

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORETIS**

#### **A. Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**

Pemecahan masalah di dalam matematika merupakan kemampuan mental dasar yang dapat dipersiapkan dan ditingkatkan pada diri peserta didik, sehingga diharapkan ketika peserta didik agar mengatasi masalah numerik dengan baik dan dapat menangani masalah nyata setelah mengikuti pendidikan konvensional.. Montague (2007) menjelaskan menangani permasalahan matematika yaitu suatu gerakan mental yang lengkap dan digabungkan dengan siklus dan prosedur. Sumarmo (2005, hlm. 6-7) merekomendasikan bahwa pemecahan masalah dapat dilihat dari dua alternatif sudut pandang, yaitu sebagai tujuan pembelajaran dan sebagai pendekatan pembelajaran.

Sebagai tujuan, pemecahan masalah diharapkan agar peserta didik dapat membentuk soal-soal dari keadaan konvensional dalam ilmu pengetahuan, menerapkan prosedur-prosedur untuk menangani berbagai soal dalam matematika dan dari luar matematika, baik soal-soal perbandingan maupun soal-soal lama, memaknai hasil yang didapat terlebih dahulu. masalah, dapat mengumpulkan model matematis dan menanganinya untuk masalah nyata dan dapat melibatkan matematika secara signifikan. Soemarmo dan Hendriana, (2014, hlm. 23); Lestari (2015, hlm. 85), merekomendasikan tanda-tanda kemampuan untuk menangani masalah matematis sebagai berikut:

1. Membedakan komponen yang dikenali, dipertanyakan, serta kelengkapan komponen yang dibutuhkan.
2. Cari tahu masalah matematis atau kembangkan model matematis.
3. Jalankan sistem untuk mengatasi masalah tersebut.
4. Memahami atau menguraikan konsekuensi dari pemecahan masalah.

Berdasarkan penjelasan dari Polya (dalam Mulaiyah, 2015, hlm. 16-17) terdiri dari empat tahap di dalam pemecahan permasalahan yaitu:

1. Pahami masalahnya.
2. Rencanakan jawaban.
3. Atasi masalah seperti yang diharapkan.
4. Mengembalikan hasil yang diperoleh (berpikir kembali).

Berdasarkan gambaran petunjuk di atas, penelitian ini melibatkan tanda-tanda kemampuan pemecahan masalah matematis pada Tabel 2.1.

**Tabel 2.1**  
**Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis**

Aspek yang diukur	Indikator Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis
Menunjukkan pemahaman tentang masalah ini	Memasukkan kemampuan untuk membedakan komponen diketahui, dirujuk dan puncak dari bagian normal.
Siap membuat atau menggabungkan model pemecahan permasalahan	Menggabungkan kapasitas untuk membentuk masalah dalam keadaan konvensional dalam matematika.
Menentukan dan meningkatkan perencanaan pemecahan masalah	Menggabungkan kapasitas untuk meningkatkan hasil potensial yang berbeda atau pendekatan efektif untuk mengatasi resep atau informasi mana yang dapat digunakan dalam menangani masalah tersebut.
Siap untuk memahami dan memeriksa keakuratan tanggapan yang diperoleh	Menggabungkan kemampuan untuk membedakan kesalahan perhitungan, menggunakan kesalahan resep, memeriksa kecocokan antara yang ditemukan dengan yang ditanyakan, serta mempunyai opsi untuk memahami keakuratan jawaban.

Sehingga cenderung tertutup dari gambaran bahwa kemampuan menangani permasalahan matematis ialah kemampuan menangani masalah terlacak di dunia nyata dan kemampuan menangani permasalahan matematika yaitu aspek mental yang harus dicermati. dipandang sebagai selama waktu yang dihabiskan pelatihan dan latihan belajar untuk membangun kemajuan contoh.

