

## ABSTRAK

**Mas Asfila Aldiyah Sabila:** Implementasi Model *Project Based Learning* (PJBL) Berbantuan Media *Scratch* untuk Meningkatkan Kemampuan *Computational Thinking* Siswa Pada Materi Fungsi Linear. **Skripsi, ISBI Singkawang, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Mengetahui ketercapaian ketuntasan belajar siswa dilihat dari kemampuan *computational thinking* siswa dengan nilai KKTP=70 baik secara individual maupun klasikal setelah diterapkan model PJBL berbantuan media *Scratch*; 2) Mengetahui ada tidaknya perbedaan peningkatan kemampuan *computational thinking* siswa dengan menggunakan model PJBL berbantuan media *Scratch* dengan model pembelajaran langsung pada materi fungsi linear di SMP Negeri 19 Singkawang; 3) Mengetahui aktivitas belajar siswa setelah diterapkannya model PJBL berbantuan media *Scratch* di SMP Negeri 19 Singkawang. Jenis penelitian yang digunakan yaitu kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *Quasi Experimental Design* dengan rancangan desainnya adalah *Nonequivalent Control Group Design*. Sampel penelitian diambil dengan teknik *Probability Sampling* dengan jenis sampel yaitu *Simple Random Sampling*. Adapun sampel yang dipilih yaitu kelas VIII E sebagai kelas eksperimen dan kelas VIII A sebagai kelas kontrol. Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa: 1) Kemampuan *Computational Thinking* siswa dapat mencapai KKTP baik secara individual maupun klasikal setelah diterapkan model PJBL berbantuan media *Scratch*; 2) Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan *Computational Thinking* siswa antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model PJBL berbantuan media *Scratch* dengan model pembelajaran langsung di SMP Negeri 19 Singkawang; 3) Aktivitas belajar siswa tergolong aktif setelah diterapkannya model PJBL berbantuan media *Scratch* di SMP Negeri 19 Singkawang.

**Kata Kunci:** PJBL, *Scratch*, *Computational Thinking* siswa, aktivitas belajar siswa, ketuntasan belajar siswa