

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal penting yang dihadapkan pada perubahan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Pendidikan mempunyai kekuatan yang dinamis terhadap kehidupan manusia di masa depan. Di era modern seperti ini pendidikan merupakan kebutuhan pokok bagi setiap warga negara guna membentuk manusia yang berkualitas, baik dalam kemampuan akademik maupun kreativitas. Hal tersebut yang menjadi penyeimbang adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang begitu pesat serta globalisasi yang melanda bangsa Indonesia. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas sehingga mampu menghadapi berbagai macam tantangan.

Dalam kehidupan masyarakat pendidikan dituntut untuk mampu memberikan kontribusi nyata berupa peningkatan kualitas pembelajaran, hasil dan pelayanan pendidikan. Proses pendidikan terjadi di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pendidikan bukan sekedar memberikan pengetahuan atau nilai-nilai atau melatih keterampilan tetapi dengan pendidikan diharapkan membantu siswa dalam mengembangkan potensi yang dimiliki menuju perubahan yang positif sesuai dengan kemampuannya.¹ Dalam Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional, pasal 1 mengatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara

¹Aisah Kartika Rani, Arvyaty Arvyaty, and Lambertus Lambertus, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3

aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.² Sedangkan pengertian pendidikan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah proses perubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan.³

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Hal tersebut sesuai dengan firman Allah SWT dalam Q.S Al-Mujadilah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ ۗ وَإِذَا قِيلَ انشُرُوا فَانشُرُوا يَرْفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ ۖ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۗ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: “Berlapang-lapanglah dalam majlis”, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: “Berdirilah kamu”, maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan.”(Q.S Al-Mujadilah:11)

Pada Q.S Al-Mujadilah ayat 11 tersebut menegaskan bahwa orang yang berilmu memiliki kedudukan yang tinggi dan mulia di sisi Allah SWT serta di kehidupan bermasyarakat. Sebagaimana

Raha,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika* 6, no. 2 (2019): 43, <https://doi.org/10.36709/jppm.v6i2.9116>.

² Wahidin Unang, “Pendidikan Karakter Bagi Remaja ,” *Edukasi Islami: Jurnal Pendidikan Islam* 03, no. No. 02 (2017),hlm.257.

³ Ibid,hlm.259.

pada ayat tersebut dapat dipahami pula orang-orang yang memiliki derajat paling tinggi di sisi Allah tidak hanya yang berilmu melainkan ialah orang yang beriman dan ilmu tersebut tentunya dapat diamalkan sesuai dengan yang telah diperintahkan Allah dan Rasul-Nya. Dengan demikian, manusia diwajibkan untuk menuntut ilmu dengan sungguh-sungguh serta dengan penuh kesabaran.⁴

Pendidikan sangat erat kaitannya dengan ilmu pengetahuan dan teknologi. Banyak mata pelajaran yang diberikan di lembaga pendidikan formal, salah satunya adalah Matematika. Matematika berarti pengetahuan yang diperoleh dari hasil proses belajar.⁵ Matematika merupakan bagian dari ilmu-ilmu dasar dan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang mempunyai peranan penting dalam kemajuan daya pikir manusia.⁶ Hal tersebut mendasari bahwa untuk menguasai dan mencipta teknologi serta bertahan di masa depan diperlukan penguasaan Matematika yang kuat sejak dini.⁷ Dengan demikian berarti bahwa Matematika wajib untuk dipelajari.

Pendidikan Matematika diperlukan dari usia dini sampai dewasa. Melihat begitu pentingnya pendidikan Matematika,

⁴ Dewi Fatimah Putri Arum Sari and Diah Ayu Retnaningsih, "Keutamaan Orang Berilmu Dalam Al-Qur'an Surat Al-Mujadalah Ayat 11," *Tarbiya Islamica* 10, no. 2 (2023): 118–29, <https://doi.org/10.37567/ti.v10i2.2252>.

⁵ Didi Haryono, S.Si., M.Si., *Filsafat Matematika: Suatu Tinjauan Epistemologi dan Filosofis*, (Bandung, Alfabeta, 2015), hlm.6.

⁶ Yuliana Susanti Stit and Palapa Nusantara, "Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Media Berhitung Di Sekolah Dasar Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa," *EDISI: Jurnal Edukasi Dan Sains* 2, no. 3 (2020): 435–48, <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/edisi,hlm.438>.

