

**PENGARUH PENERAPAN *UNPLUGGED CODING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 002 SAMARINDA KOTA**

SKRIPSI



Oleh:

AUDA RATU ARAIGANIE

NPM 2286206110

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA**

2026

PENGARUH PENERAPAN *UNPLUGGED CODING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 002 SAMARINDA KOTA

SKRIPSI



*Ditulis Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mendapatkan Gelar Sarjana
Pendidikan Pada Program Studi Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam
Samarinda*

Oleh:

AUDA RATU ARAIGANIE

NPM 2286206110

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS WIDYA GAMA MAHAKAM
SAMARINDA

2026

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**PENGARUH PENERAPAN *UNPLUGGED CODING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 002 SAMARINDA KOTA**

SKRIPSI

AUDA RATU ARAIGANIE

2286206110

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi Fakultas Keguruan Dan Ilmu
Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda6 April 2026

Dosen Pembimbing 1

Dosen Pembimbing 2

Siska Oktaviani S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1125109101

Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.
NIDN. 1119098902



Mengetahui
Ketua Program Studi PGSD

Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.
NIK. 2016.089.215

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Auda Ratu Araiganie
NPM : 2286206110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan *Unplugged Coding* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat-pendapat orang yang ditulis atau diterbitkan orang-orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan tata penulisan karya ilmiah yang lazim.

Samarinda, 30 Maret 2026

Yang Menyatakan



Auda Ratu Araiganie

NPM.2286206110

LEMBAR PENGESAHAN

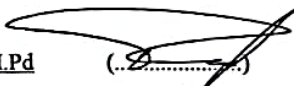


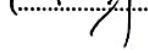
**PENGARUH PENERAPAN *UNPLUGGED CODING* TERHADAP
KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA PESERTA DIDIK
KELAS IV DI SDN 002 SAMARINDA KOTA**

AUDA RATU ARAIGANIE

NPM. 2286206110

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu
pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
Tanggal 11 April 2026

TIM PENGUJI

Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ketua : <u>Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1104129201	 (.....)	<u>6 Mei 2026</u>
Pembimbing I : <u>Siska Oktaviani, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1125109101	 (.....)	<u>6 Mei 2026</u>
Pembimbing II : <u>Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1119098902	 (.....)	<u>6 Mei 2026</u>
Penguji : <u>Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd</u> NIDN. 1102117304	 (.....)	<u>6 Mei 2026</u>

Samarinda, Rabu 6 Mei 2026
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Widya Gama Mahakam
Dekan FKIP



Dr. Nur Ardi Salim, S.Pd., M.Pd
NIK. 2022.084.293

MOTTO

“Selesaikan apa yang telah dimulai, kerjakan dengan hati, dan percayakan hasilnya
pada ketetapan Yang Maha Kuasa.”

(Auda Ratu Araiganie)

KATA PENGANTAR

Pertama peneliti mengucapkan puji dan syukur kehadirat Allah *Subhānahu Wa Ta'ālā* karena kehendak-Nya dan berkat sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yaitu “Pengaruh Penerapan *Unplugged Coding* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 002 Samarinda yang disusun sebagai syarat untuk menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, peneliti mendapat banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih pada:

1. Bapak Prof. Dr. Husaini Usman, M.Pd., M.T, selaku Rektor Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, memberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan..
2. Bapak Dr. Arbain, M.Pd, selaku Wakil Rektor I Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, memberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan..
3. Bapak Dr. Akhmad Sopian, M.P, selaku Wakil Rektor II Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, memberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan..

4. Bapak Dr. Suyanto, M.Si, selaku Wakil Rektor III Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, memberikan kesempatan untuk melanjutkan pendidikan di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan..
5. Bapak Dr. Nur Agus Salim, M.Pd, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan peneliti kesempatan dalam menyusun skripsi ini.
6. Ibu Hj. Mahkamah Brantasari, S.E., M.Pd, selaku Wakil Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda yang telah memberikan kesempatan dalam menyusun skripsi ini.
7. Ibu Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd, selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda sekaligus sekaligus Dosen Pembimbing 2, yang telah memberikan motivasi proses perkuliahan serta dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Bapak Samsul Adianto, S.Pd., M.Pd., selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda atas kemudahan dalam bidang administrasi yang telah diberikan.
9. Ibu Siska Oktaviani S.Pd., M.Pd., selaku dosen pembimbing 1 yang selalu memberikan motivasi, masukan, dan memberikan arahan dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.

10. Ibu Euis Kusumarini, S.Pd., M.Pd selaku Dosen Penguji, atas segala masukan bimbingan dan arahan yang telah diberikan selama proses skripsi ini berjalan telah member masukan yang sangat berharga.
11. Orang tua peneliti Bapak Abdul Ganie dan Ibu Herlita, serta keluarga peneliti yang memberikan dukungan maupun materi selama menyelesaikan studi di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda.
12. Kepala sekolah, Guru serta kepada peserta didik SDN 002 Samarinda Kota yang telah bersedia memberikan waktunya untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
13. Semua teman-teman peneliti mahasiswa Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, khususnya PGSD angkatan 2022 penulis ucapkan terimakasih banyak telah memberikan doa dan dukungan serta masukan berupa saran-saran dalam penulisan skripsi ini hingga selesai.

Dengan segala kerendahan hati peneliti menyadari bahwa skripsi ini belum sempurna dan masih banyak kekurangan. Maka peneliti menerima kritikan dan saran.

Samarinda, 11 April 2026

Peneliti

Auda Ratu Araiganie

ABSTRAK

Auda Ratu Araiganie. 2026. Pengaruh Penerapan *Unplugged Coding* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV Di SDN 002 Samarinda Kota, Skripsi Sarjana Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda, Pembimbing (1) Siska Oktaviani, S.Pd., M.Pd. dan (2) Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Unplugged Coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota. Penelitian ini difokuskan pada peningkatan kemampuan siswa dalam menyusun langkah-langkah sistematis melalui konsep berpikir komputasi. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *Quasi Experimental Design* berbentuk *Non-equivalent Control Group Design*. Sampel penelitian terdiri dari 49 siswa, dengan 24 siswa kelas eksperimen dan 25 siswa kelas kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes (*pre-test* dan *post-test*), sedangkan teknik analisis data menggunakan uji *Mann-Whitney* dan koefisien determinasi karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,062 ($0,062 > 0,05$), yang berarti secara statistik tidak terdapat pengaruh signifikan dari metode *Unplugged Coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur. Namun, secara deskriptif rata-rata *N-Gain Score* kelas eksperimen (0,58) lebih tinggi dibanding kelas kontrol (0,16). Kontribusi metode terhadap hasil belajar adalah sebesar 4,1%, sementara sisanya dipengaruhi faktor lain.

Kata Kunci : *Unplugged Coding*, Teks Prosedur, Berpikir Komputasi.

ABSTRACT

Auda Ratu Araiganie. 2026. *The Influence of Unplugged Coding Implementation on Procedure Text Writing Skills in Indonesian Subjects for Grade IV Students at SDN 002 Samarinda Kota. Thesis. Dapertemen oft Elementary School Teacher Education . Faculty of Teacher Training and Education. Widya Gama Mahakam University Samarinda. Advisor (1) Siska Oktaviani, S.Pd., M.Pd. and (2) Ratna Khairunnisa, S.Pd., M.Pd.*

The purpose of this study was to determine the influence of implementing the Unplugged Coding method on procedure text writing skills in Indonesian subjects for grade IV students at SDN 002 Samarinda Kota. This research focused on improving students' ability to arrange systematic steps through the concept of computational thinking The research method used was quantitative with a Quasi-Experimental Design in the form of a Non-equivalent Control Group Design. The research sample consisted of 49 students, with 24 students in the experimental class and 25 students in the control class. Data collection techniques used tests (pre-test and post-test), while data analysis techniques used the Mann-Whitney test and coefficient of determination because the data were not normally distributed. The results showed a significance value of 0.062 ($0.062 > 0.05$), which means that statistically, there was no significant influence of the Unplugged Coding method on procedure text writing skills. However, descriptively, the average N-Gain Score of the experimental class (0.58) was higher than the control class (0.16). The method's contribution to learning outcomes was 4.1%, while the rest was influenced by other factors.

Keywords: *Unplugged Coding, Procedure Text, Computational Thinking.*

RIWAYAT HIDUP



Auda Ratu Araiganie, lahir di Samarinda 20 Mei 2004 merupakan anak ketiga dari pasangan Bapak Abdul Ganie dan Ibu Herlita. Penulis memulai pendidikan formal dimulai dari Sekolah Dasar di SD Negeri 006 Sungai Pinang pada tahun 2010 kemudian lulus pada tahun 2016. Ditahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 41 Samarinda kemudian lulus pada tahun 2019. Ditahun itu juga penulis melanjutkan pendidikan di SMK Negeri 7 Samarinda kemudian lulus pada tahun 2022. Dan penulis melanjutkan pendidikan di salah satu perguruan tinggi di Samarinda yaitu Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar jenjang S1 melalui jalur Reguler. Pada tahun 2025 penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Mugirejo Samarinda selama satu bulan. Kemudian penulis juga melaksanakan Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di SD Negeri 002 Samarinda Kota selama kurang lebih dua bulan

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
MOTTO	v
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRAK	ix
RIWAYAT HIDUP	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	5
C. Rumusaan Masalah	5
D. Pembatasan Masalah.....	5
F. Kegunaan Penelitian	6
BAB II PEMBAHASAN	7
A. Deskripsi Konseptual.....	7
1. Keterampilan Menulis Teks Prosedur	7
2. Penerapan <i>Unplugged Coding</i>	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan.....	18
C. Kerangka Teoritis	21
D. Hipotesis	22

BAB III METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	24
C. Populasi dan Sampel Peneltian.....	25
D. Variabel Penelitian.....	25
E. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data	26
F. Validitas dan Realibitas Instrument.....	27
G. Tehnik Analisis Data	29
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	33
B. Hasil Penelitian.....	35
C. Pembahasan	42
D. Keterbatasan Penelitian	44
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	46
A. Simpulan.....	46
B. Implikasi	47
C. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	49
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Pikir.....	22
Gambar 1 Papan Aktivitas	53
Gambar 2 Kartu Instruksi.....	53
Gambar 3 Hasil Uji Validitas.....	72
Gambar 4 Hasil Uji Reliabilitas	72

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Desain Penelitian.....	24
Tabel 3. 2 Sampel Penelitian.....	25
Tabel 3. 3 Kriteria koefisien reliabilitas instrumen.....	29
Tabel 3. 4 N-Gain Score.....	30
Tabel 4. 1 Rekapulasi Nilai Teks Prosedur Kelas Kontrol	34
Tabel 4. 2 Rekapulasi Nilai Teks Prosedur Kelas Eksperimen.....	34
Tabel 4. 3 Uji Validitas Empiris	36
Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas.....	37
Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan N-Gain Score.....	37
Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas	38
Tabel 4. 7 Ringkasan Temuan Data Ekstrem (Outliers)	39
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	39
Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis (Mann-Whitney U).....	40
Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Media Unplugged Coding	53
Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran Kelas Ekperimen.....	54
Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol.....	61
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Tes	67
Lampiran 5 Soal Pre-test dan Post-test	68
Lampiran 6 Rubrik Penilaian	69
Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Kelayakan Instrumen Tes	70
Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli untuk Media Unlugged Coding	71
Lampiran 9 Hasil Output SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas	72
Lampiran 10 Nilai Postest Tertinggi Kelas Kontrol	73
Lampiran 11 Nilai Postest Tertinggi Kelas Eksperimen.....	74
Lampiran 12 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol.....	75
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen	77
Lampiran 14 Rekapitulasi Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol	79
Lampiran 15 Rekapitulasi Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen.....	81
Lampiran 16 Hasil Uji Prasyarat.....	83
Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis (T-Test) Mann-Whitney U.....	84
Lampiran 18 Hasil Uji Koefisien Determinasi.....	85
Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian.....	86
Lampiran 20 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 21 Surat Balasan Izin Penelitian.....	89
Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses interaksi antara siswa dengan guru dan sumber belajar dalam lingkungan belajar. Pembelajaran dirancang secara sengaja untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang direncanakan dengan sengaja untuk menciptakan proses belajar yang terarah untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Pembelajaran adalah proses di mana guru membantu siswa menjadi orang yang cerdas, yaitu orang yang cerdas yang bisa memecahkan masalah, dan orang yang cerdas untuk menilai apa yang baik dan apa yang buruk dalam kehidupan. Pendidik membantu siswa dengan aspek psikomotorik dan afektif, seperti kreativitas, sehingga mereka dapat mengembangkan keterampilan yang berasal dari imajinasi mereka sendiri dan menjadi individu yang lebih baik. (Anjani et al., 2020).

