

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilaksanakan mengenai pembelajaran matematika secara umum dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Scratch* dapat meningkatkan kemampuan *Computational Thinking* siswa SMP kelas VIII materi fungsi linear. Sesuai dengan sub-sub masalah penelitian secara khusus dapat disimpulkan hal sebagai berikut:

1. Kemampuan *Computational Thinking* siswa dapat mencapai KKTP baik secara individual maupun klasikal setelah diterapkan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Scratch*.
2. Terdapat perbedaan peningkatan kemampuan *Computational Thinking* siswa antara siswa yang mendapatkan pembelajaran menggunakan model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Scratch* dengan model pembelajaran langsung di SMP Negeri 19 Singkawang.
3. Aktivitas belajar siswa tergolong aktif setelah diterapkannya model *Project Based Learning* (PJBL) berbantuan media *Scratch* di SMP Negeri 19 Singkawang.

B. Saran

Berdasarkan penelitian, saran-saran yang dapat peneliti sampaikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa untuk menambah semangat untuk lebih aktif dalam belajar dan selalu giat dalam belajar matematika.
2. Disarankan kepada guru yang ingin menerapkan model PJBL berbantuan media *Scratch* dapat menjadi alternatif model belajar yang relevan selain model pembelajaran langsung sehingga dapat membantu siswa dalam menyelesaikan soal-soal yang berkaitan dengan kemampuan *computational thinking* siswa khususnya materi fungsi linear.
3. Bagi peneliti selanjutnya yang ingin meneliti menggunakan model PJBL berbantuan media *Scratch* sebaiknya dapat menguji penerapan PJBL berbantuan media *Scratch* pada materi matematika lainnya seperti geometri, statistika, peluang, dan lain-lainnya, untuk melihat efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan *computational thinking* di berbagai konsep matematika. Selain itu untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dengan mengkombinasikan PJBL berbantuan media *Scratch* dengan model pembelajaran lain seperti *flipped classroom* atau *problem based learning* untuk mengeksplorasi potensi peningkatan efektivitas pembelajaran.