

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran penting dari Sekolah Dasar sampai perguruan tinggi. Matematika berperan penting dalam kehidupan manusia, seperti dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bisnis, industri, dan lain-lain (Fatmasuci,2017). Sesuai yang dikatakan Pujiadi (2016), matematika termasuk pengetahuan umum yang bermanfaat dalam kehidupan manusia dan berada di balik perkembangan teknologi modern. Matematika juga berperan dalam berbagai bidang keilmuan serta dapat memperkuat daya pikir manusia. Matematika dapat membantu berpikir manusia lebih sistematis (Fatimah dkk., 2018).

Matematika mempunyai peranan penting dalam kehidupan manusia. Namun, masih banyak permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika. Permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika berdasarkan penelitian (Putri et al., 2017), rendahnya hasil belajar siswa di tunjukkan dengan perolehan nilai rata-rata pembelajaran matematika yang kurang dari KKM (Kriteria Kelulusan Maksimal). Rendahnya hasil belajar siswa berasal dari kurangnya pemahaman siswa pada materi sebelumnya, kurangnya perhatian siswa dalam proses pembelajaran, dan rendahnya keaktifan siswa dalam kelas. Hasil belajar matematika yang belum optimal dipengaruhi beberapa faktor pendukung yaitu faktor intern yang berhubungan dengan diri siswa yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Faktor ekstern yang berhubungan dengan lingkungan belajar dan proses pembelajaran (Widyawati, 2016). Faktor lain yang mempengaruhi

rendahnya hasil belajar matematika adalah kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dan kurangnya keterampilan guru dalam penyampaian materi (Nabillah et al., 2021).

Mengingat pentingnya peranan matematika dalam kehidupan, maka hasil belajar matematika disekolah perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait. Hasil belajar yang baik menentukan keberhasilan proses belajar, sebaliknya hasil belajar yang buruk merupakan ukuran kegagalan proses belajar. Selain karena hasil belajar merupakan faktor penentu keberhasilan pembelajaran, juga menjadi acuan untuk menentukan tingkat keberhasilan siswa dalam memahami mata pelajaran dengan menggunakan instrumen tes dan dalam bentuk nilai akhir (Muthmainnah et al., 2019).

Hal lain mengenai permasalahan dalam pembelajaran matematika adalah masih minimnya penggunaan media dalam kegiatan pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Padahal menurut Sukemi dkk., (2017), keaktifan dan perhatian siswa pada mata pelajaran yang dipelajari meningkat ketika menggunakan media pembelajaran. Sesuai dengan hasil penelitian Nurfadhillah dkk., (2021), adanya interaksi guru dan siswa difasilitasi oleh media pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran memudahkan guru dalam proses pembelajaran, khususnya matematika yang enggan dipelajari oleh siswa. Sesuai dengan hasil penelitian Fanny dkk., (2013), media pembelajaran adalah sarana untuk mencegah siswa bosan di kelas, dan efek dari media pembelajaran adalah memotivasi siswa sehingga mata pelajaran yang dipelajari lebih mudah.

Informasi yang didapatkan dari hasil wawancara pada 23 September 2022 yang dilakukan kepada guru Matematika kelas X MAN 1 Kediri Ibu Anis

Sholichatin, S.Pd, keaktifan dan semangat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran matematika masih rendah. Padahal menurut Roffina, (2020), semangat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran sangatlah penting, sebab semangat belajar dapat mendorong siswa dalam meningkatkan prestasi belajar. Beberapa faktor dari rendahnya keaktifan dan semangat belajar siswa adalah keterbatasan media yang digunakan, model pembelajaran yang kurang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan media pembelajaran yang kurang memadai.