Pembelajaran ini pada dasarnya tidak hanya dapat menyampaikan informasi kepada siswa dan memungkinkan interaksi antara guru dan siswa; itu juga dapat membantu guru mengatur situasi yang baik dan meningkatkan kemampuan mengajar mereka.. Maka dari itu keberhasilan proses pembelajaran di SD sangat bergantung pada kemampuan guru dalam menyampaikan materi pelajaran secara efektif. Guru SD dihadapkan pada tantangan unik dalam

menyampaikan materi pembelajaran agar mudah dipahami dan menarik bagi siswa.

Guru menghadapi populasi siswa yang jauh lebih beragam, materi pelajaran yang lebih kompleks dan sulit, standar proses pembelajaran yang lebih tinggi, dan tuntutan tingkat pemikiran yang lebih tinggi dari siswa.. Tantangan dalam pembelajaran abad 21 menuntut guru untuk menghadapi peserta didik yang beragam dengan standar kompetensi yang lebih tinggi, seperti berpikir kritis (*critical thinking*) dan pemecahan masalah (*problem solving*). Oleh karena itu, guru harus mengembangkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan kreatif untuk menangani tantangan ini (Tarihoran, 2019).

Sejalan dengan tuntutan tersebut, pengelolaan sistem pendidikan di Indonesia, sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, memiliki peran sentral sebagai penyokong utama perkembangan bangsa. Kurikulum nasional saat ini secara eksplisit mendorong pengembangan kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi *High Order Thinking Skills* (HOTS). Perspektif HOTS ini sangat penting dalam upaya untuk menghasilkan generasi yang mampu di abad ke-21 (Upi et al., 2024) .

Berpikir algoritmik atau menyusun urutan langkah merupakan fondasi Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*) yang harus ditanamkan sejak pendidikan dasar, bahkan sebelum anak bersentuhan dengan komputer . Hal ini menunjukkan bahwa bukan sekadar keterampilan teknologi, tetapi pola pikir yang

mendukung pembelajaran lintas mata pelajaran, termasuk Bahasa Indonesia (Harold & Siu-Cheung, 2025).

Dalam (Chyalutfa et al., 2022) Berdasarkan data dari *Programme for International Student Assessment* (PISA) memperlihatkan bahwa siswa Indonesia selalu memiliki kemampuan berpikir logis dan logika yang buruk. Kemampuan literasi adalah salah satu penyebab utama penurunan tingkat pendidikan ini. Hasil studi PISA menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa Indonesia telah berada di posisi sepuluh terbawah atau lebih rendah di 20 tahun terakhir.

Hasil belajar siswa seringkali menunjukkan kelemahan mereka dalam logika berpikir urutan. Bahasa Indonesia adalah bidang yang paling membutuhkan penalaran seperti ini. Menulis Teks Prosedur adalah materi yang sangat menguji kecepatan berpikir siswa di kelas IV di Sekolah Dasar. Keterampilan ini mengharuskan siswa menyajikan informasi secara sistematis, runtut, dan logis.

Keterampilan menulis seringkali menjadi aspek yang paling sulit dipelajari. Peserta didik kelas IV sering mengalami masalah menyusun ide secara runtut dan padu. Siswa sering menulis instruksi yang melompat-lompat, tidak nyambung, atau terlewat tahap penting. Masalah utama adalah logika urutan, bukan tata bahasa atau ejaan. Ketidakmampuan untuk membuat teks prosedur yang logis ini menunjukkan kelemahan dalam berpikir logika dasar yang digunakan dalam coding. Dengan kata lain, siswa belum mahir menyusun alur langkah demi langkah yang benar, baik untuk menulis maupun untuk memecahkan masalah. Ketidakmampuan menyusun struktur teks prosedur secara koheren dan logis ini

pada dasarnya merupakan indikasi dari lemahnya kemampuan berpikir komputasional, khususnya pada aspek berpikir sekuensial (berurutan).

Pendekatan pembelajaran yang mengajarkan logika tanpa membebani siswa dengan sintaks pemrograman komputer yang kompleks sangat diperlukan untuk mengatasi kelemahan logika berpikir urutan tersebut dan meningkatkan kemampuan mereka untuk menyusun Teks Prosedur yang runtut. Untuk tujuan ini, *Unplugged Coding* adalah metode belajar konsep pemrograman (*coding*) tanpa menggunakan komputer, tetapi menggunakan media fisik atau permainan logika sederhana. Prinsip kerja *Unplugged Coding* hampir sama dengan proses menulis teks prosedur. Keduanya membutuhkan pengembangan algoritma yang tepat untuk mencapai hasil yang diinginkan. Kesalahan urutan dalam teks prosedur sama dengan kesalahan coding yang membuat "robot" tidak dapat mencapai tujuan.

Berdasarkan observasi awal di SDN 002 Samarinda Kota, penerapan metode yang secara spesifik melatih logika algoritma untuk mendukung pembelajaran menulis Teks Prosedur masih jarang dilakukan, dan pembelajaran menulis cenderung konvensional.. Peneliti berasumsi bahwa terdapat pengaruh positif antara kemampuan logika siswa dalam menyelesaikan tantangan *Unplugged Coding* dengan kemampuan mereka dalam menyusun Teks Prosedur yang runtut dan padu.

Berangkat dari masalah kurangnya penggunaan media belajar bahasa Indonesia kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota peneliti ingin melakukan penelitian lebih mendalam dengan judul “Pengaruh Penerapan *Unplugged Coding*

Terhadap Kemampuan Menulis Teks Prosedur pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 002 Samarinda Kota”.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurang optimalnya penerapan metode pembelajaran menulis di kelas IV SDN 002 Samarinda Kota masih cenderung konvensional dan belum mengintegrasikan pendekatan yang secara spesifik efektif melatih logika berpikir siswa.

C. Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat pengaruh signifikan antara penerapan *unplugged coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia peserta didik kelas IV SDN 002 Samarinda ?

D. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya untuk mengukur pengaruh penerapan metode *Unplugged Coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Subjek penelitian ini dibatasi hanya pada Peserta didik Kelas IV C SDN 002 Samarinda Kota.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian bertujuan untuk mengukur pengaruh signifikan pada penerapan *unplugged coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 002 Samarinda Kota.

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Diharapkan penelitian ini akan menambah pengetahuan di bidang pendidikan, khususnya mengenai integrasi konsep berpikir komputasi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar melalui metode *Unplugged Coding* serta memperkuat dasar teoritis tentang kemampuan berpikir logis dan algoritmik terhadap kemampuan menulis Teks Prosedur. Hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi bagi peneliti selanjutnya yang tertarik topik serupa.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Pendidik, Memberikan alternatif metode pembelajaran yang inovatif dan kreatif yaitu *Unplugged Coding* yang dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir sekuensial (algoritma) siswa, sehingga dapat meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur.
- b. Bagi Sekolah, hasil penelitian dapat digunakan sebagai bahan evaluasi program pembelajaran dan sebagai dasar untuk pengambilan keputusan dalam pengembangan kurikulum dan pemanfaatan teknologi pendidikan di sekolah.

BAB II

PEMBAHASAN

A. Deskripsi Konseptual

1. Keterampilan Menulis Teks Prosedur

a. Hakikat Menulis

Menulis adalah melukiskan lambang grafik yang mewakili suatu bahasa yang dipahami memungkinkan orang lain membaca dan memahami gambaran tersebut disebut menulis (Tarigan, 2013) . Menulis adalah suatu kemampuan berbahasa yang digunakan untuk berkomunikasi secara tidak langsung, bukan secara tatap muka. (Tarigan, 2013).

Menulis adalah kegiatan tidak langsung yang berasal dari penuangan ide dan melibatkan aktivitas produktif; sebagai subjek penelitian, pengetahuan dan pengalaman diperlukan. Menulis adalah kegiatan membuat catatan atau informasi dengan menggunakan aksara pada suatu media. Untuk mendapatkan hasil yang baik saat menulis, semua aspek keterampilan berbahasa harus dikonsentrasikan secara penuh (Simatupang, 2020).

Menulis merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang paling kompleks dan sangat penting untuk menyampaikan ide dan berkomunikasi dalam dunia akademik dan professional (Muid et al., 2024).

Menulis bukan hanya menyalin kata-kata proses ini mencakup berpikir kritis, kreativitas, dan pemahaman yang mendalam tentang struktur bahasa. Pada akhirnya, proses ini menghasilkan ide-ide dalam bentuk tulisan yang sistematis (Muid et al., 2024). Keterampilan ini sangat penting untuk meningkatkan sikap, kecerdasan, dan keterampilan siswa, terutama di Sekolah Dasar. Keterampilan ini terdiri dari keterampilan menulis dasar, seperti mencari dan meniru, dan keterampilan menulis lanjutan, seperti menyampaikan ide dan informasi (Ittihad et al., 2025)

Penguasaan keterampilan menulis, diperlukan praktik yang teratur serta penerapan strategi pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan, seperti model pembelajaran berbasis proyek, media interaktif, atau pemetaan pikiran, sehingga siswa mampu menulis dengan percaya diri dan menyampaikan ide dengan baik (Ittihad et al., 2025).

Dari pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa menulis adalah proses yang rumit dan sistematis untuk mengubah ide atau bahasa lisan menjadi representasi tertulis yang dapat digunakan untuk komunikasi yang efektif. Proses ini membutuhkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, dan penguasaan struktur bahasa yang mendalam.

b. Konsep Dasar Teks Prosedur

Teks prosedur membantu melakukan pekerjaan sehari-hari. secara tepat. Teks prosedur adalah teks yang memberi petunjuk tentang cara

melakukan sesuatu melalui serangkaian langkah atau langkah, atau menunjukkan langkah-langkah yang harus diikuti (Kurniawati et al., 2023).

Teks prosedur adalah suatu tulisan yang memberikan petunjuk lengkap, ringkas, dan jelas tentang cara melaksanakan suatu tugas. Teks prosedur menjelaskan bagaimana sesuatu diselesaikan melalui beberapa langkah atau aktivitas. Data dimasukkan ke dalam pesan prosedural dalam bentuk kelompokan kejadian yang konsisten (Putri & Adisaputera, 2024).

Dengan demikian, teks prosedur didefinisikan sebagai pesan yang mencakup langkah-langkah atau tahapan yang diperlukan untuk melakukan sesuatu, seperti melakukan latihan tertentu atau memperkenalkan sesuatu untuk perintah tertentu. Akibatnya, siswa harus memahami persyaratan sebelum menulis teks prosedur. Karena mereka mempelajari teks prosedur, siswa tahu apa yang harus dilakukan sebelum melakukan apa yang mereka inginkan (Putri & Adisaputera, 2024).