⁷ A.M.S Setiawan, "Pengaruh Model *Mind Mapping* Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Di MTs Darussalam Ariyojeding Tulungagung", 2023, hlm.2.

sehingga dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas terdapat mata pelajaran Matematika bahkan di beberapa perguruan tinggi pada program studi tertentu terdapat mata kuliah Matematika. Namun, dari beberapa pentingnya mempelajari Matematika tidak membuat semua siswa menyukai mata pelajaran tersebut. Sebagian besar siswa masih menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit.⁸ Hal tersebut dikarenakan Matematika merupakan pelajaran yang tidak terlepas dari ide-ide dan konsep yang rumit, namun siswa dituntut untuk dapat memahami konsep-konsep tersebut.

Pentingnya memahami konsep Matematika bagi siswa dapat dilihat pada tujuan pertama pembelajaran Matematika menurut Depdiknas yaitu memahami konsep Matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Sesuai dengan tujuan pembelajaran Matematika tersebut maka setelah proses pembelajaran siswa diharapkan dapat memahami suatu konsep Matematika sehingga dapat menggunakan kemampuan tersebut dalam menghadapi masalah-masalah Matematika.⁹

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain, komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode, dan evaluasi. Keempat komponen tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan pembelajaran apa yang akan

⁸ Siregar & Restati, "Persepsi Siswa Pada Pelajaran Matematika: Studi Pendahuluan Pada Siswa Yang Menyenangi Game," *Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia*, 2017, hlm.224.

⁹ Oktiana Dwi Putra Herawati, Rusdy Siroj, and Djahir Basir, "Pengaruh Pembelajaran Problem Posing Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sma Negeri 6 Palembang," *Jurnal Pendidikan Matematika* 4, no. 1 (2013), <https://doi.org/10.22342/jpm.4.1.312,hlm.71>.

digunakan dalam kegiatan pembelajaran.¹⁰ Untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dibutuhkan strategi dari guru, sehingga dapat diperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Guru sebagai fasilitator pembelajaran di dalam kelas berperan penting dalam mengatasi permasalahan siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga dapat menciptakan sistem lingkungan belajar yang baik.¹¹ Untuk mengatasi permasalahan siswa dalam menerima materi, guru tidak bisa mengandalkan kemampuan menyampaikan materi saja, namun guru juga harus memiliki banyak metode pembelajaran sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih optimal. Banyaknya jenis metode pembelajaran membuat guru harus cermat dalam memilih metode apa yang tepat untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Jika guru hanya menggunakan model pembelajaran yang konvensional yaitu dengan metode ceramah, diskusi, tanya jawab sebagai model pembelajaran utama, maka tidak jarang siswa merasa cepat bosan dan jenuh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Apabila guru menggunakan model pembelajaran yang aktif dan menyenangkan akan menciptakan kelas yang kondusif dan efektif serta siswa tidak merasa cepat bosan dan jenuh karena siswa akan terlibat aktif dan kreatif sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

Model pembelajaran yang tepat dapat berpengaruh pada pembentukan jiwa siswa, keaktifan siswa juga harus selalu diupayakan tercipta dan terus berjalan. Pemilihan metode

¹⁰ Eli Syarifah Aeni and Riana Dewi Lestari, "Penerapan Metode Mengikat Makna Dalam Pembelajaran Menulis Cerpen Pada Mahasiswa IKIP Siliwangi Bandung," *Sematik* 7, no. 1 (2018): hlm.30, <https://doi.org/10.22460/semantik.vXiX.XXX>.

¹¹ Rani, Arvyaty, and Lambertus, "Pengaruh Model Pembelajaran Mind Mapping Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Viii Smp Negeri 3 Raha.", hlm.59

pembelajaran harus menyesuaikan kemampuan serta potensi otak setiap siswa, sehingga perlu adanya suatu metode yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kiri dan otak kanan agar tercipta pembelajaran yang efektif.