Hasil wawancara dengan siswa di peroleh informasi, siswa MAN 1 Kediri lebih menyukai pembelajaran yang berbasis permainan. Metode permainan ini pernah di terapkan oleh mahasiswa magang, siswa merasa senang dan bersemangat saat mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan adalah buku paket, LKS dan papan tulis. Pemilihan media pembelajaran yang kurang tepat menurunkan minat dan motivasi belajar siswa, hal ini karena kurangnya kemenarikan pada media pembelajaran (Tatan et al., 2011). Problematika penggunaan media pembelajaran sesuai dengan hasil penelitian Untari (2017), yang sering digunakan guru dalam pembelajaran adalah buku paket, buku guru dan buku siswa hal ini dikarenakan minimnya jenis dan media pembelajaran yang ada di sekolah.

Model pembelajaran yang digunakan di MAN 1 Kediri model pembelajaran langsung yaitu metode ceramah, penugasan, diskusi, tanya jawab. Untuk kontribusi siswa dalam menjawab soal hanya siswa yang paham dan mampu mengerjakan soal yang sering ke depan untuk menjawab soal-soal yang diberikan. Sehingga, hasil belajar siswa yang tidak ikut andil dalam proses pembelajaran memperoleh nilai rendah (berdasarkan data nilai keaktifan guru MAN 1 Kediri)

pembelajaran hanya aktif pada siswa-siswa tertentu. Pada model ini masih terdapat siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih memilih untuk membenamkan diri dalam percakapan dengan temannya. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan Kristiana dkk., (2017), penerapan model pembelajaran yang kurang sesuai dengan karakteristik siswa mengakibatkan timbul rasa bosan sehingga hasil belajar siswa rendah. Serupa dengan penelitian Anggraeni dkk., (2014), penggunaan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah menjadikan siswa merasa jenuh dan cenderung pasif pada proses pembelajaran berlangsung. Hal serupa dalam penelitian Alfiansyah (2014), siswa pasif dalam pembelajaran di kelas dan malu bertanya jika mengalami kesulitan sehingga hasil belajar siswa yang di peroleh kurang dari KKM. Penelitian lain oleh Nainggolan dkk., (2021), faktor dari lingkungan belajar dalam penyampaian materi dengan model (Teacher Center Learning). Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran (Student Center Learning) untuk memperoleh pembelajaran positif guna meningkatkan hasil belajar siswa.

Sesuai dengan informasi dari guru Matematika kelas X MAN 1 Kediri Siswa masih kurang memahami materi trigonometri. Hal ini berdasarkan data hasil belajar siswa yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah KKM pada materi ini di bandingkan materi matematika lain. Hasil data yang didapatkan hanya 30% siswa yang mampu mendapatkan nilai di atas KKM. Materi trigonometri termasuk materi sulit dibandingkan dengan materi matematika yang lain. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Gur (2009), bahwa salah satu materi yang diyakini sangat sulit dan masih sedikit siswa yang menyukai adalah trigonometri yang bagi sebageian siswa sangat abstrak dan sulit di pahami. Pendapat lain yang sesuai

menurut Nurcikawati (2018), materi trigonometri merupakan materi matematika bersifat abstrak dan memiliki kesulitan tersendiri. Berdasarkan survei Nurmeidinda dkk., (2019), siswa mengaku masih kesulitan mempelajari trigonometri.

Media yang menjadi salah satu penunjang keefektifan dalam pembelajaran trigonometri adalah kartu. Kartu SUDIS (Sudut Istimewa) merupakan pengembangan dari kartu UNO sebagai media pembelajaran trigonometri. Penggunaan nilai-nilai fungsi trigonometri sudut istimewa karena sangat dibutuhkan oleh siswa untuk mengolah materi persamaan trigonometri yang indikator utamanya adalah menyelesaikan persamaan trigonometri. Hasil penelitian Gunadi (2018), yang mana terdapat pengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa dari penggunaan media kartu pada materi sudut istimewa trigonometri. Pengembangan Kartu UNO ini dikembangkan menjadi Kartu SUDIS didukung berdasarkan penelitian Azizah (2017) dan Purwati (2013) yang menyatakan keefektifan dalam penggunaan media kartu, penggunaan media kartu dalam pembelajaran memiliki beberapa karakteristik dan keuntungan antara lain mudah dibawa, mudah disiapkan, mudah disajikan, mudah disimpan, cocok (digunakan untuk kelompok kecil dan besar) memungkinkan semua siswa untuk berpartisipasi. Sesuai dengan hasil penelitian Sidarta dkk., (2019), media belajar domino materi trigonometri praktis dibawa kemana saja, digunakan berulang kali dan kegunaannya tidak dibatasi oleh waktu dan tempat. Sedangkan untuk kekurangan media kartu domino trigonometri sendiri adalah jumlah maksimal pertanyaan yang dapat dituliskan pada kartu hanya 50 kata karena ruang kecil di kartu.