## **B. Keyakinan diri (*Self-Confidence*)**

Diantara ilmu didapatkan lebih meningkatkan latihan adalah matematika. Oleh karena itu, pelatihan sains harus ditingkatkan pada berbagai tingkat sekolah. Terdapat salah satu aspek afektif yang memungkinkan mempengaruhi bertambahnya pengalaman dan hasil belajar matematika yaitu keyakinan diri (*Self-Confidence*). Berdasarkan penjelasan dari Yates (dalam Hendriana, Rohaeti, dan Sumarmo. 2017) menjelaskan bahwa keyakinan diri (*Self-Confidence*) diwajibkan untuk peserta didik tercapai terhadap pembelajaran matematika. Terdapatnya keyakinan diri (*Self-Confidence*) diyakini bahwa peserta didik akan cenderung belajar matematika karena mereka terbuju dan tergerak oleh keinginan mereka sehingga prestasi belajar peserta didik meningkat.

Keyakinan diri (*Self-Confidence*) secara umum adalah perspektif semangat peserta didik, misalnya, dukungan untuk mengemukakan pendapat (presentasi) hasil dari pembelajarannya dan selalu yakin dengan penjelasan dari penyelesaian masalah yang diberikan. Menurut Fitriani (dalam Fauziah, Maya, Fitrianna. 2016) menjelaskan bahwa keyakinan diri (*Self-Confidence*) pada matematika merupakan peserta didik yang mempunyai kemampuan, kemampuan dan pembelajaran matematika dengan benar, efisien dan semangat, sangat percaya terhadap kemampuan matematika dan bisa membayangkan segala sesuatu yang setara. Keyakinan diri (*Self-Confidence*) dapat diciptakan dengan melakukan hubungan manusiawi juga penting untuk menemukan yang bijaksana dan masuk akal.

Keyakinan diri (*self-confindence*) berdampak pada peserta didik yang berkonsentrasi pada aritmatika dimana peserta didik akan memperjuangkan keinginannya untuk berprestasi dan hal ini mempengaruhi prestasi belajar peserta didik. Adapun terdapat beberapa indikator dari keyakinan diri (*Self-Confidence*) diantaranya:

1. Taruh persediaan dalam kapasitas Anda sendiri.
2. Terus menerus bertindak bebas dalam mengejar setiap pilihan.
3. Mempunyai pemahaman ide diri yang positif.
4. Coba tawarkan sudut pandang masing-masing.

Berdasarkan indikator yang telah dipapakan di atas, indikator keyakinan diri (*Self-Confidence*) yang diterapkan pada penelitian ini tercantum pada Tabel 2.2

**Tabel 2.2**  
**Tabel Indikator Keyakinan Diri (*Self-Confidence*)**

Aspek	Indikator Keyakinan diri ( <i>Self-Confidence</i> )
Keyakinan diri peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Keyakinan diri dengan kemampuan pada proses penyelesaian pekerjaan yang dibagikan</li> <li>2. Kepercayaan diri dengan kemampuan yang didapati agar mencegah kendala pada ranah kesukaran pekerjaan yang dijalani</li> <li>3. Keyakinan diri terhadap kemampuan dirinya untuk memilih cara yang tepat dalam menyelesaikan tugas</li> </ol>
Pantang Menyerah	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Berani mengerjakan tugas hingga tercapainya tujuan belajar</li> <li>2. Mempunyai kepercayaan yang tinggi dalam kemampuan yang didapati pada proses penyelesaian pekerjaan</li> </ol>
Harapan	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memandang tugas sebagai sasaran untuk mencapai tujuan</li> <li>2. Mempunyai pendirian agar menyelesaikan pekerjaan sekolah dengan benar.</li> </ol>
Hubungan Sosial	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Membandingkan kondisi diri dengan keberhasilan lingkungan sekitar sebagai pedoman dalam mencapai tujuan</li> <li>2. Suka duka kehidupan selaku tahapan untuk meraih kesuksesan.</li> </ol>

Berdasarkan paparan di atas, kita dapat mengukur keyakinan diri (*Self-Confidence*) peserta didik terhadap penanda disebutkan melewati *review* yang akan dibagikan ke mahasiswa yang menyimpan penjelasan yang telah ditata berlandaskan pedoman yang telah ditentukan sebelumnya.

