

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**

**Skripsi yang berjudul : "Pengembangan Modul Ajar Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi Canva Materi Barisan dan Deret pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Kabila"**

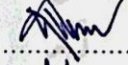
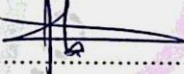
Oleh

**SRI MARYANI J. DJAFAR**  
**NIM. 411420019**

Program Studi Pendidikan Matematika  
Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam  
Telah dipertahankan di depan pembimbing dan dewan penguji

**Hari/Tanggal : Kamis, 13 Februari 2025**  
**Waktu : 09.00-10.30 WITA**  
**Tempat : Ruang Sidang Matematika/Via Google Meet**

**A. Dewan Pembimbing**

- |    |   |  |
|----|---|--|
| 1. | <u>Dra. Kartin Usman, M.Pd</u><br>NIP. 19631021 199003 2 001        | 1.....<br>  |
| 2. | <u>Putri E. Kobandaha, S.Pd, M.Pd</u><br>NIP. 19950307 202203 2 010 | 2.....<br> |

**B. Dosen Penguji**

- |    |  |   |
|----|--|---|
| 1. | <u>Drs. Sumarno Ismail, M.Pd</u><br>NIP. 19621129 198803 1 008 | 1.....<br>  |
| 2. | <u>Nursiya Bito, S.Pd, M.Pd</u><br>NIP. 19800322 200501 2 003  | 2.....<br>  |
| 3. | <u>Auli Irfah, M.Pd</u><br>NIP. 19950109 202321 2 035          | 3.....<br> |

Mengetahui,  
**Dekan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam**  
**Universitas Negeri Gorontalo**

  
  
**Dr. Muryane Lihawa, M.Si**  
**NIP. 19691209 199303 2 001**

## ABSTRAK

**Sri Maryani J. Djafar, NIM. 411420019. Pengembangan Modul Ajar Berbasis *Discovery Learning* Menggunakan Aplikasi Canva Materi Barisan dan Deret Pada Siswa Kelas X Di SMA Negeri 1 Kabila.** Program Studi Pendidikan Matematika, Jurusan Matematika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam (FMIPA), Universitas Negeri Gorontalo, 2025.

Pembimbing (1) **Dra. Kartin Usman M.Pd,** (2) **Putri E.Kobandaha, S.Pd., M.Pd**

Berdasarkan wawancara dengan guru matematika di SMA Negeri 1 Kabila, ditemukan bahwa pembelajaran matematika masih menghadapi tantangan salah satunya penggunaan modul ajar. Modul ajar yang kurang sesuai kebutuhan siswa dan model pembelajaran konvensional yaitu ceramah membuat siswa menjadi pasif dan kurang termotivasi dalam belajar. Oleh sebab itu, dilakukan penelitian dengan tujuan untuk mengembangkan modul ajar berbasis *discovery learning* menggunakan aplikasi canva yang valid dan layak. Dalam penelitian ini, model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian dilakukan di SMA Negeri 1 Kabila dengan metode pengumpulan data melalui wawancara, angket validasi ahli materi dan desain, angket uji keterbacaan siswa, angket penilaian guru, dan angket respon siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modul ajar yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kevalidan berdasarkan penilaian ahli materi sebesar 94,44% dan ahli desain sebesar 90,34%. Modul ajar berbasis *discovery learning* yang dirancang menggunakan aplikasi canva dinyatakan layak, dengan skor rata-rata 4,67 dari angket guru dan 4,47 dari uji keterbacaan siswa. Selain itu, respon siswa terhadap modul ini mencapai 90,76%. Berdasarkan hasil tersebut, disimpulkan bahwa modul ajar berbasis *discovery learning* ini valid dan layak digunakan. Secara teoritis modul ajar ini bisa digunakan saat pembelajaran matematika terutama materi barisan dan deret.

**Kata Kunci: Aplikasi Canva; Discovery Learning; Modul Ajar**

## ABSTRACT

**Sri Maryani J. Djafar, Student ID Number. 411420019. Development of Discovery Learning-Based Teaching Modules using Canva Application on Rows and Rows Topic for Class X Students at SMA Negeri 1 Kabila. Study Program of Mathematics Education, Department of Mathematics, Faculty of Mathematics and Natural Sciences (FMIPA), Universitas Negeri Gorontalo, 2025.**

**The Supervisors: (1) Dra. Kartin Usman M.Pd., (2) Putri E. Kobandaha, S.Pd., M.Pd.**

Based on interviews with mathematics teachers at SMA Negeri 1 Kabila, it was found that mathematics learning still has its challenges, one of which is the use of teaching modules that are often unsuitable for students' needs. The other is the conventional learning model, such as the lecturing model, which leads to passive and less motivating learning. Therefore, this research aims to develop a teaching module based on discovery learning using a valid and feasible Canva application. The development model used in this research is ADDIE, which consists of 5 stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. This research was conducted at SMA Negeri 1 Kabila. The data were collected using interviews, validation questionnaires on materials and design by the experts; the result showed that the developed teaching module met the validity criteria based on the material expert assessment of 94.44% and by the design expert of 90.34%. The discovery learning-based teaching module designed using the Canva application was feasible, with an average score of 4.67 from teacher questionnaires and 4.47 from the student readability test. In addition, students' responses to this module reached 90.76%. Based on these results, it is concluded that the discovery learning-based teaching module is valid and feasible to use. Theoretically, this teaching module can be used in learning mathematics, particularly in the topic of rows and series.

**Keywords: Canva Application, Discovery Learning, Teaching Module**