Metode pemetaan pikiran (*Mind Mapping*) adalah upaya yang dapat mengoptimalkan fungsi otak kanan dan otak kiri, yang kemudian dalam aplikasinya sangat membantu untuk memahami masalah dengan cepat karena telah terpetakan.¹² *Mind Mapping* merupakan salah satu metode yang dapat melihat hubungan antara satu ide dengan ide lainnya, ini memudahkan otak untuk memahami dan menyerap suatu informasi karena cara kerjanya mirip dengan cara kerja koneksi didalam otak.¹³ Melalui metode *Mind Mapping* siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari pendidik saja, tetapi dapat berperan aktif dalam proses pembelajaran sehingga dapat lebih memahami dan menguasai materi yang diperoleh. Selain itu, proses pencatatan dengan *Mind Mapping* banyak menggunakan gambar, warna, simbol serta bentuk visualisasi yang merupakan bahasa alami otak. Dengan hasil catatan tersebut, akan membantu memudahkan otak memahami informasi dan mengingatnya lebih lama, sehingga diharapkan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nopriansyah dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* di Kelas

¹² Dyah Agustin, Ali Syahbana, and Retni Paradesa, "Pengaruh Metode Mind Mapping Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Dan Motivasi Belajar Siswa Smp Negeri 5 Prabumulih," *Jurnal Pendidikan Matematika RAFA* 4, no. 1 (2018): 9–18, <https://doi.org/10.19109/jpmrafa.v4i1.2461>, hlm.11.

¹³ Dian Purwaningsih, "Pengaruh Metode Mind Mapping Dan Keterampilan Proses Terhadap Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Mata Kuliah Struktur Aljabar," *Aksioma* 8, no. 1 (2017): 1, <https://doi.org/10.26877/aks.v8i1.1507>, hlm.2.

XII Multimedia SMK Negeri 1 Tempilang menunjukkan bahwa metode *Mind Mapping* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas XII Multimedia pada materi peluang.¹⁴ Hasil belajar menjadi salah satu tolak ukur keberhasilan dalam pembelajaran di kelas. Melalui hasil belajar dapat dilihat bagaimana siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru dan dinyatakan dalam bentuk nilai.

Dari hasil observasi di SMP Negeri 1 Sumbergempol, diketahui bahwa sebagian besar guru masih mengandalkan metode pembelajaran konvensional dalam menyampaikan materi. Hal ini terlihat dari penggunaan metode ceramah yang dominan, dimana guru lebih banyak berbicara sementara siswa cenderung pasif dalam menerima informasi. Salah satu dampak negatif yang diperoleh adalah masih kurangnya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran. Dengan metode pembelajaran yang masih monoton dapat membuat siswa merasa bosan dan tidak tertarik, karena tidak ada interaksi yang cukup atau pengalaman belajar yang menyenangkan. Siswa cenderung merasa sulit untuk mengingat informasi yang diberikan karena tidak ada penghubung yang jelas antara materi yang diajarkan dengan pengalaman pribadi mereka. Ketika siswa tidak terlibat aktif dalam proses pembelajaran, maka motivasi siswa juga menurun.¹⁵

Selain itu, pada saat guru memberikan pertanyaan, beberapa dari siswa tidak bisa menjawab. Pada saat guru menjelaskan

¹⁴ Nopriansyah, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Peluang dengan Menggunakan Metode *Mind Mapping* di Kelas XII Multimedia SMK Negeri 1 Tempilang," *EDUGAMA: Jurnal Kependidikan dan Sosial Keagamaan*, no. 1 (2023):

<https://doi.org/10.32923/edugama.v9i1.3140>

¹⁵ Hasil observasi dilakukan pada tanggal 21 Maret 2024 di SMP Negeri 1 Sumbergempol, yang menunjukkan bahwa kurangnya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran sehingga hasil belajar siswa masih tergolong rendah

materi di depan kelas, beberapa siswa tidak tertarik untuk mendengarkan serta mengikuti pelajaran. Mereka sibuk dengan kegiatan masing-masing. Penyebabnya adalah ketidaktertarikan siswa terhadap pembelajaran sehingga menurunkan pemahaman siswa terhadap pelajaran Matematika, yang kemudian hasil belajar siswa tergolong masih rendah. Penerapan metode *Mind Mapping* dapat menjadi alternatif solusi yang efektif, karena dengan tersebut guru dapat mendorong siswa untuk berpikir lebih aktif, menghubungkan berbagai konsep yang ada, serta menyusun informasi secara visual. Dengan menerapkan metode ini dapat meningkatkan pemahaman siswa karena terlibat langsung dalam proses pengorganisasian informasi dengan cara yang lebih kreatif dan menarik, sehingga dapat memudahkan siswa dalam mengingat materi karena adanya representasi visual yang dapat memperkuat daya ingat siswa.