### **C. Model Pembelajaran *Problem-Based Learning***

Model pembelajaran *Problem-Based Learning* merupakan bagian dari model pembelajaran yang dapat dikenang oleh pendidik untuk ditampilkan di kelas, sejauh dalam ungkapannya terdiri dari kata "*Problem*", "*Based*" dan "*Learning*" dimana "*Problem*" berarti "masalah" maka "*Base*" berarti "Berdasarkan" dan "*Learn*" dari "Belajar" dan itu berarti "belajar" atau "belajar", jadi dari arti kata permintaan, Pemilihan Berbasis Masalah Model pembelajaran selanjutnya adalah *Problem-Based Learning*. Menurut Dinas pendidikan dan Kebudayaan (dalam Prihantini dkk. 2019, hlm. 87), kegiatan belajar berlandaskan permasalahan adalah

pengajaran dan latihan pembelajaran yang menghadirkan masalah-masalah yang relevan dengan demikian bisa menghidupkan peserta didik pada proses belajar, sekaligus berdasarkan penjelasan dari Komalasari (dalam Elizabeth dan Sigahitong. 2018, hlm. 67) menjelaskan bahwasanya pembelajaran dengan model yang memanfaatkan konteks permasalahan menjadi konsentrasi bagi peserta didik dalam mencari tahu tentang penalaran imajinatif dan kemampuan dalam menangani suatu masalah serta untuk mendapatkan secuil pengetahuan dan ide-ide mendasar. dari materi yang direnungkan dicirikan selaku model pembelajaran *Problem-Based Learning*.

Berdasarkan gambaran yang telah ditampilkan, sangat mungkin beralasan bahwa pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* ialah menemukan yang menggunakan pengaturan fokus permasalahan untuk membuat fiksasi kepada peserta didik dalam belajar tentang pola pikir kreatif serta kemampuan untuk mengelola masalah dan untuk mendapatkan sedikit informasi dan pemikiran mendasar oleh objek yang layak. Dalam penerapannya, model pembelajaran *Problem-Based Learning* mempunyai tahapan kegiatan belajar, secara spesifik terdapat 5 tahapan selaras dengan yang dikemukakan dari Trianto (dalam Fadilah dan Surya. 2017, hlm. 4) di bawah ini:

1. Atur peserta didik untuk masalah
2. Mengatur peserta didik buat belajar
3. Mengarahkan ujian seseorang atau kumpulan
4. Membuat dan memperkenalkan karya
5. Menyelidiki dan menilai proses pemecahan masalah

#### ***D. Google Classroom***

Dalam kemajuan dunia saat ini, tentu tidak terlepas dari pemanfaatan Inovasi Data dan Korespondensi (IDK) yang merupakan subjek besar yang dibuat di berbagai bidang desain publik, terutama untuk bidang pendahuluan. Menurut Kurniawan, dkk. (2020, hlm. 97) menjelaskan bahwasanya bumi persekolahan, yang menggunakan kertas menjadi salah satu alat dalam setiap pembelajaran, organisasi pada pelatihan, dan perangkat penilaian, harus mulai bergerak ke kerangka kerja tanpa kertas dalam pelaksanaan pembelajaran. Salah satu upaya untuk memanfaatkan kerangka kerja tanpa kertas, misalnya, adalah *Google*

mengembangkan *platform* pendidik sebagai ruang belajar *Google*. Sebagai aturan umum, *Google Classroom* merupakan panggung terkomputerisasi yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Untuk bisa mencari wali kelas, kamu bisa menggunakan ponsel atau PC. Seperti yang ditunjukkan oleh Suhada, dkk (2020, hlm. 2) pengertian *Google Classroom* adalah sebuah perangkat yang dapat membuat tempat belajar dan penelitian secara tak langsung.