Konsep dasar Teks Prosedur secara umum berfokus pada penyajian informasi yang terstruktur dan sekuensial (berurutan). Kemampuan untuk menyusun urutan langkah secara logis dalam Teks Prosedur ini dianggap sebagai variabel penting yang terkait dengan kemampuan berpikir algoritmik yang dilatih melalui *Unplugged Coding* dalam penelitian ini.

c. Indikator Keterampilan Menulis Teks Prosedur

Kegiatan menulis dapat dilakukan secara objektif dan berkualitas, proses kognitif yang kompleks yang terlibat dalam kegiatan menulis harus

dipecah menjadi komponen terukur. Oleh karena itu, metrik penting untuk menjelaskan keterampilan menulis sebagai kemampuan untuk menghasilkan teks yang memenuhi persyaratan organisasi, isi, dan kebahasaan selain kemampuan menuangkan ide (Tarigan 2013).

Secara teoritis, kemampuan menulis Teks Prosedur siswa diukur dari aspek tata bahasa dan kemampuan mengorganisasi informasi secara algoritmik (berurutan). Menurut penelitian terdahulu mengenai kemampuan menulis Teks Prosedur, seperti yang dilakukan oleh (Syafri, 2024) dan (Zulkifli et al., 2025) terdapat empat pilar utama yang digunakan sebagai indikator penilaian Isi, Struktur (Kelengkapan dan Keruntutan), Kebahasaan (Ciri Linguistik), dan Konvensi Penulisan (Mekanik).

1) Struktur (Organisasi dan Keruntutan)

Kemampuan siswa untuk menyusun urutan sekuensial, yang berkaitan dengan *Unplugged Coding* Kelengkapan Struktur pada elemen wajib Teks Prosedur (Judul/Tujuan, Langkah-Langkah, Alat/Bahan) dan Keruntutan Langkah-Langkah (Logika Prosedur) yakni Urutan langkah harus logis, sistematis, dan berurutan, karena menyusun algoritma sama dengan hal itu (Zulkifli et al., 2025)

2) Isi

Aspek ini berkonsentrasi pada kualitas dan relevansi informasi. Ini mencakup kesesuaian dengan tujuan (langkah secara keseluruhan relevan dengan judul yang ditetapkan).

3) Kebahasaan

Aspek ini menilai penggunaan kaidah bahasa khas Teks Prosedur (Syafri, 2024) Indikatornya meliputi Penggunaan Kalimat Imperatif (kata kerja perintah), Penggunaan Konjungsi Urutan (penghubung tahapan, seperti *kemudian*), dan Diksi serta Kalimat Efektif yang ringkas dan tidak ambigu.

4) Penulisan (Mekanik)

Berfokus pada ketepatan teknis penulisan untuk menjamin teks dapat dibaca untuk membedakan setiap instruksi dengan jelas dan efektif, indikatornya mencakup Ketepatan Tanda Baca dan Ketepatan Ejaan (sesuai PUEBI) (Zulkifli et al., 2025).

2. Penerapan *Unplugged Coding*

a. Konsep Dasar Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*)

Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*) adalah kumpulan keterampilan kognitif yang dianggap sebagai kemampuan penting yang wajib dikuasai oleh peserta didik di abad ke-21. Secara umum, Berpikir Komputasi adalah proses berpikir yang melibatkan menciptakan masalah dan menemukan cara yang dapat diterapkan oleh manusia, mesin, atau computer (Yadav & Dalvad, 2022).

Hubungan antara pemikiran komputasi dan pembelajaran. Secara khusus, melibatkan pemikiran komputasi dengan praktik literasi saat ini

dengan menggunakan keterampilan atau kemampuan literasi yang telah dimiliki peserta didik untuk meningkatkan hasil komputasi mereka. Sebaliknya, untuk mendorong perkembangan literasi peserta didik di sekolah, dapat dilakukan banyak hal (Megawati et al., 2023). Berpikir komputasi adalah berpikir dengan logika, melakukan sesuatu langkah demi langkah, dan membuat keputusan berdasarkan beberapa kemungkinan (Angraini et al., 2022).

Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*) melibatkan empat pilar utama yang menjadi kerangka kerja untuk memecahkan masalah kompleks secara sistematis menurut (Angraini et al., 2022)

- 1) Dekomposisi (*Decomposition*): Kemampuan memecah masalah atau sistem besar menjadi potongan kecil yang lebih mudah dikelola.
- 2) Pengenalan Pola (*Pattern Recognition*): Kemampuan mengidentifikasi kesamaan, tren, atau keteraturan dalam data atau masalah
- 3) Abstraksi (*Abstraction*): Kemampuan memfokuskan pada informasi penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan.
- 4) Algoritma (*Algorithms*): Kemampuan meningkatkan urutan langkah atau aturan (prosedur) yang terstruktur untuk memecahkan masalah .

Oleh karena itu, berpikir komputasi adalah proses menyelesaikan masalah dengan menggunakan ilmu komputer dan menggunakan logika untuk menemukan solusi yang efektif, efisien, dan optimal.

b. Hakikat *Unplugged Coding*

Unplugged Coding mengajarkan konsep-konsep dasar ilmu komputer dan berpikir komputasi tanpa memerlukan perangkat lunak digital atau perangkat keras (Rahmawati et al., 2024). Pendekatan ini merupakan strategi inovatif yang menggunakan aktivitas fisik, permainan papan, teka-teki, atau aktivitas yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari (Syamsiah et al., 2024)

Metode *Unplugged Coding* telah terbukti berhasil dalam menanamkan pengetahuan dasar tentang pemrograman dan pemikiran komputasi pada usia dini. Kegiatan ini membantu peserta didik memahami konsep di balik layar komputer dengan memberi mereka kesempatan untuk berkonsentrasi pada logika, urutan, dan pemecahan masalah secara terstruktur tanpa terhambat oleh aspek teknis penggunaan perangkat (Rahmawati et al., 2024)

Dapat disimpulkan *Unplugged Coding* adalah metode pembelajaran yang bertujuan untuk mengajarkan peserta didik prinsip-prinsip dasar ilmu komputer dan logika komputasi tanpa menggunakan perangkat digital. Metode ini dapat membuat konsep pemrograman yang abstrak lebih mudah dipahami peserta didik melalui aktivitas fisik, permainan, dan kegiatan kontekstual. Dengan menggunakan strategi ini, peserta didik dapat belajar logika, pengurutan langkah, dan pemecahan masalah secara terstruktur sejak dini tanpa dibatasi oleh kendala teknis yang terkait dengan

penggunaan teknologi saat ini. Oleh karena itu, koding tidak terhubung menjadi metode yang efektif dan berguna untuk membangun dasar literasi komputer pada peserta didik sekolah dasar.

c. Prinsip dan Tujuan *Unplugged Coding* dalam Pembelajaran SD

Prinsip di balik penerapan *Unplugged Coding* dalam pembelajaran Sekolah Dasar adalah bahwa dasar berpikir komputasi adalah keterampilan dasar yang harus dikembangkan sejak dini dan dapat diintegrasikan ke dalam seluruh kurikulum (Williams, 2019) Berikut Prinsip utamanya:

1) Aksesibilitas

Mengatasi kendala teknologi sehingga semua peserta didik SD dapat mengakses Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*), terlepas dari ketersediaan perangkat keras sekolah (Syamsiah et al., 2024).

2) Kontekstualisasi dan Keterlibatan Fisik

Membuat konsep abstrak seperti algoritma lebih nyata dan interaktif bagi peserta didik melalui kegiatan fisik atau aktivitas yang memanfaatkan lingkungan sekitar (Rahmawati et al., 2024).

3) Integrasi Kurikulum

Konsep Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*) dapat dimasukkan ke mata pelajaran yang sudah ada, seperti Bahasa Indonesia, yang memberikan dasar untuk pengenalan pola dan algoritma dalam materi ajar (Rahmawati et al., 2024).

Tujuan utama pendidikan *Unplugged Coding* adalah meningkatkan kemampuan berpikir komputasi anak-anak usia sekolah dasar menurut (Williams, 2019):

- 1) Membantu peserta didik memahami cara algoritma bekerja dan memberi mereka kemampuan untuk membuat algoritma mereka sendiri untuk memecahkan masalah .
- 2) Meningkatkan kemampuan peserta didik untuk menemukan pola dan membuat generalisasi dari hal-hal yang terjadi berulang kali.
- 3) Mengajarkan peserta didik untuk menggunakan teknik dekomposisi untuk memecah tugas menjadi potongan yang lebih kecil sehingga lebih mudah untuk diselesaikan.

d. Penerapan *Unplugged Coding*

Penerapan *Unplugged Coding* dalam penelitian ini berfokus pada pelatihan kemampuan berpikir algoritmik peserta didik tanpa perangkat digital, yang secara langsung mendukung keruntutan dalam menulis Teks Prosedur. Metode ini diimplementasikan menggunakan media fisik berupa Papan Aktivitas dan Kartu Instruksi (Perintah), sesuai dengan konsep dasar *Unplugged Coding* yang memanfaatkan permainan logika sederhana dan media fisik.

Prinsip kerja metode ini adalah menyamakan proses penulisan Teks Prosedur dengan proses pemberian perintah kepada sebuah objek atau biasa dibilang "robot" untuk mencapai tujuan tertentu.

1) Media Papan Aktivitas

Media Papan Aktivitas (*Grid 5 X 5* dengan koordinat A – 5 dan 1 - 5) berfungsi sebagai lingkungan simulasi di mana peserta didik harus merancang rute atau alur langkah-langkah.

- a) Grid ini digunakan untuk merepresentasikan masalah atau tujuan (misalnya, memindahkan "kelinci" ke "wortel") yang menuntut peserta didik menerapkan logika urutan.
- b) Papan ini melatih kemampuan Dekomposisi (memecah rute panjang menjadi segmen langkah) dan Algoritma (menyusun urutan pergerakan).
- c) Tantangan yang disajikan pada papan harus diselesaikan dengan urutan perintah yang paling efisien, mencerminkan kebutuhan Teks Prosedur untuk disampaikan secara ringkas.

2) Kartu Instruksi (Perintah)

Kartu Instruksi yang akan digunakan bahasa pemrograman non-digital yang digunakan peserta didik untuk menggerakkan objek di Papan Aktivitas. Kartu-kartu ini mencakup perintah dasar berikut:

- a) Arah: Kiri, Kanan, Atas, Bawah.
- b) Objek/Tujuan: Wortel, Rumput, Kelinci, Sapi.
- c) Fungsi: Kartu berfungsi sebagai kode yang harus disusun peserta didik secara berurutan untuk mencapai target.

e. Indikator Penerapan *Unplugged Coding*

Kemampuan peserta didik untuk menunjukkan penguasaan terhadap komponen inti Berpikir Komputasi (*Computational Thinking*) yang dilatih menentukan keberhasilan penggunaan *Unplugged Coding*. Indikator ini menunjukkan kompetensi kognitif yang terkait dengan kemampuan untuk menyusun langkah-langkah dalam teks prosedur (Angraini et al., 2022).

- 1) Dekomposisi (*Decomposition*):
- 2) Pengenalan Pola (*Pattern Recognition*)
- 3) Abstraksi (*Abstraction*)
- 4) Algoritma (*Algorithms*)

Kemampuan untuk menguasai keempat indikator ini menjadi tolok ukur utama untuk mengevaluasi tingkat peningkatan kemampuan berpikir komputasi peserta didik setelah intervensi *Unplugged Coding*. Kemampuan peserta didik untuk menyusun teks prosedur secara runtut diperkirakan berpengaruh dengan hal ini.