Sesuai dengan hasil Observasi dan Wawancara siswa di MAN 1 Kediri pada 23 September 2022. Siswa lebih nyaman, aktif dan menyukai pembelajaran dengan model belajar sambil bermain secara berkelompok. Berdasarkan karakteristik siswa tersebut perlu di lakukan pembaharuan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa secara keseluruhan, memberikan kesempatan siswa dalam mengembangkan potensinya. Pada buku model pembelajaran kooperatif yang di tulis oleh Sulisto dkk., (2022), model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan sistem skor kelompok. Melibatkan aktivitas seluruh peserta didik dan mengandung unsur permainan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. sedangkan menurut Kusumah dkk., (2021), model pembelajaran tipe TGT merupakan salah satu model pembelajaran di kemas secara menarik, lebih tepatnya sebagai permainan atau permainan kompetitif dimana siswa efektif dalam belajar, siswa menjadi lebih dinamis, kemampuan belajar meningkat, dan tanggung jawab terhadap baik diri sendiri maupun orang lain.

Sehingga, berdasarkan penelitian terdahulu model pembelajaran kooperatif TGT (*Team Game Tournament*) model pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi aktivitas seluruh siswa, peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Menurut As'idah (2021), model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang terkelola dengan baik menggunakan media LKS dan kartu soal meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran materi trigonometri. Selaras dengan hasil penelitian Sutopo (2019), model pembelajaran ini dapat merangsang semangat/motivasi belajar siswa, melatih interaksi dengan teman, dan hasil belajar siswa memiliki peningkatan. Penelitian oleh Aisah dkk

(2020), pembelajaran trigonometri dengan model TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa di tinjau dari perolehan rerata hasil postes dan N-Gain kelas eksperimen lebih baik dari kelas kontrol. Hasil penelitian Tiya (2004), penggunaan model jenis TGT berdampak positif terhadap hasil belajar siswa. Para siswa mampu bersosialisasi dengan baik dan berani mengemukakan pendapat dari pertanyaan yang di berikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berniat mengembangkan media berbasis kartu dengan model pembelajaran TGT pada materi trigonometri. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini diberikan nama kartu SUDIS.

B. Rumusan Masalah

Pembahasan rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang valid?
2. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang praktis?
3. Bagaimanakah mengembangkan media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) yang efektif?

C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan

Tujuan penelitian dan pengembangan dari penelitian ini adalah :

1. Menjelaskan tingkat kevalidan pengembangann media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)
2. Menjelaskan tingkat kepraktisan pengembangann media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT)

3. Menjelaskan tingkat keefektifan pengembangann media pembelajaran kartu SUDIS dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT).

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk dari penelitian ini adalah kartu SUDIS. Berikut adalah detail produk yang dikembangkan:

1. Materi yang dikembangkan dalam kartu SUDIS adalah sudut berelasi trigonometri
2. Kartu SUDIS dikemas dalam sebuah kotak, dengan desain kotak yang tertulis nama dari produk yaitu kartu SUDIS dan unsur-unsur yang ada dalam sudut berelasi
3. Kartu SUDIS dicetak menggunakan kertas *art paper*.
4. Kartu SUDIS berjumlah 111 yang terdiri dari 96 kartu main yang terdapat nilai sudut dari berbagai kuadran dan 15 kartu soal.
5. Desain 111 kartu yang digunakan untuk bermain tertera salah satu nilai sudut di berbagai kuadran pada bagian depan.
6. Desain 15 kartu soal yaitu pada bagian depan kartu dituliskan soal mengenai materi trigonomeri sudut berelasi. Ke lima belas kartu tersebut memiliki soal yang berbeda-beda.
7. Media kartu sudis ini juga dilengkapi dengan lembar tata cara memainkan.