*Google Classroom* juga dapat digunakan sebagai mekanisme pemberian tugas, pengumpulan tugas, dan pemberian nilai dari tugas yang telah dikumpulkan. Berdasarkan penjelasan di atas, ahli menyatakan *Google Classroom* selaku alat bantu pada pembelajaran saat investigasi berlangsung. *Google Classroom* selain menikmati manfaat berupa karya yang memanfaatkan sistem *paperless*, *Google Classroom* juga mengambil bagian dalam keuntungan seperti yang dijelaskan dari Nabilah dan Wardono (2021. hlm. 206), ialah *Google Classroom* menikmati manfaat, misalnya metode yang digunakan. dengan mengawasi pembuatan kelas web yang dapat dilakukan dengan cepat dan mudah, penghematan dan efektivitas waktu, dan mempunyai pilihan untuk lebih mengembangkan kerjasama serta mempelajari korespondensi, menggabungkan kapasitas informasi, berbagi aset yang cepat, layak dan efektif.

#### **E. Analisis dan Pengembangan Materi yang Diteliti**

Objek pembelajaran yang diterapkan pada penelitian ini, yaitu statistika. Objek statistika ini terbagi dalam 4 sub materi diantaranya:

1. Analisis Distribusi Data.
2. Nilai Rerata (*Mean*).
3. Nilai Median dan Modus.
4. Sebaran Data (Jangkauan, Kuartil, Jangkauan Interkuartil, dan Simpangan Kuartil).

Pada penelitian kali ini peneliti menunjukkan sub materi pelajaran statistika yang menerapkan model pembelajaran *Problem-Based Learning* berbantuan *Google Classroom*:

##### **a) Mengenalkan peserta didik terhadap masalah**

Dalam langkah berikut, peserta didik didekatkan agar membuka akun kegiatan belajar yang telah disimpan di *Google Classroom* serta fokus pada masalah yang didapati, Setelah penegasan akhir, peserta didik menampilkan perolehan penegasannya serta mengajukan pertanyaan tentang hal-hal yang belum diketahuinya.

**b) Mengatur peserta didik agar belajar**

Dalam langkah berikut, peserta didik di kelas dipisahkan menjadi beberapa kelompok, selanjutnya duduk sesuai kelompok yang telah dibuat. Kegiatan selanjutnya, peserta didik masuk ke Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang direkam di ruang belajar *Google Classroom* berikutnya, fokus pada isu-isu terkini dalam banyak diskusi.

**c) Membimbing peserta didik dalam penelitian individu maupun berkelompok**

Selanjutnya, para peserta didik mencari data dari materi pembelajaran yang sudah terekam di *Google Classroom* ataupun tempat lain. kemudian peserta didik mengkaji pada proses menanggapi masalah-masalah yang telah diperkenalkan pada LKPD tersebut. Setelah menyelesaikan masalah yang dialami, peserta didik mengembalikan hasil pekerjaan mereka dalam pertemuan dan menanyakan apakah ada yang tidak dirasakan.

**d) Meningkatkan dan menampilkan hasil karya dari peserta didik**

Selanjutnya, peserta didik mengkaji dalam rapat dengan tujuan memupuk hasil akhir dari LKPD yang telah masuk ke dalam materi acara diskusi, perwakilan peserta didik sebagai utusan kelompok yang ditugaskan menjelaskan hasil pembicaraannya di depan kelompok diskusi lainnya.

**e) Menganalisa serta mengevaluasi proses pemecahan permasalahan dari peserta didik**

Selanjutnya setelah pengenalan konsekuensi percakapan berakhir, berbagai pertemuan menjawab pertunjukan dan melakukan percakapan yang intensif. Setelah itu pendidik memberikan kritik sebagai dukungan, kemudian pendidik menyelesaikan hasil pembicaraan.

