



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID DALAM
MENYELESAIKAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN
LINEAR DUA VARIABEL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh :

Maitsa Atul Munirrah

NIM. 2210118320011

**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2026**

HALAMAN JUDUL

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID DALAM
MENYELESAIKAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN
LINEAR DUA VARIABEL**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana
Strata-1 Pendidikan Matematika

Oleh :

Maitsa Atul Munirrah

NIM. 2210118320011

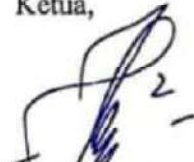
**JURUSAN PENDIDIKAN MATEMATIKA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMBUNG MANGKURAT
BANJARMASIN
JULI 2026**

LEMBAR PERSETUJUAN

Ini untuk menyatakan bahwa skripsi oleh Maitsa Atul Munirrah NIM 2210118320011 dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Genially Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Murid Dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel” yang telah disetujui oleh Dewan Penguji sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana pada Jurusan Pendidikan Matematika.

Banjarmasin,
Ketua,

Tanggal, 3-8-2026



Dr. Hidayat Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Sekretaris,

Tanggal, 4-8-2026



Muhammad Sa'duddien Khair, M.Pd.
NIP 199410102022031012

Anggota,

Tanggal, 31 Juli 2026



Rahmita Noorbaiti, M.Pd
NIP 199112122019032030

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika,

Tanggal, 3-8-2026



Dr. H. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

HALAMAN PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
MENGGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID DALAM
MENYELESAIKAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN
LINEAR DUA VARIABEL

Oleh :
Maitsa Atul Munirrah
NIM. 2210118320011

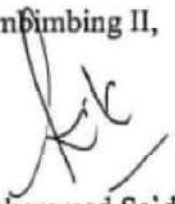
Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 16 Juli 2026
dan dinyatakan lulus

Susunan Dewan Penguji
Pembimbing I,


Dr. Hidayah Ansori, M.Si.
NIP 196512221992031002

Anggota Dewan Penguji
1. Rahmita Noorbaiti, M.Pd

Pembimbing II,


Muhammad Sa'duddin Khair, M.Pd.
NIP 199410102022031012

Banjarmasin, Agustus 2026
Ketua Jurusan Pendidikan Matematika,


Dr. H. Noor Fajriah, M.Si.
NIP 196808271993032001

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Banjarmasin, Juni 2026



Maitsa Atul Munirrah
NIM 2210118320011

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN GENIALLY UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS MURID DALAM MENYELESAIKAN MASALAH SISTEM PERSAMAAN LINEAR DUA VARIABEL (Oleh: Maitsa Atul Munirrah; Pembimbing: Hidayah Ansori, Muhammad Sa'duddien Khair; 2026; 93 halaman)

ABSTRAK

Kemampuan berpikir kritis merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan dalam pembelajaran matematika. Namun, pembelajaran matematika masih cenderung berpusat pada guru sehingga kesempatan murid untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis masih terbatas. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran digital *escape rooms* menggunakan Genially pada materi Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV) serta mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifannya. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian adalah 26 murid kelas VIII C SMP Negeri 14 Banjarmasin. Data dikumpulkan melalui lembar validasi media dan materi, angket respons guru dan murid, serta instrumen pretest dan posttest kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media berhasil dikembangkan melalui model ADDIE. Media memperoleh nilai validitas rata-rata (V_a) sebesar 2,93 dengan kriteria valid. Hasil uji kepraktisan menunjukkan rata-rata skor respons murid sebesar 3,06 dengan kriteria cukup praktis dan skor respons guru sebesar 3,65 dengan kriteria praktis. Hasil uji keefektifan menunjukkan rata-rata N-Gain sebesar 0,12 dengan kriteria cukup efektif. Dengan demikian, media layak digunakan dalam pembelajaran matematika. Penelitian selanjutnya disarankan menyempurnakan petunjuk penggunaan dan bahasa pada permainan serta mengimplementasikan media pada subjek yang lebih luas.

Kata kunci : Genially, digital *escape room*, kemampuan berpikir kritis, SPLDV

Development of Genially-Based Learning Media to Improve Students Critical Thinking Skills in Solving Systems of Linear Equations in Two Variables Problems (By: Maitsa Atul Munirrah; Supervisors: Hidayah Ansori and Muhammad Sa'duddien Khair; 2026; 93 pages)

ABSTRACT

Critical thinking is an essential skill in mathematics learning. However, mathematics instruction remains predominantly teacher-centered, providing limited opportunities for students to develop critical thinking skills. This study aimed to develop digital *escape rooms* learning media using Genially for the topic of Systems of Linear Equations in Two Variables (SLETV) and examine its validity, practicality, and effectiveness. The study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The participants were 26 eighth-grade students of Class VIII C at SMP Negeri 14 Banjarmasin. Data were collected through media and material validation sheets, teacher and student response questionnaires, and pretest and posttest instruments measuring students' critical thinking skills. The results showed that the learning media was successfully developed using the ADDIE model. The media obtained an average validity score (V_a) of 2.93 and was categorized as valid. The average student response score was 3.06, indicating that the media was fairly practical, while the average teacher response score was 3.65, indicating that it was practical. The average N-Gain score was 0.12, indicating that the media was fairly effective. Therefore, the developed digital *Escape Room* learning media using Genially is feasible for mathematics learning. Future studies are recommended to improve the game instructions and language used in the media and implement it with a larger number of participants.

Keywords: Genially, digital escape rooms, critical thinking skills, Systems of Linear Equations in Two Variables (SLETV).