E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan

Adanya media pembelajaran berbasis kartu SUDIS ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik siswa, guru mata pelajaran, maupun peneliti.

1. Manfaat teoritis

Sebagai bahan pertimbangan atau referensi bagi peneliti selanjutnya dan memberi pembaca wawasan baru terkait dengan penggunaan media kartu sudis untuk memfasilitasi pembelajaran sudut istimewa dalam trigonometri.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Pengembangan media diharapkan dapat menginovasi guru khususnya media pembelajaran yang dapat memfasilitasi pembelajaran trigonometri, memberikan gambaran umum pembelajaran yang berfokus pada aktivitas siswa di kelas dan memberikan gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran itu penting dalam memfasilitasi pembelajaran di kelas.

b. Bagi siswa

Siswa akan lebih aktif dan fokus mengikuti kegiatan pembelajaran trigonometri yang berlangsung. Proses belajar siswa lebih mudah dan terciptanya suasana belajar yang menyenangkan selama kegiatan pembelajaran

F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika dengan model kooperatif TGT sebagai berikut :

1. Mediana untuk memperbaiki hasil belajar siswa khususnya, pada materi trigonometri sudut istimewa.

2. Implementasi kartu SUDIS dalam model pembelajaran TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa untuk terlibat dalam pembelajaran matematika

Keterbatasan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran matematika dalam setting pembelajaran model TGT sebagai berikut :

1. Hasil produk berupa media pembelajaran kartu SUDIS yang hanya sebatas memuat sudut istimewa trigonometri.
2. Karena keterbatasan biaya, media pembelajaran kartu SUDIS hanya di cetak menggunakan kertas Art Paper.
3. Media pembelajaran kartus SUDIS hanya berisikan nilai-nilai sudut istimewa dan latihan soal yang sedikit dan belum mendetail mengenai materi yang akan diajarkan.
4. Media pembelajaran kartu SUDIS belum memiliki versi elektroniknya.
5. Media pembelajaran kartu SUDIS hanya di implementasikan di kelas X di MAN 1 Kediri.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari pembandingan dan mendapatkan inspirasi baru untuk penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian sebelumnya membantu peneliti mengidentifikasi lokasi penelitian dan membuktikan keaslian penelitian. Pada bagian ini, peneliti mencakup berbagai temuan penelitian sebelumnya terkait dengan penelitian yang dilakukan dan merangkum penelitian. Di bawah ini adalah penelitian sebelumnya yang masih berhubungan dengan topik penelitian penulis :

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti/Tahun	Topik	Hasil	Persamaan	Perbedaan
1	As'idah, (2021)	Peningkatan keaktifan siswa dan hasil belajar pada materi trigonometri dengan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT) menggunakan media LKS dan karu soal	<ul style="list-style-type: none"> • Prestasi siswa meningkat 41,18% dari siklus I ke siklus II dan prestasi siklus I meningkat 58,82 persen pada siklus III 100% • Peningkatan hasil belajar siswa dengan rata-rata nilai kelas 13,64 pada Siklus I meningkat dari 66,71 menjadi 80,35 • Peningkatan ketuntasan belajar sebesar 29,41%, dimana siklus I sebesar 70,59% dan siklus II sebesar 100%. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pada kartu ini sama yaitu materi trigonometri • Model pembelajaran yang digunakan <i>Team Game Tournament</i> (TGT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan bahasan materi penelitian terdahulu mengenai trigonometri aturan cosinus dan luas segitiga pada trigonometri. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan sudut istimewa. • Model kartu dalam permainan penelitian terdahulu hanya kartu soal. Sedangkan, dalam penelitian yang akan dilakukan kartu sudis terdapat kartu sudut istimewa (kartu untuk dimainkan) dan kartu soal. • Pada penelitian terdahulu hanya mengaplikasikan media. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan pengembangan media.
2	Sidarta dkk., (2019)	Pengembangan kartu domino (menjadi domano) sebagai media pembelajaran mata kuliah trigonometri	<ul style="list-style-type: none"> • Pada rata-rata hasil belajar terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 16,5 poin (bisa disebut peningkatan). 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pada kartu ini yaitu materi trigonometri • Menggunakan model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu tampilan kartu domano dibagi menjadi dua untuk bagian atas terdapat soal dan bawah untuk jawaban.