Oleh karena itu, penerapan *Unplugged Coding* merupakan strategi pembelajaran inovatif bertujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir komputasi siswa melalui empat pilar utama yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma. Dalam penelitian ini, metode tersebut dioperasionalkan melalui Papan Aktivitas dan Kartu Instruksi.

Kartu instruksi mengajarkan logika urutan peserta didik dengan memberi perintah pada objek seperti robot untuk mencapai tujuan tertentu. Diharapkan bahwa siswa akan meningkatkan kemampuan berpikir sekuensial dan sistematis melalui aktivitas fisik dan permainan logika yang terstruktur ini. Kemampuan ini secara kognitif merupakan dasar untuk meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur, terutama dalam hal kelengkapan struktur, kejelasan informasi, dan keruntutan langkah-langkah.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian Relevan Pertama

Penelitian relevan pertama ialah penelitian yang dilakukan oleh (Syamsiah et al., 2024) berjudul “*Pengaruh Edukasi Unplugged Coding terhadap Kemampuan Computational Thinking Anak Usia Sekolah Dasar.*” Penelitian ini menyelidiki seberapa efektif aktivitas *Unplugged Coding* dalam meningkatkan kemampuan berpikir komputasional peserta didik sekolah dasar, terutama dengan memperhatikan pola, dekomposisi, abstraksi, dan indikator algoritma.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Unplugged Coding* secara signifikan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memecahkan masalah dan menyusun urutan langkah. *Unplugged Coding* sebagai teknik pembelajaran yang mengajarkan berpikir sekuensial adalah variabel bebas yang sama yang relevan dengan penelitian ini. Perbedaan terletak pada variabel

terikat penelitian (Syamsiah et al., 2024) menilai kemampuan komputational thinking secara keseluruhan, sedangkan penelitian ini menilai keterampilan menulis teks prosedur, yang merupakan keterampilan literasi berbasis sekuensial. Prinsip-prinsip yang dilatih seperti pengurutan dan penyusunan langkah sangat berkaitan dengan keterampilan menulis Teks Prosedur.

2. Penelitian Relevan Kedua

Penelitian relevan kedua dilakukan (Johan & Roesly, 2025) studi penelitian yang relevan dengan judul "Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran *Flashcard* dalam Upaya Penguasaan Kosakkata Mandarin Peserta Didik Kelas 4 SD Pelita Utama, Batam." Dengan desain penelian eksperimen, penelitian kuantitatif membagi peserta menjadi dua kelompok: kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional dan kelas eksperimen yang menggunakan media fisik interaktif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa capaian belajar siswa di kelas eksperimen sangat berbeda, dengan nilai signifikansi $p < 0,001$. Nilai rata-rata siswa meningkat signifikan dari 53,55 menjadi 85,95, sementara kelas kontrol yang tidak menggunakan media interaktif tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, dengan nilai signifikansi $p = 0,86$.

Kesamaan karakteristik subjek, yaitu siswa kelas IV Sekolah Dasar, membuat penelitian ini relevan.

3. Penelitian Relevan Ketiga

Penelitian relevan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh (Dağ et al., 2023) dengan judul “*The Effect of an Unplugged Coding Course on Primary School Students’ Development of Computational Thinking.*” Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* tipe *pretest–posttest with control group*. Sampel penelitian terdiri dari peserta didik sekolah dasar yang dibagi menjadi dua kelompok: kelompok eksperimen yang menerima pembelajaran *Unplugged Coding*, dan kelompok kontrol yang belajar secara konvensional tanpa aktivitas berbasis logika komputasional.

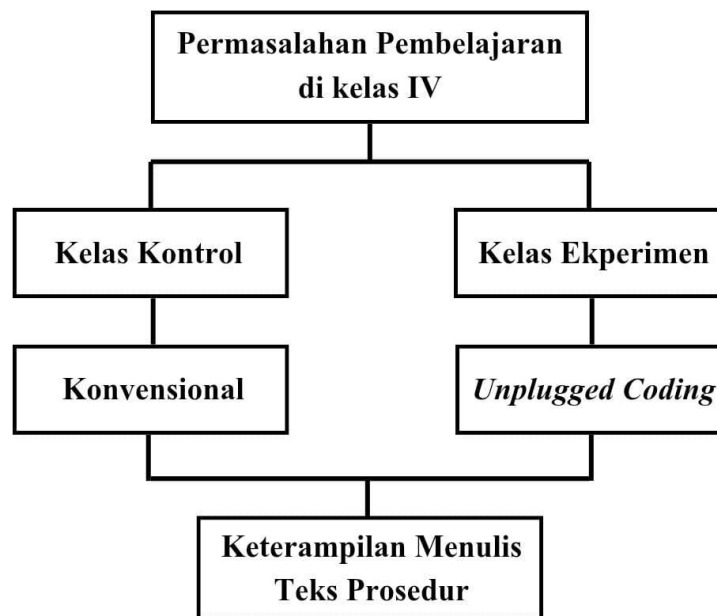
Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes berpikir komputasi (*Computational Thinking*) yang telah melalui proses validasi dan reliabilitas. Tes tersebut mengukur empat komponen utama, yaitu algoritma (urutan langkah), dekomposisi, pengenalan pola, dan abstraksi. Hasil analisis statistik (uji *t* dan *ANCOVA*) menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol, di mana peserta didik yang mengikuti pembelajaran *Unplugged Coding* mengalami peningkatan berpikir komputasi (*Computational Thinking*) yang jauh lebih tinggi. Peningkatan paling dominan tercatat pada aspek algoritma, yaitu kemampuan menyusun langkah-langkah logis dan sistematis dalam menyelesaikan tugas.

Berdasarkan ketiga penelitian yang relevan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media fisik interaktif dan teknik koding tidak terhubung meningkatkan kemampuan kognitif siswa sekolah dasar secara signifikan, terutama dalam hal pemikiran algoritmik dan sekuensial (berurutan). Terlepas dari

kenyataan bahwa penelitian terdahulu lebih banyak berkonsentrasi pada penguasaan kosakata dan kemampuan berpikir komputasi secara keseluruhan, masih ada bukti bahwa logika urutan yang dipelajari melalui koding yang tidak terhubung adalah dasar penting yang dapat diterapkan dalam keterampilan literasi. Oleh karena itu, peneliti percaya bahwa metode ini juga akan meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota, terutama dalam membuat langkah-langkah sistematis, runtut, dan logis.

C. Kerangka Teoritis

Kerangka teoritis ialah kompilasi konsep, definisi, dan literatur ilmiah yang relevan dengan teori yang digunakan dalam penelitian. Kerangka teoritis harus memberikan penjelasan tentang makna teori dan konsep yang terkait dengan topik penelitian serta bagaimana teori tersebut berhubungan dengan bidang pengetahuan yang lebih luas. (Tamaulina, et al., 2024)



Gambar 2. 1 Kerangka Pikir

D. Hipotesis

Hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi hipotesis alternatif (H_a) dan hipotesis nol (H_0) sebagai berikut:

1. Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *unplugged coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 002 Samarinda Kota.
2. Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan *unplugged coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 002 Samarinda Kota.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif, yang berbasis positivisme dan digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu.. Tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan (Sugiono, 2019).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan menggunakan jenis *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu). Metode *Quasi Experiment* (Eksperimen Semu) memiliki kelompok kontrol, tapi tidak dapat mengontrol sepenuhnya variabel luar yang memengaruhi proses eksperimen. (Istiqomah, 2024).

Dalam desain *non equivalent control group* desain (semi-eksperimen) ini, kelompok eksperimen dan kontrol tidak dipilih secara acak; sebaliknya, desain ini menggunakan kelompok kontrol yang tidak sebanding.

Non equivalent control group desain yaitu kelompok eksperimen diberikan *treatment* (perlakuan) berupa penerapan *Unplugged Coding* sementara kelompok kontrol tidak diperlakukan. Desain ini melibatkan pre-test dan post-test untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Tabel berikut menunjukkan desain penelitian.

Tabel 3. 1 Desain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O_1	X	O_2
Kontrol	O_3		O_4

Keterangan :

O_1 : Skor *Pretest* kelas eksperimen

O_2 : Skor *Posttest* kelas eksperimen

O_3 : Skor *Pretest* kelas kontrol

O_4 : Skor *Posttest* kelas kontrol

X : Perlakuan (penerapan *Unplugged Coding*).

Perbandingan pengaruh diukur dari selisih peningkatan skor (*Gain Score*) antara $O_2 - O_1$ pada kelompok eksperimen dengan $O_4 - O_3$ pada kelompok kontrol.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SDN 002 Samarinda Kota, yang berlokasi di Jl. Bhayangkara No.51, Bugis, Kec. Samarinda Kota, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75242.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada bulan semester genap pada Tahun Pembelajaran 2025/2026. Penelitian ini dilakukan pada bulan Januari - Maret tahun 2026.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dari penelitian (Aiman et al., 2022). Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SDN 002 Samarinda Kota.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah bagian kecil dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Aiman et al., 2022). Penelitian ini menggunakan teknik *Purposive Sampling* dengan pertimbangan bahwa kelas yang dipilih harus homogen (tingkat kemampuan awal relatif sama) dan kelas yang tersedia untuk perlakuan. Sampel penelitian ini terdiri dari dua kelas yakni:

Tabel 3. 2 Sampel Penelitian

Kelas	Jumlah
IV C (Kelompok Eksperimen)	32
IV B (Kelompok Kontrol)	32

D. Variabel Penelitian

Menurut (Sahir, 2022) Variabel ialah hal utama dalam penelitian, karena penelitian tidak berjalan tanpa ada variabel yang diteliti. Karena variabel adalah subjek utama penelitian, penentuan variabel memerlukan dukungan teoritis yang jelas dari hipotesis penelitian. Menurut (Sahir, 2022) Variabel adalah objek yang akan menjadi fokus penelitian.

1. Variabel Bebas (Independent Variable X): Variabel yang memberikan pengaruh atau perlakuan. Yakni Penerapan *Unplugged Coding* dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Variabel Terikat (Dependent Variable Y): Variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Yakni Keterampilan Menulis Teks Prosedur.

E. Tehnik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Tehnik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan proses penelitian yang penting dan harus dilakukan dengan benar dan sesuai dengan metode agar hasil yang diperoleh sesuai dengan tujuan atau hipotesis awal penelitian (Sahir, 2022).

a. Tes

Tes adalah alat penilaian yang terdiri dari pertanyaan diberikan kepada peserta didik. Digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar peserta didik, yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pendidikan (Istiqomah, 2024). Fokus utama penelitian ini adalah pengumpulan data melalui tes.

Tes yang dilakukan dalam penelitian ini adalah *Pretest* dan *Posttest* yang digunakan untuk mengukur skor awal dan skor akhir Keterampilan Menulis Teks Prosedur peserta didik. Dalam penelitian ini, tes digunakan untuk mengetahui apakah perlakuan memiliki dampak pada peserta didik

di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Sebelum diberikan kepada peserta didik, tes harus diuji validitas dan reliabilitasnya.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Dalam penelitian kuantitatif, instrumen yang tepat sangat penting karena mereka memungkinkan peneliti untuk mengukur variabel (Aiman et al., 2022). Penelitian ini menggunakan:

- a. Instrumen Tes (Variabel Y) berupa tugas menulis Teks Prosedur dengan tema yang relevan. Penilaian dilakukan menggunakan Rubrik Penilaian Keterampilan Menulis Teks Prosedur.