## **F. Pembelajaran Konvensional**

Konvensional mempunyai makna kecenderungan (kuno). Pembelajaran adat akan menjadi penemuan yang menggunakan teknik ataupun model dan metode pembelajaran masa lampau atau tambahan cara-cara yang konvensional diterapkan dalam mendidik dan latihan pembelajaran di dalam kelas, model pembelajaran konvensional yang ditetapkan dalam penelitian kali ini adalah model pembelajaran eksplanatori. Sebagai aturan umum, model interpretatif adalah instruktur yang memfokuskan tindakan mendidik dan pembelajaran, di mana pendidik menyampaikan materi, misalnya pertanyaan tanpa henti.

Berikut penjelasan dari Dimiyati dan Mujiono (dalam Mardiana dkk. 2019, hlm. 4) pola interpretatif adalah pendidik yang berfokus pada pengajaran dan tindakan pembelajaran, sedangkan seperti yang ditunjukkan oleh penjelasan Mardiana dkk. (2019, hlm. 3) model deskriptif ialah suatu pendekatan pemberian objek di kelas secara lugas terhadap peserta didik dari pendidik kepada peserta didik dengan cara memahami permasalahan dan contoh-contoh pertanyaan dan jawaban tanpa henti. Dalam pembelajaran, model eksplanatori mempunyai tahapan-tahapan pembelajaran, mengingat Permendiknas No. 41 Tahun 2007 pengerjaan latihan penting dalam pembelajaran memasukkan alur investigasi, elaborasi, dan afirmasi.

Menilik penjelasan di atas, sangat mungkin beralasan bahwa model pembelajaran eksplanatori adalah model yang pengalaman mendidik dan pendidikannya terpaku pada pendidik dengan pusat latihan dalam pengalaman yang berkembang meliputi investigasi, elaborasi, dan afirmasi.

## **G. Keterkaitan Antara Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis dan Keyakinan diri (*Self-Confidence*) dengan Model pembelajaran *Problem-Based Learning* dan *Google Classroom***

Model pembelajaran *Problem-Based Learning* dapat bekerja pada kemampuan matematika peserta didik, diantaranya adalah kemampuan pemecahan masalah matematika peserta didik. Pembelajaran dengan model ini memberikan pintu terbuka yang luar konvensional bagi peserta didik untuk menjadi lebih dinamis serta keyakinan diri terhadap mengatasi masalah yang diperkenalkan baik secara eksklusif maupun dalam kelompok kerja.



Model pembelajaran *Problem-Based Learning* mengambil dan dengan memberikan soal-soal yang berorientasi konteks bagi peserta didik bertujuan untuk dapat menjadikan peserta didik bisa yakin dikarenakan peserta didik akan mengungkap data yang berkaitan dengan soal-soal tersebut. Dalam pembelajaran model pembelajaran *Problem-Based Learning*, disposisi keyakinan diri dalam pengalaman pendidikan peserta didik sangat mempengaruhi kemampuan peserta didik untuk menangani masalah matematis. Jika peserta didik tidak mempunyai mentalitas keberanian, akan sulit bagi peserta didik untuk mempunyai kemampuan pemecahan masalah matematis.

Kemudian, penggunaan media *Google Classroom* bisa menolong peserta didik dalam mengembangkan rasa percaya dirinya, *Google Classroom* dapat meringankan peserta didik untuk mendapatkan pelajaran yang dipelajari dari pendidik, menggali data tepat dan bisa digunakan sebagai media pembelajaran. ruang berbasis web untuk dibicarakan dengan teman atau mengajukan pertanyaan kepada instruktur.

