tuliskan pernyataan	M.
	5/7-23	BAB IV	Tuliskan Sudah selesai	M.

Lampiran 10 : Wawancara

1. Biasanya berapa kelas mempelajari materi itu ya pasti semester dan diantar pelajaran sering di ulangi lagi ya. Itu ada materi tentang anatomi manusia bagian. Dan sebagainya setiap ada ada aja-nya.
2. Seperti biasa di tanya ngerti gambarnya ngerti, kalo ditanya langsung pada diri.
3. Mela ya sekedar seperti buku paket di baca.
4. Tapi jawabannya ya buku ya.
5. Yang aktif biasanya itu itu saja. Sekarang ada yang banyak di komputer atau juga yang main hp.
6. Apa yang fokus ada juga yang ngidat. Misal yang biasanya siswa udah ya konsultasi.
7. Masalah kesehatan ya bisa di main main hp, yang di main game bukan materi.
8. Biasanya di rumah hanya bagi yang ke rumah main game, di konsultasi sekedar pulang.



Lampiran 11: Proses pembelajaran



Lampiran 12 : Menggunakan media Smart Worm





Lampiran 13: kelompok yang mendapat juara 1



Lampiran 14: Foto bersama Kelas X Ipa 3