F. Validitas dan Realibitas Instrument

1. Validitas Instrument

Validitas adalah uji coba pertanyaan penelitian untuk mengetahui sejauh mana responden memahami pertanyaan peneliti (Sahir, 2022). Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan Validitas Instrumen sebagai berikut;

- a. Validitas isi (*content validity*) Dilakukan dengan konsultasi dan penilaian (*expert judgment*) oleh ahli.
- b. Validitas Empiris (Validitas Butir Soal) Dilakukan melalui uji coba instrumen kepada subjek lain yang memiliki karakteristik serupa. Analisis butir soal menggunakan Rumus Korelasi *Product Moment* oleh Pearson:

$$r_{\{xy\}} = \frac{\{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)\}}{\sqrt{\{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]\}}}$$

(Soesan et al., 2023)

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi di antara X dan Y

N : banyak nya subyek

Σxy : jumlah hasil kali skor X dan skor Y

Σx : jumlah seluruh skor X

Σy : jumlah seluruh skor Y

Σx^2 : jumlah X²

Σy^2 : jumlah Y²

Tingkat validitas butir soal dapat pula dihitung menggunakan aplikasi *SPSS Statistics versi 25* menggunakan *Pearson Corelation..*

2. Realibitas Instrument

Reliabilitas adalah ukuran seberapa konsisten jawaban responden. Ini diukur dalam bentuk angka, biasanya dalam bentuk koefisien, di mana koefisien yang lebih besar menunjukkan bahwa jawaban responden lebih konsisten. (Sahir, 2022). Analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha :

$$r = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

$\Sigma \sigma_b^2 = \text{Jumlah varian butir}$ $\sigma_t^2 = \text{Varian total}$

(Soesan et al., 2023)

Keterangan :

r : koefisien reliabilitas instrument yang dicari

k : jumlah soal

s_b^2 : jumlah varian butir

s_t^2 : jumlah varian total

Berikut Kriterianya :

Tabel 3. 3 Kriteria koefisien reliabilitas instrumen

Hasil	Keterangan
$r > 0.60$	Reliabel
$r \leq 0.60$	Tidak Reliabel

(Soesan et al., 2023)

G. Tehnik Analisis Data

Teknik analisis dalam penelitian ini yakni analisis data inferensial. Dalam penelitian ini analisis data difokuskan pada perbandingan peningkatan kemampuan berpikir sekuensial siswa yang tercermin dari hasil penerapan Unplugged Coding dan peningkatan keterampilan menulis teks prosedur Data diperoleh dari hasil pre-test dan post-test akan dianalisis menggunakan program statistik SPSS 25 (*Statistical Package for the Social Sciences*).

1. Perhitungan *N-Gain Score*

Untuk mengukur besarnya pengaruh *Unnplugged Coding* peserta didik secara objektif dan seberapa efektif perlakuan yang diberikan, peneliti akan menghitung *Normalized Gain (N-Gain Score)*. Yang mengukur peningkatan

relatif dari skor *pre-test ke post-test* terhadap skor maksimal yang mungkin dicapai (Hake, 1998, dalam (Taufik, 2020)) dan di hitung dalam rumus berikut;

$$N - Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Maksimal Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Soesan et al., 2023)

Tabel 3. 4 N-Gain Score

Nilai g	Kategori
$g \geq 0.7$	Tinggi (Efektif)
$0.3 \leq g < 0.7$	Sedang (Cukup Efektif)
$g < 0.3$	Rendah (Kurang Efektif)

2. Uji Normalitas Data

Uji normalitas ialah pembuktian menentukan apakah data sampel berasal dari populasi dengan distribusi normal (Istiqomah, 2024). Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah distribusi data secara normal. Uji statistik untuk uji normalitas ini adalah uji *Shapiro wilk*, yang dilakukan dengan program analisis statistis Windows SPSS. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- a. Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka data dinyatakan berdistribusi normal.
- b. Jika nilai signifikansi $< 0,05$ maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

3. Uji Homogenitas Data

Pengujian homogenitas dilakukan setelah data penelitian menunjukkan distribusi normal. Penguji homogenitas menentukan homogenitas dua

kelompok populasi. Uji homogenitas mengenali apakah ada variasi dalam dua atau lebih distribusi. Untuk menghitung uji homogenitas penelitian ini, rumus statistika tes Levene digunakan bersama dengan SPSS. Menurut kriteria homogenitas, kelompok populasi dianggap homogen atau konsisten jika nilai uji levene sama dengan nilai tabel atau nilai signifikansi setidaknya 0,05. (Istiqomah, 2024).

4. Uji Statistik Parametris (Uji T Berpasangan)

Jika hasil Uji Normalitas dan Uji Homogenitas terpenuhi, maka digunakan Uji-t Sampel Independen (*Independent Samples T-Test*) untuk membandingkan rata-rata *Gain Score* antara Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol.

- a. H1: Terdapat perbedaan *Gain Score* yang signifikan, di mana *Unplugged Coding* (Kelompok Eksperimen) memberikan peningkatan yang lebih tinggi.
- b. H0: Tidak terdapat perbedaan *Gain Score* yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Rumus yang digunakan Uji-t (Untuk Varian yang Homogen) adalah:

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_E - \bar{X}_K}{\sqrt{\frac{(n_E-1)S_E^2 + (n_K-1)S_K^2}{n_E+n_K-2}} \sqrt{\frac{1}{n_E} + \frac{1}{n_K}}}$$

(Soesan et al., 2023)

Kriteria Keputusan (Berdasarkan Nilai Sig. SPSS) Jika nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) < 0.05 , H_0 maka ditolak dan H_1 diterima. Artinya, Terdapat pengaruh yang signifikan dari Penerapan *Unplugged Coding*. Jika nilai Signifikansi (Sig. 2-tailed) ≥ 0.05 , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

5. Uji Non-Parametris (Uji *Mann-Whitney U*)

Jika data *Gain Score* terbukti tidak berdistribusi normal (meski homogen atau tidak homogen), maka digunakan Uji *Mann-Whitney U Test* sebagai uji alternatif non-parametris untuk membandingkan rata-rata peringkat dari dua kelompok independen.

Kriteria Keputusan Keputusan: Jika nilai Asymp. Sig. (2-tailed) < 0.05 , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, yang artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara *Gain Score* kedua kelompok.

6. Uji Koefisien Determinasi R^2

Apabila Uji Hipotesis (Uji-t) menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan, maka dilanjutkan dengan perhitungan Koefisien Determinasi (KD) untuk mengetahui besarnya persentase sumbangan atau pengaruh Variabel X terhadap Variabel Y (Sugiono, 2019). Dihitung dengan rumus berikut:

$$KD = R^2 \times 100\%$$

(Soesan et al., 2023)

Keterangan: Nilai R^2 diperoleh dari hasil analisis statistik Uji-t.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari hingga Maret 2026 di SDN 002 Samarinda Kota dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan metode *Unplugged Coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur peserta didik kelas IV. Penelitian ini dilakukan pada peserta didik kelas IV B sebagai kelas kontrol dan kelas IV C sebagai kelas eksperimen.

Meskipun demikian, pada saat pelaksanaan pengambilan data (*pre-test* dan *post-test*), terdapat beberapa peserta didik yang tidak hadir atau tidak mengikuti rangkaian tes secara lengkap. Oleh karena itu, demi menjaga keakuratan hasil penghitungan statistik, peneliti hanya mengolah data dari peserta didik yang memiliki data tes secara lengkap. Adapun jumlah data yang diolah dalam penelitian ini adalah sebanyak 25 peserta didik pada kelas kontrol dan 24 peserta didik pada kelas eksperimen.

Setelah penelitian telah dilakukan, hasilnya dapat ditampilkan dalam tabel selbagai berikut:

1. Kelas Kontrol

Berdasarkan hasil pengolahan data pada kelas kontrol yang menggunakan metode pembelajaran konvensional, diperoleh rekapitulasi nilai sebagai berikut:

Tabel 4. 1 Rekapitulasi Nilai Teks Prosedur Kelas Kontrol

Kelas Kontrol	Jumlah	Nilai Rata- Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pretest</i>	2035,9375	81,4	96,875	42,1875
<i>Posttest</i>	2218,75	88,8	100	59,375

Berdasarkan Tabel 4.1, menunjukkan peningkatan keterampilan menulis teks prosedur pada kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dengan jumlah total nilai peserta didik yang meningkat dari 2035,93 pada saat *pre-test* menjadi 2218,75 pada saat *post-test*. Peningkatan ini juga diikuti dengan kenaikan nilai rata-rata dari 81,4 menjadi 88,8. Selain itu, nilai tertinggi pada tahap *post-test* mencapai skor sempurna yaitu 100, dan nilai terendah meningkat dari 42,1875 menjadi 59,375.

2. Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil pengolahan data pada kelas eksperimen yang menggunakan metode *Unplugged Coding* , diperoleh rekapitulasi nilai sebagai berikut

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Nilai Teks Prosedur Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen	Jumlah	Nilai Rata- Rata	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah
<i>Pretest</i>	2070,3125	86,3	98,4375	46,875
<i>Posttest</i>	2268,75	94,5	100	79,6875

Berdasarkan Tabel 4.2, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa metode *Unplugged Coding*. Jumlah total nilai pada kelas ini mengalami kenaikan dari 2070,3125 menjadi 2268,75, yang berdampak pada kenaikan nilai rata-rata dari 86,3 menjadi 94,5. Selain itu, nilai tertinggi pada tahap *post-test* mencapai skor sempurna yaitu 100, dan nilai terendah meningkat dari 46,875 menjadi 79,6875. Hal ini mengindikasikan bahwa penerapan metode *Unplugged Coding* memberikan pengaruh positif yang lebih besar terhadap keterampilan menulis peserta didik dibandingkan kelas kontrol.

B. Hasil Penelitian

1. Hasil Uji Instrumen Penelitian

a. Uji Validitas Instrumen

1) Validitas isi (*content validity*)

Validitas isi yang diuji sebelum pelaksanaan penelitian Uji validitas isi dilakukan untuk menentukan validitas item soal yang dilakukan ahli yaitu guru pengampu mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota.

2) Validitas Empiris (Validitas Butir Soal)

Validitas empiris atau validitas butir soal, digunakan untuk mengetahui seberapa tepat setiap instrumen dalam mengukur kemampuan peserta didik untuk menulis teks prosedur. Berdasarkan

hasil Uji coba dilakukan kepada 31 siswa kelas IV A SDN 002 Samarinda Kota.

Berdasarkan hasil analisis dengan bantuan SPSS menggunakan rumus *Pearson Product Moment*, kriteria validitas ditentukan dengan membandingkan nilai r_{hitung} dengan r_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($df = 29$), yaitu sebesar 0,355. Hasil uji validitas instrumen keterampilan menulis teks prosedur disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 3 Uji Validitas Empiris

Indikator	r_{hitung}	r_{tabel}	Keterangan
Abstraksi	0,599	0,355	<i>Valid</i>
Dekomposisi	0,778	0,355	<i>Valid</i>
Algoritma	0,804	0,355	<i>Valid</i>
Pengenalan Pola	0,812	0,355	<i>Valid</i>

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator instrumen dinyatakan *Valid* karena memiliki nilai $r_{hitung} > 0,355$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi instrumen penelitian. Instrumen dinyatakan reliabel jika memberikan hasil yang tetap walaupun digunakan berkali-kali. Kriteria yang digunakan adalah nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,60$. Hasil SPSS 25 uji reliabilitas menggunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Uji Reliabilitas

<i>Crombach's Alpha</i>	<i>N of items</i>
0.709	4

Berdasarkan hasil uji reliabilitas, diperoleh nilai *Cronbach's Alpha* 0.709. Karena nilai tersebut $> 0,60$, maka instrumen keterampilan menulis teks prosedur dinyatakan Reliabel atau memiliki tingkat konsistensi yang tinggi.