PRAKATA

Puji syukur penulis sampaikan kepada Allah SWT, yang telah memberikan kesehatan dan petunjuk kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan Genially untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Murid dalam Menyelesaikan Masalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel”. Skripsi ini didedikasikan untuk memenuhi persyaratan dalam meraih gelar Sarjana Pendidikan Matematika di Jurusan Pendidikan Matematika, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat. Penulis mengakui bahwa penulisan skripsi ini tidak dapat terwujud tanpa dukungan dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lambung Mangkurat.
2. Ketua Jurusan Pendidikan Matematika FKIP ULM Banjarmasin.
3. Bapak Dr. Hidayah Ansori, M.Si. dan Bapak Muhammad Sa'duddien Khair, M.Pd. selaku dosen pembimbing skripsi, yang banyak memberikan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Rahmita Noorbaiti, M.Pd, selaku dosen penguji yang telah memberikan masukan demi penyempurnaan skripsi ini.
5. Ibu Dr. Siti Mawaddah, M.Pd., Bapak Martin Suhendra, M.Pd., dan Bapak Taufiq Hidayanto, M.Pd. Selaku validator yang telah memberikan penilaian dan saran terhadap produk yang telah dikembangkan.

6. Semua Dosen Jurusan Pendidikan Matematika FKIP ULM yang sudah membimbing dan berbagi pengetahuan kepada penulis.
7. Kepala Sekolah SMP Negeri 14 Banjarmasin yang telah memberikan izin untuk melakukan uji coba di sekolah.
8. Semua pihak yang turut serta membantu penulis dalam penyelesaian skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki berbagai keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Banjarmasin, Juli 2026

Maitsa Atul Munirrah
NIM 2210118320011

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	v
PRAKATA.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan	9
1.5 Manfaat Penelitian	10
1.6 Keterbatasan Pengembangan	11
1.7 Definisi Operasional	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	14
2.1 Hakikat Pembelajaran Matematika	14
2.2 Kemampuan Berpikir Kritis.....	15
2.3 Media Pembelajaran Interaktif.....	18
2.4 Genially.....	21
2.5 Sistem Persamaan Linear Dua Variabel.....	23
2.6 Penelitian Relevan	24
2.7 Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1 Model Pengembangan.....	28
3.2 Lokasi & Subjek Penelitian.....	32
3.3 Teknik Sampling.....	33
3.4 Instrumen Penelitian	34
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	35
3.6 Teknik Analisis Data.....	36

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	43
4.1 Hasil Pengembangan.....	43
4.2 Pembahasan Hasil Pengembangan.....	77
BAB V KESIMPULAN	88
5.1 Simpulan	88
5.2 Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	91
LAMPIRAN.....	94

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2. 2 Kemampuan Berpikir Kritis Dalam Penelitian.....	18
3. 1 Kriteria Kevalidan.....	38
3. 2 Kriteria Kepraktisan	40
4. 2 Revisi Media	50
4. 3 Hasil Validasi Ahli Materi.....	62
4. 4 Revisi Media Berdasarkan Ahli Materi	63
4. 5 Hasil Validasi Ahli Media.....	68
4. 6 Hasil Validasi Media Secara Keseluruhan	68
4. 7 Revisi Media Berdasarkan Ahli Media.....	69
4. 8 Hasil Pretest Dan Posttest	72
4. 9 Hasil Angket Respon Murid	73
4. 10 Hasil Angket Respon Guru	74

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.7 Kerangka Berpikir.....	27
3.1 Bagan Alur Pengembangan.....	29
4.1 <i>Storyboard</i> Media	47
4.2 Halaman Utama	52
4.3 Window Informasi Media	53
4.4 Halaman Materi	53
4.5 Window Materi Pengertian PLDV.....	55
4.6 Letak Tombol Next dan Previous	56
4.7 Halaman Mulai Game.....	56
4.8 Halaman Progres Misi.....	57
4.9 Window Laporan Kasus.....	58
4.10 Feedback Jawaban Salah.....	58
4.11 Feedback Jawaban Benar.....	59
4.12 Window Petunjuk Misi 1	59
4.13 Halaman Final Mission	60
4.14 Input Kode	61
4.15 Halaman Reward.....	61
4.16 Kegiatan Pretest	70
4.17 Uji Coba Media Pembelajaran	71
4.18 Kegiatan Post-Test	72
4.19 Tampilan misi kemampuan Analisis.....	83
4.20 Tampilan Misi Kemampuan Evaluasi.....	84
4.21 Tampilan Misi inferensi dan strategi	85
4.22 Tampilan Misi Penjelasan.....	86

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1 Media Pembelajaran.....	89
2 Modul Ajar.....	90
3 Lembar Validasi Ahli Materi	114
4 Lembar Validasi Ahli Media.....	118
5 Lembar Validasi Angket Respon Murid dan Guru	121
6 Angket Respon Guru.....	124
7 Angket Respon Murid.....	126
8 Hasil Angket Respon Murid	127
9 Lembar Validasi <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	128
10 Soal <i>Pretest</i>	131
11 Soal <i>Posttest</i>	133
12 Rubrik Penilaian <i>Pretest</i>	135
13 Rubrik Penilaian <i>Posttest</i>	139
14 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	143
15 Surat Izin Penelitian Fakultas	144
16 Surat Izin Penelitian Dinas	145
17 Surat Selesai Penelitian Di Sekolah	146
18 Lembar Konsultasi Skripsi.....	147
19 Berita Acara Seminar Proposal.....	152
20 Berita Acara Seminar Hasil.....	153
21 Berita Acara Ujian Sidang Skripsi	159
22 Lembar Persetujuan Perbanyak Skripsi.....	160