			<ul style="list-style-type: none"> • Persentase kepuasan 85,93% (sangat setuju) • Ketertarikan minat mahasiswa berlatih soal trigonometri memakai kartu domano dengan presentase kepuasan sebanyak 83.12% (sangat setuju). • Kemudahan unuk memahami materi trigonometri menggunakan kartu domano mencapai tingkat kepuasan 82,18% (sangat setuju). • Kemudahan mahasiswa untuk berlatih sendiri soal trigonometri sebesar 85,31% (sangat setuju). • Hasil pengembangan media Domano didapat nilai 84.68 % (sangat setuju). 		<ul style="list-style-type: none"> • Tidak terdapat model pembelajaran yang pasti pada penelitian terdahulu. Saat ini penelitian dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT).
3	Veranita dkk., (2021)	Pengembangan Media "Mathjong Trigonometri"	<ul style="list-style-type: none"> • "Mathjong Trigonometri" efektif dengan tingkat efektif rata-rata 81,1%. • "Mathjong Trigonometri" dinyatakan mudah menggunakan presentase kepraktisan 79,1%. • "Mathjong Trigonometri" efektif dengan Uji paired t-test dengan perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi pada kartu ini yaitu materi trigonometri • Menggunakan model pengembangan ADDIE 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu tampilan kartu Mathjong Trigonometri mengenai rumus-rumus trigonometri seperti rumus jumlah dua sudut, rumus selisih dua sudut dll. Sedangkan pada penelitian yang akan dilakukan adalah terdapat karu permainan dengan tampilan macam sudut isimewa dan kartu soal dengan tampilan soal mengenai sudut istimewa • Tidak terdapat model pembelajaran yang pasti pada penelitian terdahulu. Sedangkan, penelitian yang akan dilakukan menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT)

4	Aisah dkk., (2020)	Peningkatan hasil belajar pada materi trigonometri dengan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT)	<ul style="list-style-type: none"> • Nilai post test kelas eksperimen adalah 81,69, sedangkan rata-rata kelas perbandingan adalah 75,06. Rata-rata post test kelas eksperimen lebih tinggi 6,63 dari kelas perbandingan. • Rata-rata gain 41,38 sedangkan kelas kontrol 33,63. Rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi 7,75 dari kelas kontrol • Nilai signifikan kedua kategori (0,343 dan 0,132) lebih besar dari taraf signifikansi $\alpha=0,05$ yang berarti hasil belajar matematika siswa meningkat ke dua kelas terdistribusi normal pada taraf signifikansi $\alpha=0,05$. • Hasil Sig. (two-tailed) = 0,000 menunjukkan nilai yang lebih kecil dari tingkat signifikansi yang ditentukan $\alpha=0,05$. Akibatnya, H_0 ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan rata-rata peningkatan hasil belajar matematika siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol 	<ul style="list-style-type: none"> • Dalam penelitian terdahulu materi trigonometri yang diteliti • Menggunakan model pembelajaran <i>Team Game Tournament</i> (TGT) 	<ul style="list-style-type: none"> • Pada penelitian terdahulu hanya mengukur hasil belajar menggunakan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT). Sedangkan penelitian yang akan dilakukan pengembangan media dengan model <i>Team Game Tournament</i> (TGT).
5	Estiani dkk., (2015)	Pengembangan media kartu uno dalam peningkatan pemahaman konsep dan karakter siswa	<ul style="list-style-type: none"> • Penggunaan kartu UNO efektif dengan ketuntasan klasikal hasil belajar mencapai 79,31%, uji gain 0,56. • Hasil observasi menunjukkan karakter rasa ingin tahu siswa diperoleh nilai 88,51%, kerja sama 87,36%, mandiri 83,91%, dan komunikatif 88,51% dengan 	<ul style="list-style-type: none"> • Pengembangan media kartu UNO 	<ul style="list-style-type: none"> • Materi dalam pengembangan media kartu UNO • Tingkat kelas yang di uji