#### **H. Hasil Penelitian Terdahulu yang Relevan**

Sebenarnya, percobaan ini tidak bisa berjalan begitu saja tanpa adanya persiapan, umumnya sudah mempunyai landasan dan referensi yang menyusun premis hipotesis atau pengujian perbandingan. Beberapa hasil eksplorasi mengenai pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning*, *Google Classroom*, kemampuan pemecahan masalah matematis, dan keyakinan diri (*Self-Confidence*), dijelaskan sebagai berikut:

Penelitian oleh Selvia dan Ariawan (2017). Diduga bahwa tanpa kemampuan relasional numerik peserta didik akan sulit untuk menangani masalah numerik, bahkan semakin tinggi kemampuan kritis numerik untuk berpikir, semakin tinggi kemampuan relasional peserta didik.

Penelitian oleh Riska Julianti, Divya Andriana, Ainunnisa, Pipit Fitriani, Mochamad Rifki, dan Maulana (2020), sejalan dengan hasil penelitian Harry Dwi Putra (2018). Beralasan bahwa setengah dari peserta didik mempunyai kepercayaan diri yang tinggi terhadap matematika, akan tetapi, mereka tidak dapat menentukan pilihan dengan bebas, sehingga peserta didik harus terkonvensional mengerjakan soal-soal numerik tanpa terus menerus diarahkan oleh pendidik.

Meskipun kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik sedang rendah, namun kepercayaan diri mereka sangat tinggi, sehingga bisa dikatakan bahwa meskipun peserta didik mengalami kesulitan dalam menangani masalah matematis, mereka tidak mengurangi kepercayaan mereka terhadap pola pikir tersebut. soal yang diberikan.

Penelitian yang dilakukan Rahmalia, Hajidin dan Ansari (2020). Diduga berdasarkan kesimpulannya menunjukkan bahwasanya kemajuan dalam pemecahan masalah matematis serta perilaku memecahkan masalah peserta didik yang menerima perlakuan dengan model pembelajaran *Problem-Based Learning* dalam kegiatan belajar lebih tinggi dibandingkan dengan peserta didik kelas yang menerima perlakuan model pembelajaran konvensional dalam kegiatan belajar. Penelitian yang dilakukan oleh Ansari, Hajidin, serta Rahmalia yang selaras dalam percobaan ini adalah faktor bebas, khususnya model pembelajaran berbasis masalah, namun variabel dependennya unik.

Penelitian yang dilakukan Afifah, Sampoerno dan Aziz (2020). Mengandaikan bahwasanya berdasarkan kesimpulannya menunjukkan perluasan dalam kapasitas penggambaran numerik peserta didik terhadap kelas yang menerima perlakuan dengan pembelajaran model *Connected Mathematics Project (CMP)* dengan bantuan *Google Classroom* meningkat dibandingkan dengan peserta didik terhadap kelas yang menerima perilaku pembelajaran model konvensional. Eksplorasi Afifah, Aziz, dan Sampurno yang penting dalam percobaan berikut adalah variabel otonom *Google Classroom*, meskipun variabel terikat yang diambil tidak sama.

## **I. Kerangka Pemikiran**

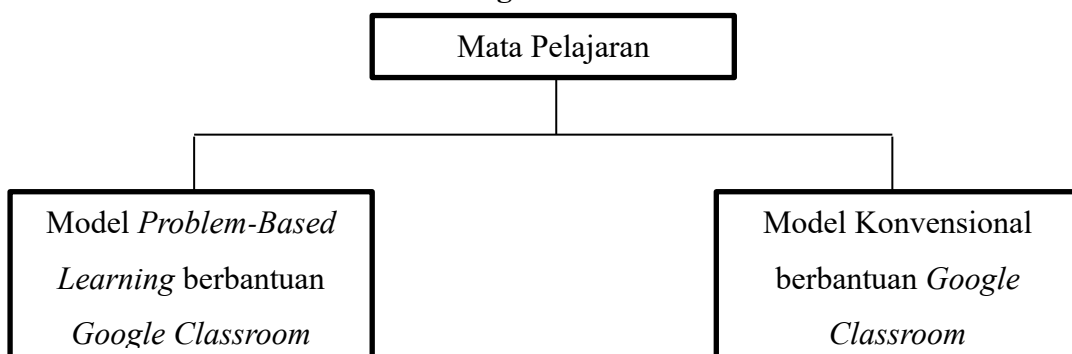
Pemecahan masalah pada matematika adalah kemampuan mental yang faktor utama bisa dipersiapkan serta ditingkatkan terhadap peserta didik, maka diyakini saat peserta didik dapat mengatasi permasalahan matematis dengan benar dan dapat menangani masalah nyata setelah mengikuti pendidikan konvensional.. Secara umum indikator dari kemampuan pemecahan masalah matematis meliputi: memperlihatkan penguasaan permasalahan, bisa memformulasikan masalah kedalam bahasa matematika, menentukan alternatif cara pemecahan masalah, dan bisa membagikan keterangan pada solusi yang diciptakan. Salah satu