Berdasarkan uraian permasalahan diatas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Efektivitas Metode *Mind Mapping* dengan Media Canva pada Materi Teorema Pythagoras Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMPN 1 Sumbergempol Tulungagung".

B. Identifikasi Masalah dan Batasan Penelitian

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah yang dijadikan bahan penelitian yakni sebagai berikut.

- a. Masih kurangnya variasi dalam menggunakan metode pembelajaran
- b. Siswa cenderung merasa sulit untuk mengingat informasi yang diberikan
- c. Hasil belajar siswa tergolong masih rendah

2. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ditetapkan dalam penelitian ini, maka untuk membatasi agar tidak terjadi pelebaran pembahasan sehingga dalam pengkajian yang dilakukan lebih terfokus kepada masalah-masalah yang ingin dipecahkan. Penelitian ini menitikberatkan pada Efektivitas Metode *Mind Mapping* dengan Media Canva Pada Materi Teorema Pythagoras Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dipaparkan permasalahan yang dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva pada materi Teorema Pythagoras terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung?
2. Seberapa besar efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva pada materi Teorema Pythagoras terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka tujuan penelitian ini adalah akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva pada materi Teorema Pythagoras terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.
2. Untuk mengetahui besarnya efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva pada materi Teorema

Pythagoras terhadap hasil belajar siswa kelas VII SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung.

E. Kegunaan Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian diatas, adapun kegunaan dari penelitian ini yakni:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan serta memperkaya ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan metode pembelajaran yang kreatif, menarik, dan menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Secara Praktis

a. Bagi Siswa

Melalui metode *Mind Mapping* siswa dapat lebih terampil, berpikir kritis, eksploratif dalam memahami materi pembelajaran. Selain itu, dengan metode *Mind Mapping* siswa diharapkan lebih bersemangat belajar matematika sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

b. Bagi Guru

Melalui metode *Mind Mapping* ini diharapkan menjadi salah satu alternatif untuk membantu guru dalam mengembangkan materi pembelajaran sehingga dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang menarik, serta dapat meningkatkan kemampuan siswa berpikir kritis dan kreatif dalam belajar.

c. Bagi Sekolah

Melalui metode *Mind Mapping* ini diharapkan dapat memberikan alternatif untuk metode pembelajaran lain dalam kegiatan pembelajaran

matematika sehingga dapat mencapai hasil belajar yang maksimal.

d. Bagi Peneliti

Melalui metode *Mind Mapping* dapat menambah wawasan dan pengalaman serta meningkatkan motivasi untuk terus belajar.

F. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini bertujuan untuk memberikan batasan yang jelas mengenai fokus dan arah dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini difokuskan pada upaya untuk mengetahui efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva dalam pembelajaran matematika, khususnya pada materi teorema Pythagoras. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sumbergempol Tulungagung dengan subjek penelitian siswa kelas VII pada tahun ajaran 2024/2025. Penelitian ini juga membatasi variabel yang dikaji, variabel bebas dalam penelitian ini adalah metode *Mind Mapping* sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

G. Penegasan Variabel

1. Secara Konseptual

a. *Mind Mapping*

Menurut Tony Buzan *Mind Map* adalah suatu teknik mencatat yang dapat memetakan pikiran yang kreatif dan efektif serta memadukan dan mengembangkan potensi kerja otak, baik otak kanan maupun otak kiri yang terdapat dalam diri seseorang.¹⁶ Dengan teknik *Mind Mapping* memungkinkan dapat

¹⁶ Muhamad Husni and Zainuddin, "Memahami Konsep Pemikiran Mind Map Tony Buzan (1970) Dalam Realitas Kehidupan Belajar Anak," *Al-Ibrah* 3, no. 1 (2018): hlm.114.

menghasilkan catatan yang berisi informasi dalam satu halaman.

