

## ABSTRAK

Syaikha Maulana. (2022). **Peningkatan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis dan Kemandirian Belajar Siswa SMP Melalui Model *Problem-Based Learning* Berbantuan *Google Classroom***

Penelitian ini bertujuan untuk: (1) Mengetahui apakah peningkatan kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* Berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model konvensional; (2) Mengetahui apakah kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada peserta didik yang memperoleh model konvensional; (3) Mengetahui apakah terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuasi eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*, sampel penelitiannya terdiri dari dua kelas. Diperoleh kelas VIII I sebagai kelas eksperimen yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem-based Learning* berbantuan *Google Classroom* dan kelas VIII H sebagai kelas kontrol yang mendapatkan model pembelajaran konvensional. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa soal uraian tes kemampuan berpikir kreatif matematis dan skala kemandirian belajar. Data yang terkumpul kemudian diolah menggunakan *software IBM SPSS 26.0 for Windows 10*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Kemampuan berpikir kreatif matematis siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih tinggi daripada siswa yang memperoleh model konvensional; (2) Kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Google Classroom* lebih baik daripada siswa yang memperoleh model konvensional; (3) Terdapat korelasi positif antara kemampuan berpikir kreatif matematis dan kemandirian belajar siswa yang memperoleh model *Problem-Based Learning* berbantuan *Google Classroom*.

**Kata Kunci:** *Problem-Based Learning*, *Google Classroom*, Berpikir Kreatif Matematis, Kemandirian Belajar.