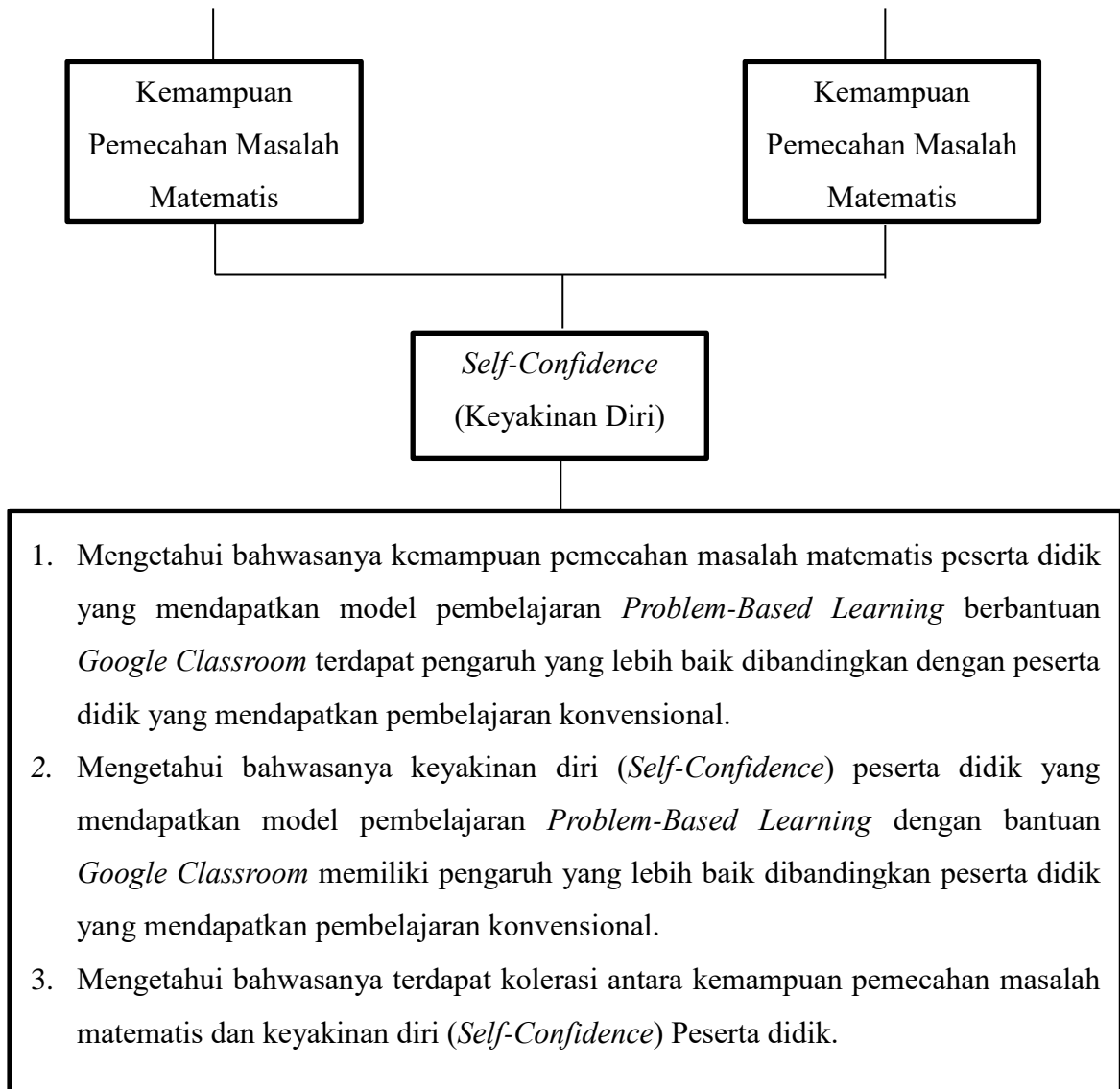
pembelajaran dengan model yang dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika adalah pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning*, dalam pembelajaran dengan model yang dibagikan pada peserta didik permasalahan yang koheren bertujuan untuk bertahan hidup.