b. Media Canva

Canva adalah aplikasi desain grafis yang memiliki berbagai macam template desain menarik, sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan kolaboratif, membuat pembelajaran visual dan komunikasi menjadi lebih mudah dan menyenangkan.¹⁷

c. Teorema Pythagoras

Pythagoras adalah seorang ahli matematika Yunani yang meyakini bahwa matematika menyimpan semua rahasia alam semesta dan percaya bahwa beberapa angka memiliki angka keajaiban. Beliau diingat karena rumus sederhana dalam geometri tentang ketiga sisi dalam segitiga siku-siku yang dikenal dengan Teorema Pythagoras.¹⁸

d. Hasil Belajar

Menurut Nana Sudjana hasil belajar merupakan suatu kompetensi atau kecakapan yang dapat dicapai oleh siswa setelah melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru di suatu sekolah dan kelas tertentu.¹⁹

¹⁷ Trubus Kurniawan and Sriyanto Sriyanto, "Canva Mind Mapping: Alternative Pembelajaran Inovatif Abad 21," *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities* 3 (2022): 392–96, <https://doi.org/10.30595/pssh.v3i.408>, hlm.395.

¹⁸ R BANDASO, "Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis Ispring Suite 8 Pada Materi Pythagoras Di Smp Pondok Pesantren ...," 2022, <http://repository.iainpalopo.ac.id/id/eprint/6865/1/RISMAWATI.pdf>, hlm.44

¹⁹ Fahmi Ibrahim, Budi Hendrawan, and Sunanilah Sunanilah, "Pengembangan Media Pembelajaran PACAS Untuk Meningkatkan Hasil

2. Secara Operasional

- a. *Mind Mapping* merupakan suatu metode pendekatan visual yang memanfaatkan diagram untuk mempresentasikan informasi sehingga dapat meningkatkan kreativitas siswa, dalam hal ini digunakan sebagai strategi pembelajaran pada materi Teorema Pythagoras.
- b. Media Canva merupakan platform desain grafis online yang dalam penelitian ini digunakan sebagai sarana untuk memvisualisasikan informasi, memfasilitasi pembelajaran, dan meningkatkan kreativitas siswa sehingga siswa dapat memahami konsep Teorema Pythagoras dengan lebih mudah.
- c. Teorema Pythagoras merupakan mata pelajaran yang diampu pada kelas VII SMP yang berisi tentang rumus Pythagoras dan penerapannya dalam menyelesaikan permasalahan yang lain.
- d. Hasil belajar adalah evaluasi yang dicapai siswa setelah melakukan tes dalam pembelajaran, dimana berguna sebagai indikator keberhasilan suatu pembelajaran bagi guru maupun siswa. Dalam hal ini berarti hasil yang diperoleh siswa sebelum menggunakan metode *Mind Mapping* dan setelah menggunakan metode *Mind Mapping* pada materi Teorema Pythagoras.

H. Sistematika Penulisan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas metode *Mind Mapping* dengan media canva (X) pada materi Pythagoras terhadap hasil belajar siswa (Y). Untuk sistematika penulisan terdiri dari tiga bagian yaitu:

1. **Bagian Awal**

Terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman pernyataan keaslian tulisan, halaman persembahan, halaman motto, kata pengantar, daftar isi, datar tabel, daftar gambar, daftar lampiran, dan halaman abstrak.

2. **Bagian Inti**

Pada BAB I merupakan Pendahuluan, meliputi a) Latar belakang masalah; b) Identifikasi masalah dan batasan penelitian; c) Rumusan masalah; d) Tujuan penelitian; e) Kegunaan penelitian; f) Ruang lingkup penelitian; g) Penegasan variabel; dan h) Sistematika penulisan.

Pada BAB II merupakan Landasan Teori yang meliputi a) Landasan teori; b) Penelitian terdahulu; c) Kerangka teori; dan d) Hipotesis penelitian.

Pada BAB III merupakan Metode Penelitian yang memuat a) Pendekatan dan jenis penelitian; b) Lokasi penelitian; c) Variabel dan pengukuran; d) Populasi, sampling dan sampel penelitian; e) Instrumen penelitian; f) Teknik pengumpulan data; g) Analisis data; dan h) Tahapan penelitian.

Pada BAB IV merupakan Paparan Data dan Hasil Penelitian meliputi a) Deskripsi data; b) Pengujian hipotesis; dan c) Rekapitulasi hasil penelitian.

Pada BAB V merupakan Pembahasan Hasil Penelitian memuat tentang apa yang ada pada rumusan masalah.

Pada BAB VI merupakan Penutup memuat a) Kesimpulan; dan b) Saran.

3. **Bagian Akhir**

Terdiri dari daftar rujukan, lampiran-lampiran, dan daftar riwayat hidup