2. Analisis Perhitungan *N-Gain Score*

Perhitungan *N-Gain Score* dilakukan untuk mengetahui tingkat peningkatan keterampilan menulis teks prosedur setelah diberikan perlakuan pada masing-masing kelas. Hasil perhitungan *N-Gain Score* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen diringkas pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Hasil Perhitungan *N-Gain Score*

Kelas	Rata-rata <i>N-Gain</i>	Persentase (%)	Kategori
Kontrol	0,162	16,24%	Rendah
Eksperimen	0,579	57,96%	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.5, dapat diketahui bahwa terdapat perbedaan peningkatan keterampilan menulis yang cukup signifikan antara kedua kelas. Kelas kontrol yang menggunakan metode konvensional memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar 0,162 (16,24%) yang termasuk dalam kategori "Rendah". Sementara itu, kelas eksperimen yang menggunakan metode *Unplugged Coding* memperoleh nilai rata-rata *N-Gain* sebesar

0,579 (57,96%) yang termasuk dalam kategori "Sedang". Hal ini menunjukkan bahwa penerapan metode *Unplugged Coding* jauh lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis teks prosedur pada peserta didik kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota dibandingkan dengan penggunaan metode pembelajaran konvensional.

3. Hasil Uji Prasyarat

a. Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Mengingat jumlah sampel pada masing-masing kelas kurang dari 50 peserta didik (Kelas Kontrol = 25, Kelas Eksperimen = 24), maka pengujian ini menggunakan uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan program SPSS. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (*Sig.*) > 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal, namun jika nilai signifikansi (*Sig.*) < 0,05 maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Adapun hasil uji normalitas *N-Gain Score* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 6 Hasil Uji Normalitas

Kelompok Data	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Kelas Kontrol	.293	25	.000	.572	25	.000
Kelas Eksperimen	.240	24	.001	.754	24	.000

Tabel 4. 7 Ringkasan Temuan Data Ekstrem (*Outliers*)

Kelompok Data	Jenis Temuan	Jumlah Data	Keterangan
Kelas Kontrol	Extremes (Pencilan)	3	Nilai ≤ -1.2
Kelas Eksperimen	Extremes (Pencilan)	0	Tidak ditemukan data ekstrem

Berdasarkan hasil uji normalitas *Shapiro-Wilk*, data Kelas kontrol dan Kelas eksperimen memiliki nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$), sehingga data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Ketidaknormalan ini salah satunya disebabkan oleh adanya data ekstrem (*outliers*) pada kelas kontrol sebanyak 3 data,. Oleh karena itu, analisis data dilanjutkan dengan uji statistik non-parametrik *Mann-Whitney U*.

b. Hasil Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol bersifat homogen atau sama. Kriteria pengujian adalah jika nilai signifikansi (*Sig.*) $> 0,05$ maka varians data dinyatakan homogen.

Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic		df1	df2	Sig.	
Hasil	Mean	1.898	1	47	.175
	Median	.982	1	47	.327
	Median and with adjusted df	.982	1	30.949	.329
	trimmed mean	1.004	1	47	.321

Berdasarkan Tabel 4.8, diperoleh nilai signifikansi (*Sig.*) berdasarkan *mean* sebesar 0,175. Karena signifikansi nilai tersebut lebih besar dari 0,05 ($0,175 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa varians data *N-Gain Score* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol adalah homogen. Iini menunjukkan bahwa kedua kelompok sampel memiliki varians yang setara, sehingga layak untuk dibandingkan dalam pengujian hipotesis.

4. Hasil Uji Hipotesis (*Mann-Whitney U*)

Berdasarkan hasil uji prasyarat sebelumnya yang menunjukkan bahwa data tidak berdistribusi normal, maka pengujian hipotesis yang semula direncanakan menggunakan *Independent Sample T-Test* dialihkan menggunakan statistik non-parametrik yaitu Uji *Mann-Whitney U*.

Tabel 4. 9 Hasil Uji Hipotesis (Mann-Whitney U)

	<i>N-Gain Score</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	207.500
<i>Wilcoxon W</i>	532.500
<i>Z</i>	-1.864
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.062

Berdasarkan Tabel 4.8 di atas, diketahui bahwa nilai statistik *Mann-Whitney U* adalah sebesar 207,500 dengan nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* sebesar 0,062. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan, karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($0,062 > 0,05$), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya, tidak terdapat perbedaan yang

signifikan pada peningkatan keterampilan menulis teks prosedur antara siswa yang belajar dengan metode *Unplugged Coding* dan metode konvensional.

Meskipun demikian, jika ditinjau secara deskriptif melalui perolehan rata-rata *N-Gain Score*, kelas eksperimen menunjukkan peningkatan sebesar 0,579 (Kategori Sedang) yang lebih tinggi daripada kelas kontrol yang hanya sebesar 0,162 (Kategori Rendah). Tidak munculnya signifikansi dalam uji ini diduga kuat karena adanya fluktuasi data yang cukup lebar (variansi) dan adanya nilai ekstrem (*outlier*) pada beberapa subjek penelitian yang memengaruhi hasil pengujian statistik secara keseluruhan.

5. Hasil Uji Koefisien Determinasi R^2

Uji koefisien determinasi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kontribusi atau pengaruh penggunaan metode *Unplugged Coding* terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV SDN 002 Samarinda Kota. Hasil uji dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 10 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	0.202	0.041	0.02	1.03117

Berdasarkan Tabel 4.10 di atas, diperoleh nilai *R Square* sebesar 0,041. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan metode *Unplugged Coding*

memberikan pengaruh sebesar 4,1% terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur siswa. Sementara itu, sisanya sebesar 95,9% . Hal ini bukan berarti metode tersebut tidak efektif. Rendahnya nilai koefisien determinasi ini dipengaruhi oleh hasil uji hipotesis yang menunjukkan tidak adanya perbedaan signifikan secara statistik.

C. Pembahasan

Berdasarkan analisis data yang telah dipaparkan, diketahui bahwa nilai signifikansi (*Asymp. Sig. 2-tailed*) pada uji *Mann-Whitney* adalah sebesar 0,062. Karena nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 ($0,062 > 0,05$), maka secara statistik tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada peningkatan keterampilan menulis teks prosedur antara siswa kelas eksperimen menggunakan metode *Unplugged Coding* dengan siswa kelas kontrol menggunakan metode konvensional di SDN 002 Samarinda Kota. Sejalan dengan hal tersebut, hasil uji koefisien determinasi menunjukkan nilai *R Square* sebesar 0,041, yang berarti metode *Unplugged Coding* memberikan kontribusi sebesar 4,1% terhadap peningkatan keterampilan menulis siswa.

Meskipun secara statistik tidak menunjukkan ada perbedaan yang signifikan, terdapat temuan menarik jika ditinjau dari data deskriptif. Rata-rata *N-Gain Score* pada kelas eksperimen mencapai 0,58 (Kategori Sedang), sedangkan pada kelas kontrol hanya sebesar 0,16 (Kategori Rendah). Hal ini membuktikan bahwa secara praktis di lapangan, penggunaan metode

Unplugged Coding tetap memberikan dampak positif yang lebih tinggi dibandingkan metode konvensional.

Tidak munculnya signifikansi statistik ini diduga kuat karena adanya fluktuasi data yang lebar akibat nilai ekstrem (*outlier*) pada beberapa siswa yang mengalami penurunan nilai drastis saat *post-test*. Selain itu, rendahnya nilai koefisien determinasi mengindikasikan bahwa keterampilan menulis teks prosedur merupakan kemampuan kompleks yang turut dipengaruhi oleh faktor internal siswa, seperti minat baca, penguasaan kosa kata, serta tingkat fokus selama proses pembelajaran.

Jika dikaitkan dengan landasan teori pada Bab II, penerapan *Unplugged Coding* ini telah memfasilitasi peserta didik dalam mengasah pilar *Computational Thinking*. Sebagaimana dikemukakan oleh Angraini et al. (2022), berpikir komputasi adalah berpikir dengan logika dan melakukan sesuatu langkah demi langkah. Hal ini tercermin dari peningkatan rata-rata *N-Gain* kelas eksperimen yang menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih mampu menyusun langkah-langkah (algoritma) teks prosedur secara runtut dan sistematis.

Selain itu, temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Khujaimah et al., 2025) yang menemukan bahwa aktivitas koding tidak terhubung membantu siswa sekolah dasar mengembangkan pilar-pilar berpikir komputatif, terutama dalam hal algoritma dan dekomposisi. Meskipun penelitian (Khujaimah et al., 2025). menunjukkan temuan yang signifikan

tentang matematika, perbedaan hasil penelitian ini (Bahasa Indonesia) dapat dipahami melalui karakteristik pilar-pilar tersebut dalam praktik menulis.

Namun, kompleksitas pilar-pilar tersebut dalam praktik menulis menjadi tantangan tersendiri. Menurut Angraini et al. (2022), pilar algoritma memang menuntut urutan langkah yang terstruktur, tetapi aspek Pengenalan Pola dan Abstraksi dalam kebahasaan seperti penggunaan kalimat imperatif dan kata hubung yang tepat masih sulit dikuasai sepenuhnya oleh siswa kelas IV dalam waktu singkat. Hal inilah yang menyebabkan kontribusi metode terhadap hasil belajar secara keseluruhan berada di angka 4,1%, karena keterampilan menulis tetap sangat dipengaruhi oleh kemampuan literasi dasar peserta didik di luar logika komputasi yang diajarkan.

D. Keterbatasan Penelitian

Peneliti menyadari bahwa penelitian ini telah dilaksanakan secara optimal sesuai dengan prosedur ilmiah yang berlaku. Namun, peneliti juga menyadari adanya beberapa keterbatasan yang mungkin memengaruhi kesempurnaan hasil penelitian ini. Adapun keterbatasan tersebut antara lain:

1. Keterbatasan Pengukuran

Penelitian ini memiliki keterbatasan ruang lingkup karena hanya berfokus pada variabel yang diteliti dan tidak menjangkau aspek-aspek lain yang mungkin relevan dengan objek penelitian.

2. Keterbatasan Kemampuan Peneliti

Sebagai manusia biasa, peneliti menyadari bahwa ada banyak kekurangan dalam penelitian ini. Peneliti tidak memiliki kemampuan untuk menulis karya ilmiah yang sempurna. Namun, peneliti sudah berusaha sebaik mungkin untuk melakukan penelitian mereka sesuai dengan pengetahuan mereka dan mengikuti arahan dosen mereka.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh penerapan metode *Unplugged Coding* terhadap keterampilan menulis teks prosedur siswa kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan metode *Unplugged Coding* pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks prosedur di kelas IV SDN 002 Samarinda Kota telah terlaksana dengan baik. Siswa diajarkan menyusun langkah-langkah sistematis melalui konsep pilar *Computational Thinking* yaitu dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma tanpa menggunakan perangkat komputer.
2. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang menggunakan uji *Mann-Whitney*, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,062 ($0,062 > 0,05$). Ini menunjukkan bahwa secara statistik tidak terdapat perbedaan atau pengaruh yang signifikan dari penerapan metode *Unplugged Coding* terhadap peningkatan keterampilan menulis teks prosedur jika dibandingkan dengan metode konvensional. Selain itu, nilai *R Square* sebesar 0,041 memperlihatkan bahwa kontribusi metode ini terhadap hasil belajar adalah sebesar 4,1%.
3. Walaupun secara statistik tidak signifikan, namun secara deskriptif terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup baik pada kelas eksperimen.

Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata nilai *N-Gain Score* kelas eksperimen sebesar 0,58 (Kategori Sedang), yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang hanya memperoleh nilai rata-rata *N-Gain Score* sebesar 0,16 (Kategori Rendah). Dengan demikian, secara praktis metode *Unplugged Coding* tetap efektif dalam membantu siswa memahami alur berpikir yang sistematis dalam menulis teks prosedur.