			kriteria membudaya.		
6	Kamalia dkk., (2022)	Media kartu UNO dalam meningkatkan ketrampilan menulis sandhangan swara	<ul style="list-style-type: none"> • validasi menghasilkan ahli media 90,6%, ahli materi 92%, dan ahli pembelajaran 90% (valid dengan kriteria sangat layak) • uji coba kelompok kecil dengan hasil nilai rata – rata 82,5%, dan uji coba kelompok besar dengan rata – rata 90,5% (praktis dengan kategori sangat layak) • Hasil kerja siswa menunjukkan rata – rata 91,5% (efektifditerapkan dalam pembelajaran dengan kategori sangat layak) 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengembangkan media kartu UNO 	<ul style="list-style-type: none"> • Cakupan materi dalam media kartu UNO • Tingkat kelas yang di uji • Model pengembangan

H. Definisi Operasional

Agar pemahaman terhadap variabel-variabel lebih mudah, diperlukan definisi operasional untuk menghindari kesalahan dari maksud yang dipergunakan sebagai berikut :

1. Kartu SUDIS

Kartu SUDIS (Sudut Isimewa) adalah media pembelajaran yang dikembangkan dari permainan kartu uno. Kartu SUDIS untuk memfasilitasi pembelajaran sudut istimewa pada materi trigonometri. Kartu SUDIS berjumlah 81 kartu yang terdiri dari 60 kartu yang terdapat nilai-nilai sudut istimewa dan 15 kartu soal. Kartu SUDIS dimainkan secara berkelompok.

2. TGT(*Team Game Tournament*)

TGT merupakan model pembelajaran yang akan digunakan dalam mengimplementasikan kartu SUDIS dalam permainan sudut istimewa trigonometri. Dalam model pembelajaran TGT siswa dibentuk menjadi beberapa kelompok. Siswa diberikan kartu SUDIS dan akan dipilih salah satu perwakilan kelompoknya untuk bermain kartu SUDIS. Sedangkan , anggota kelompok lain akan membantu dalam permainan kartu SUDIS tersebut. Permainan dilakukan secara bergantian sesuai urutan dari kelompok pemain.

3. Trigonometri

Trigonometri adalah salah satu materi kelas X di MAN 1 Kediri pada semester 2. Materi trigonometri identitik dengan sudut. Materi trigonometri yang terdapat dalam kartu SUDIS ini adalah sudut istimewa.

4. Valid

Validitas produk pembelajaran adalah dikatakan valid apabila produk pembelajaran dinyatakan valid oleh validator. Produk di katakan valid jika memenuhi aspek berikut : produk pembelajaran yang dikembangkan berdasar pada *state- of-the art* pengetahuan dan berbagai komponen dari perangkat pembelajaran terkait secara konsisten antara yang satu dengan lainnya. Dalam menentukan kevalidan dengan ketetapan valid dengan kriteria minimal memperoleh persentasi 80%.

5. Praktis

Praktis adalah produk pengembangan dapat di terapkan di lapangan dan tingkat keterlaksanaan produk berkategori baik. Dalam menentukan kepraktisan dengan ketetapan praktis dengan kriteria minimal memperoleh persentasi 80%

6. Efektif

Efektif merupakan suatu ukuran yang menyatakan seberapa jauh target (kuantitas, kualitas, dan waktu) telah tercapai. Di mana makin besar presentase target yang dicapai, makin tinggi efektivitasnya. Hasil keefektifan di peroleh berdasarkan tes evaluasi belajar siswa dengan ketetapan yang perolehan minimal mendapat persentase 66%.