

ABSTRAK

FADHILA SRI AMELIA. 2025. **Pengembangan Media Pembelajaran Kartu TRIGUNO pada materi Sudut Istimewa Trigonometri untuk Membantu Mengurangi Kesulitan Belajar dan Melatih Daya Ingat Peserta Didik.** Program Studi Pendidikan Matematika. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan. Universitas Siliwangi.

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran kartu TRIGUNO pada materi sudut istimewa trigonometri untuk membantu mengurangi kesulitan belajar dan melatih daya ingat peserta didik. Metode yang digunakan yaitu *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *Analyze*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Teknik pengumpulan data meliputi wawancara semi terstruktur untuk mengidentifikasi permasalahan di lapangan, kuesioner validasi ahli materi dan ahli media untuk menilai kevalidan produk, kuesioner respon peserta didik untuk menilai kepraktisan produk, serta soal tes untuk mengukur efektivitas produk. Instrumen penelitian yang digunakan berupa pedoman wawancara, lembar validasi ahli materi dan ahli media, serta soal tes kesulitan belajar dan daya ingat. Sumber data penelitian ini terdiri dari peserta didik dan pendidik SMA Negeri 8 Tasikmalaya, dua ahli materi, dan dua ahli media. Analisis data meliputi analisis wawancara, validasi dengan rumus Aiken, analisis kepraktisan berdasarkan persentase respon peserta didik, serta analisis efektivitas berdasarkan persentase ketuntasan belajar dan rumus N-Gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media TRIGUNO memperoleh indeks Aiken 0,972 pada validasi materi dan 0,991 pada validasi media dengan kategori “sangat valid”, tingkat kepraktisan 88,4% dengan kategori “sangat praktis”, keefektifan pada aspek membantu mengurangi kesulitan belajar berada pada kategori “cukup efektif” serta aspek melatih daya ingat pada kategori “efektif”. Dengan peningkatan atau skor N-Gain 0,52 dan 0,60 pada kategori “sedang”. Dengan demikian, media kartu TRIGUNO dapat digunakan sebagai sebagai suplemen, variasi dan referensi dalam proses pembelajaran dengan cara yang menyenangkan.

Kata kunci: Daya Ingat, Kartu TRIGUNO, Kesulitan Belajar, Media Pembelajaran, Trigonometri.