B. Implikasi

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menggambarkan implikasi sebagai berikut:

1. Implikasi Positif

Penerapan *Unplugged Coding* memberikan implikasi positif berupa peningkatan kemampuan berpikir komputasional peserta didik, sehingga mereka mampu menyusun teks prosedur dengan urutan yang lebih logis, sistematis, dan runtut. Selain itu, metode ini membuktikan bahwa konsep teknologi tetap dapat diajarkan secara efektif dan interaktif tanpa ketergantungan pada perangkat komputer, yang sekaligus meningkatkan antusiasme belajar peserta didik di kelas.

2. Implikasi Negatif

Sebaliknya, konsekuensi negatif termasuk alokasi waktu yang lebih besar karena guru harus menjelaskan konsep dasar coding secara menyeluruh sebelum masuk ke materi bahasa karena keberhasilan metode

ini sangat bergantung pada kesiapan media fisik dan kreativitas guru. Jika persiapan tidak cukup, fokus peserta didik berisiko terpecah antara aktivitas permainan dengan tujuan utama penguasaan kaidah kebahasaan.

C. Saran

Berdasarkan simpulan dan implikasi yang telah diuraikan, peneliti menyampaikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru dan Sekolah

Disarankan untuk memulai penggunaan metode *Unplugged Coding* sebagai variasi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ini terutama berlaku untuk materi yang membutuhkan urutan langkah logis. Selain itu, guru diharapkan lebih inovatif dalam membuat media visual untuk menarik siswa dan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya dapat memperluas penelitian ini dengan menggunakan subjek penelitian yang berbeda atau mencakup materi yang lebih luas. Selain itu, disarankan untuk mengevaluasi variabel tambahan seperti kreativitas dan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebagai dampak lanjutan dari penerapan *Unplugged Coding*.

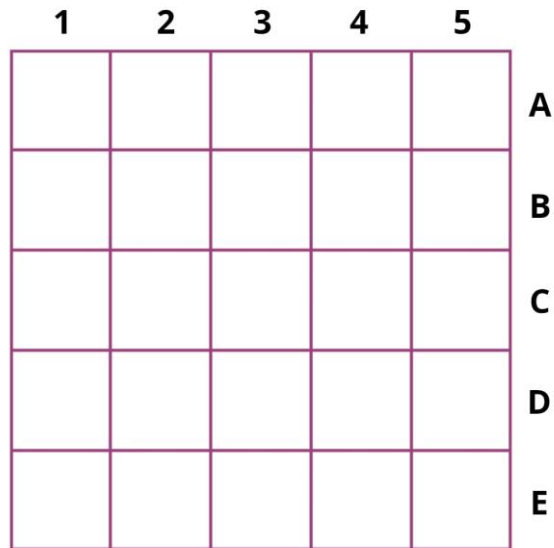
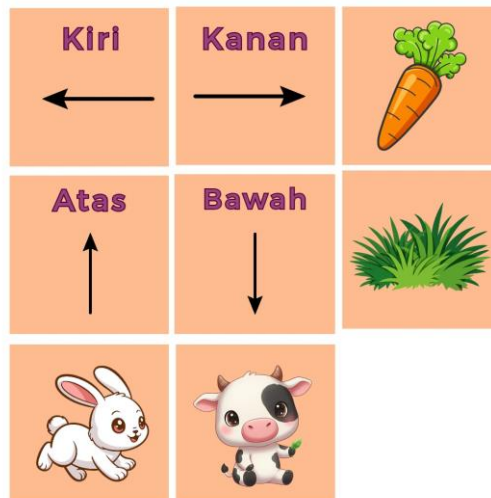
DAFTAR PUSTAKA

- Aiman, U., Jannah, K. A. M., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, M., & Ardiawan, M. E. S. K. N. (2022). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *Yayasan Penerbit Muhammad Zaini*.
- Angraini, L. M., Sohibun, & Arcat. (2022). *Computational Thinking Berbasis Multimedia Interaktif* (Hamzah Upu (Ed.)). Global Research And Consulting Institute.
- Anjani, A., Syapitri, G. H., & Lutfia, R. I. (2020). Analisis Metode Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Fondatia*, 4(1), 67–85. <https://doi.org/10.36088/Fondatia.V4i1.442>
- Chyalutfah, U., Makki, M., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pohon Literasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa. 4(3). <https://doi.org/10.29303/Jcar.V4i3.1913>
- Dağ, F., Şumuer, E., & Durdu, L. (2023). The Effect Of An Unplugged Coding Course On Primary School Students ' Improvement In Their Computational Thinking Skills. *Journal Of Computer Assisted Learning*, June, 1902–1918. <https://doi.org/10.1111/Jcal.12850>
- Harold, A., & Siu-Cheung, K. (2025). *Computational Thinking Curricula In K–12*. The Mit Press.
- Istiqomah, I. I. S. (2024). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Kelas V Mim 10 Karang Anyar.
- Ittihad, N., Hamzah, & Citra. (2025). *Embajaran Menulis Lanjutan Di Sekolah Dasar: Sebuah Analisis Dan Usulan Teoretis*. 5(1), 78–94.
- Johan, A., & Roesly, B. (2025). Efektivitas Penerapan Media Penguasaan Kosakata Bahasa Mandarin. 9(1), 30–40.
- Khujaimah, Wiryanto, & Mariana, N. (2025). Efektivitas Unplugged Coding Untuk Meningkatkan Berpikir Komputasi Dalam Pembelajaran Matematika Siswa. 10(2), 77–90.
- Kurniawati, R., Hermawan, A., & Sa'diyah, L. (2023). Pengembangan Media Kliping Dalam Pembelajaran Menulis Teks Prosedur Pada Siswa Kelas Xi Sma/Ma. 3(1).
- Megawati, A. T., Sholihah, M., Limiansih, K., & Dharma. (2023). Implementasi

- Computational Thinking Dalam Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 9(2).
- Muid, A., Rosidah, A. P., Shofiyah, L., Studi, P., Agama, P., & Qomaruddin, U. (2024). *Hakikat Dan Konsep Menulis*. 14(14).
- Putri, M., & Adisaputera, A. (2024). Analisis Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Xi Sma Negeri 8 Medan Tahun Pembelajaran 2023 / 2024. *Dinamika Pembelajaran : Jurnal Pendidikan Dan Bahasa*, 1(3), 126–138. <https://doi.org/10.62383/Dilan.V1i3.463>
- Rahmawati, Agustin, M., & Indonesia, U. P. (2024). *Kegiatan Bermain Menggunakan Pendekatan Unplugged Coding Dalam Pendidikan Anak Usia Dini : Sebuah Tinjauan Sistematis Journal Of Islamic Early Childhood Education*. 5(2), 130–145.
- Sahir, S. H. (2022). *Metodelogi Penelitian*. Penerbit Kbm Indonesia.
- Simatupang, Y. J. (2020). *Peningkatan Kemampuan Menulis Teks Prosedur dengan Model Pembelajaran Pair Check*. 8(2), 191–206.
- Soesan, A., Subakti, H., Karwanto, Fitri, A., Kuswandi, S., Sastri, L., Falani, I., Aswan, N., H. F. A. H., & Lestari, H. (2023). *Buku Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Yayasan Kita Menulis.
- Sugiono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta Bandung, Cv.
- Syafri, D. M. (2024). Struktur , Isi , Dan Kebahasaan Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Mtsn 2 Kota Pariaman. *Jurnal Basataka*, 7(2), 503–516.
- Syamsiah, N. O., Firmansyah, Y., Mustika, Y., Burhanudin, Gani, A., & Fitriani, N. (2024). Pengaruh Edukasi Unplugged Coding Terhadap Kemampuan Computational Thinking Anak Usia Sekolah Dasar. *Vox Edukasi : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 15(November), 365–373.
- Tarihoran, E. (2019). Guru Dalam Pengajaran Abad 21. *Sapa - Jurnal Kateketik Dan Pastoral*, 4(1), 46–58. <https://doi.org/10.53544/Sapa.V4i1.68>
- Taufik, K. M. (2020). Penggunaan Mutimedia Berbasis Video Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Mata Pelajaran Gambar Teknik. *Repository Upi Edu*, 5(3), 248–253.
- Upi, T., Juldial, H., & Haryadi, R. (2024). *Analisis Keterampilan Berpikir Komputasional Dalam Proses Pembelajaran*. 8(1), 136–144.

- Williams, H. (2019). No Fear Coding Computational Thinking Across The K-5 Curriculum. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). <https://doi.org/10.3390/su11010091>
- Yadav, A., & Dalvad, U. (2022). Computational Thinking In Education A Pedagogical Perspective-Routledge. In U. B. Aman Yadav (Ed.), *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Nomor 1). <http://sciteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/red2017-eng-8ene.pdf?sequence=12&isallowed=y><http://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005>https://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetulan_Terpusat_Strategi_Melestari
- Zulkifli, Yunus, Zulzaman, L. O. A., & Rifa'ie, M. (2025). *Kemampuan Menulis Teks Prosedur Siswa Kelas Vii Smp*. 11(1), 77–85.

LAMPIRAN

Lampiran 1 *Media Unplugged Coding***Gambar 1 Papan Aktivitas****Gambar 2 Kartu Instruksi**

Lampiran 2 Perangkat Pembelajaran Kelas Ekperimen

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

A. IDENTITAS PERANGKAT PEMBELAJARAN	
Satuan Pendidikan	SDN 002 Samarinda Kota
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	B / IV (Empat) 4 C
Materi Pokok	Menulis Teks Prosedur
Pendekatan	Berpikir Komputasional (<i>Computational Thinking</i>)
Alokasi Waktu	4 Pertemuan
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
Peserta didik mampu memahami dan menyajikan teks prosedur secara lisan dan tulis dengan memperhatikan tujuan, struktur, dan unsur kebahasaan secara runtut dan logis.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran melalui metode <i>unplugged coding</i> , peserta didik diharapkan mampu:	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tujuan teks prosedur dengan benar. 2. Mengidentifikasi struktur teks prosedur (judul, tujuan, alat/bahan, langkah-langkah). 3. Menyusun langkah-langkah kegiatan secara runtut dan logis melalui aktivitas <i>unplugged coding</i>. 4. Menulis teks prosedur sederhana secara runtut, sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan. 	
D. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode : <i>Unplugged Coding</i> dan diskusi 	

<p>2. Model : <i>Problem Based Learning</i> (sederhana)</p> <p>3. Teknik : Diskusi, permainan kartu langkah, dan penugasan menulis</p>
E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR
<p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis 2. Papan aktivitas <i>unplugged coding</i> 3. Kartu instruksi langkah 4. Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) <p>Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-1)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan yang akan dilakukan. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan lembar instrumen tes menulis teks prosedur. 2. Peserta didik mengerjakan soal Pre-test secara mandiri sesuai dengan instruksi yang diberikan. 	50 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumpulkan lembar jawaban peserta didik. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa dan menyampaikan agenda pertemuan berikutnya 	15 Menit

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-2)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari (contoh: cara merebus air). 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. 	15 menit
Kegiatan Inti	Dekomposisi (<i>Unplugged Coding</i>) <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pengertian teks prosedur dan contohnya seperti (judul, alat/bahan, langkah) 2. Guru Menunjukan murid mengamati contoh teks prosedur sederhana. 3. Peserta didik memecah suatu kegiatan menjadi langkah-langkah kecil melalui diskusi kelompok. 	60 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi dan refleksi pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tindak lanjut. 	15 Menit

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-3)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru membuka pembelajaran dan mengulas materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 menit
Kegiatan Inti	Algoritma & Abstraksi (<i>Unplugged Coding</i>) <ol style="list-style-type: none"> 1. Murid menyusun langkah-langkah kegiatan secara berurutan menggunakan kartu instruksi dan papan aktivitas 2. Murid menyeleksi langkah-langkah penting dan mulai menuliskan teks prosedur secara lengkap berdasarkan struktur yang benar. 	60 Menit

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-3)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	3. Guru mengarahkan Peserta didik untuk menulis teks prosedur dilembar kerja. 4. Peserta didik mempresentasikan hasil tulisannya di depan kelas	
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi dan refleksi pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tindak lanjut.	15 Menit

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-4)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru membuka pembelajaran dan mengulas materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan yang akan dilakukan.	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru membagikan lembar instrumen Post-test menulis teks prosedur. 2. Peserta didik menulis teks prosedur berdasarkan perlakuan metode <i>unplugged coding</i> yang telah dipelajari.	50 Menit
Kegiatan Penutup	1. Guru mengumpulkan hasil Post-test peserta didik. 2. Guru menutup rangkaian kegiatan penelitian dengan memberikan apresiasi dan motivasi belajar	15 Menit

J. MATERI AJAR

1. Teks Prosedur

Teks prosedur adalah jenis teks yang berisi instruksi, petunjuk, atau langkah-langkah sistematis untuk melakukan, menggunakan, atau membuat sesuatu agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan benar.