Pembagian pertanyaan ini diharapkan dapat membuat peserta didik lebih unik seiring dengan kemajuannya, misalnya mencari pemahaman secara terbuka dari pertanyaan yang telah diberikan. Situasi ini dapat memajukan keadaan baik berupa inspirasi, dorongan, minat, ketekunan dan ketelitian dalam pengerjaan tiap soal yang berhubungan pada matematika, dalam peningkatan sikap ini terkait dengan peningkatan keberanian peserta didik. Pada penelitian kali ini akan dibuat ujian (tes) dengan jumlah dua kali yaitu *pre-test* dan *post-test*. Pada saat percobaan dilaksanakan, peserta didik dibagikan berupa *pre-test* terhadap peserta didik pada kelas eksperimen maupun kontrol.

Selanjutnya peneliti membagikan pelajaran menerapkan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* dengan penerapan *Google Classroom* pada peserta didik di kelas eksperimen dan kegiatan belajar yang menerapkan model pembelajaran konvensional dibagikan pada peserta didik di kelas kontrol, kemudian dilaksanakannya *post-test* kemampuan pemecahan masalah matematika serta kuisioner keyakinan diri (*Self-Confidence*). Selaras dengan paparan di atas, pada kegiatan belajar mengajar pelajaran matematika menerapkan kegiatan belajar dengan model *Problem-Based Learning* dengan penerapan *Google Classroom* diharapkan bisa meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematis sekaligus keyakinan diri (*Self-Confidence*) peserta didik.

**Gambar 2.1**  
**Kerangka Pemikiran**





#### J. Asumsi

Dengan demikian, anggapan dasar dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* berbantuan *Google Classroom* meningkat dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional.
2. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang diberlakukan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* dengan bantuan *Google*

*Classroom* dan keyakinan diri (*Self-Confidence*) lebih baik daripada pembelajaran konvensional.

3. Pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* dengan penerapan *Google Classroom* bisa dijadikan sebagai fasilitas bagi peserta didik untuk berkontribusi pada proses pembelajaran dan bisa memudahkan peserta didik saat mencermati objek yang diberikan.

#### **K. Hipotesis Penelitian**

Mengingat kecurigaan mendasar atas, peneliti mengemukakan spekulasi dalam konsentrat ini sebagai berikut:

1. Kemampuan pemecahan masalah matematis peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* dengan penerapan *Google Classroom* meningkat dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional.
2. Keyakinan diri (*Self-Confidence*) peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model *Problem-Based Learning* dengan penerapan *Google Classroom* meningkat dibandingkan dengan peserta didik yang mendapatkan pembelajaran dengan model konvensional.
3. Terdapat kolerasi diantara kemampuan pemecahan masalah matematis dan keyakinan diri (*Self-Confidence*) peserta didik.