Keterkaitan dengan Berpikir Komputasional Dalam dunia komputer atau pemrograman, teks prosedur dikenal dengan istilah algoritma, yaitu urutan perintah yang logis dan runtut untuk menyelesaikan suatu tugas. Sebagaimana komputer membutuhkan perintah yang jelas agar tidak mengalami kesalahan (*error*), pembaca teks prosedur juga membutuhkan langkah-langkah yang terstruktur agar dapat mengikuti instruksi dengan tepat.

2. Struktur Teks Prosedur

Agar teks prosedur mudah dipahami dan efektif, penulis harus menyusunnya sesuai dengan struktur berikut:

- A. Judul. Menyatakan kegiatan atau hasil yang akan dicapai. *Contoh: Cara Membuat Jus Mangga*
- B. Tujuan. Menjelaskan secara singkat manfaat atau hasil akhir dari kegiatan yang dilakukan. *Contoh: Panduan ini bertujuan untuk membantu membuat jus mangga yang segar dan sehat.*
- C. Alat dan Bahan . Daftar semua alat dan bahan yang diperlukan sebelum kegiatan dimulai.
- D. Langkah-Langkah. Bagian inti teks prosedur yang berisi urutan tindakan dari awal hingga akhir secara logis, sistematis, dan runtut.
- E. Penutup (Opsional). Berisi kesimpulan singkat, tips tambahan, atau kalimat motivasi bagi pembaca.

3 Ciri kebahasaan teks prosedur

Dalam penulisannya, teks prosedur memiliki ciri kebahasaan sebagai berikut:

A. Kalimat Imperatif (Kalimat Perintah)

Digunakan untuk memberi instruksi secara langsung. Contoh:

- 1) Kupas buah mangga.
- 2) Tuangkan air secukupnya.
- 3) Hindari menyentuh bagian yang panas.

B. Konjungsi Urutan (Kata Penghubung Kronologis)

Digunakan untuk menunjukkan urutan waktu atau tahapan kegiatan.

Contoh: pertama, kemudian, setelah itu, selanjutnya, terakhir.

J. MATERI AJAR

C. Kata Keterangan

Digunakan untuk menjelaskan cara, waktu, atau alat secara lebih rinci.

Contoh:

- 1) Aduk selama dua menit.
- 2) Potong secara tipis.
- 3) Panaskan dengan api kecil.

4. Menulis Teks Prosedur dengan Pendekatan *Unplugged Coding*

Untuk membantu siswa menulis teks prosedur dengan baik, pembelajaran dilakukan menggunakan prinsip berpikir komputasional berikut:

A. Dekomposisi (Memecah Masalah)

Kegiatan besar dipecah menjadi langkah-langkah kecil agar lebih mudah dipahami. *Contoh:* Membuat mi instan dipecah menjadi:

- 1) Menyiapkan air
- 2) Merebus mi
- 3) Mencampur bumbu
- 4) Menyajikan mi

B. Algoritma (Urutan Langkah)

Setiap langkah harus disusun secara **kronologis dan logis**. Jika urutan salah, maka hasil akhir tidak akan sesuai, seperti program komputer yang mengalami *error*.

C. Abstraksi (Fokus pada Hal Penting)

Penulis hanya mencantumkan langkah-langkah yang penting dan relevan, tanpa menambahkan informasi yang tidak diperlukan agar pembaca tidak bingung.

5. Contoh Teks Prosedur dan Analisis Strukturnya

A. Judul

Cara Mematikan Laptop dengan Benar

B. Tujuan

Memberikan panduan agar laptop dimatikan dengan benar sehingga tetap awet dan tidak cepat rusak.

C. Langkah-Langkah

- 1) **Pertama**, tutup semua aplikasi yang masih terbuka.
- 2) **Kemudian**, klik menu *Start* di pojok kiri bawah layar.
- 3) **Setelah itu**, pilih ikon *Power*.
- 4) **Terakhir**, klik tombol *Shut Down* dan tunggu hingga layar benar-benar mati.

J. MATERI AJAR

(Langkah-langkah menggunakan kalimat imperatif, konjungsi urutan, serta disusun secara algoritmik.)

K. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

TEKS PROSEDUR	
Nama <input style="width: 90%;" type="text"/>	Kelas <input style="width: 90%;" type="text"/>
Tujuan :	
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :
Tujuan :	
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :
Tujuan :	
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :
Tujuan :	
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :

L. PENILAIAN

Penilaian pembelajaran yang dilakukan meliputi penilaian kemampuan menulis teks prosedur yang berupa tes tertulis

Lampiran 3 Perangkat Pembelajaran Kelas Kontrol

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

A. IDENTITAS PERANGKAT PEMBELAJARAN	
Satuan Pendidikan	SDN 002 Samarinda Kota
Mata Pelajaran	Bahasa Indonesia
Fase / Kelas	B / IV (Empat) 4 B
Materi Pokok	Menulis Teks Prosedur
Pendekatan	Konvensional
Alokasi Waktu	4 Pertemuan
B. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)	
Peserta didik mampu memahami dan menyajikan teks prosedur secara lisan dan tulis dengan memperhatikan tujuan, struktur, dan unsur kebahasaan secara runtut dan logis.	
C. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Setelah mengikuti pembelajaran, peserta didik diharapkan mampu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Menjelaskan pengertian dan tujuan teks prosedur dengan benar. 2. Mengidentifikasi struktur teks prosedur (judul, tujuan, alat/bahan, langkah-langkah). 3. Menyusun langkah-langkah kegiatan secara runtut 4. Menulis teks prosedur sederhana secara runtut, sistematis, dan sesuai kaidah kebahasaan. 	
D. METODE DAN MODEL PEMBELAJARAN	

<ol style="list-style-type: none"> 1. Metode : Ceramah dan diskusi 2. Model : <i>Problem Based Learning</i> (sederhana) 3. Teknik : Diskusi dan penugasan menulis
E. MEDIA DAN SUMBER BELAJAR
<p>Media</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Papan tulis <p>Sumber Belajar</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Siswa : Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021, Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar, SD Kelas IV, Penulis: Eva Y. Nukman, Cicilia Erni Setyowati

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-1)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan yang akan dilakukan. 	20 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membagikan lembar instrumen tes menulis teks prosedur. 2. Peserta didik mengerjakan soal Pre-test secara mandiri sesuai dengan instruksi yang diberikan. 	50 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengumpulkan lembar jawaban peserta didik. 2. Guru memberikan apresiasi atas partisipasi siswa dan menyampaikan agenda pertemuan berikutnya 	15 Menit

G. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-2)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru mengaitkan materi dengan pengalaman sehari-hari (contoh: cara merebus air). 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan yang akan dilakukan. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan pengertian teks prosedur dan contohnya seperti (judul, alat/bahan, langkah) 2. Guru MenunjuknMurid mengamati contoh teks prosedur sederhana. 3. Peserta didik memecah suatu kegiatan menjadi langkah-langkah kecil melalui diskusi kelompok. 	60 Menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan evaluasi dan refleksi pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tindak lanjut. 	15 Menit

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-3)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru membuka pembelajaran dan mengulas materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	15 menit
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan satu tema kegiatan untuk dibuatkan teks prosedurnya. 2. Peserta didik berlatih menulis teks prosedur secara lengkap dan runtut di buku tugas masing-masing 3. Peerta didik mempresentasikan hasil tulisannya di depan kelas Peserta didik mempresentasikan hasil tulisannya di depan kelas 	60 Menit

H. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-3)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Penutup	1. Guru memberikan evaluasi dan refleksi pembelajaran. 2. Guru menyampaikan tindak lanjut.	15 Menit

I. KEGIATAN PEMBELAJARAN (PERTEMUAN KE-4)		
Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Kegiatan Pendahuluan	1. Guru memberi salam, mengecek kehadiran, dan memotivasi peserta didik. 2. Guru membuka pembelajaran dan mengulas materi pertemuan sebelumnya. 3. Guru menyampaikan tujuan dan kegiatan yang akan dilakukan.	15 menit
Kegiatan Inti	1. Guru membagikan lembar instrumen Post-test menulis teks prosedur. 2. Peserta didik menulis teks prosedur berdasarkan perlakuan metode konvensional	50 Menit
Kegiatan Penutup	1. Guru mengumpulkan hasil Post-test peserta didik. 2. Guru menutup rangkaian kegiatan penelitian dengan memberikan apresiasi dan motivasi belajar.	15 Menit

J. MATERI AJAR
<p>1. Teks Prosedur</p> <p>Teks prosedur adalah jenis teks yang berisi instruksi, petunjuk, atau langkah-langkah sistematis untuk melakukan, menggunakan, atau membuat sesuatu agar tujuan yang diinginkan dapat tercapai dengan benar.</p> <p>Keterkaitan dengan Berpikir Komputasional Dalam dunia komputer atau pemrograman, teks prosedur dikenal dengan istilah algoritma, yaitu urutan perintah yang logis dan runtut untuk menyelesaikan suatu tugas. Sebagaimana</p>

J. MATERI AJAR

komputer membutuhkan perintah yang jelas agar tidak mengalami kesalahan (*error*), pembaca teks prosedur juga membutuhkan langkah-langkah yang terstruktur agar dapat mengikuti instruksi dengan tepat.

2. Struktur Teks Prosedur

Agar teks prosedur mudah dipahami dan efektif, penulis harus menyusunnya sesuai dengan struktur berikut:

- A. Judul. Menyatakan kegiatan atau hasil yang akan dicapai. *Contoh: Cara Membuat Jus Mangga*
- B. Tujuan. Menjelaskan secara singkat manfaat atau hasil akhir dari kegiatan yang dilakukan. *Contoh: Panduan ini bertujuan untuk membantu membuat jus mangga yang segar dan sehat.*
- C. Alat dan Bahan . Daftar semua alat dan bahan yang diperlukan sebelum kegiatan dimulai.
- D. Langkah-Langkah. Bagian inti teks prosedur yang berisi urutan tindakan dari awal hingga akhir secara logis, sistematis, dan runtut.
- E. Penutup (Opsional). Berisi kesimpulan singkat, tips tambahan, atau kalimat motivasi bagi pembaca.

3 Ciri kebahasaan teks prosedur

Dalam penulisannya, teks prosedur memiliki ciri kebahasaan berikut:

- A. **Kalimat Imperatif (Kalimat Perintah)**
Digunakan untuk memberi instruksi secara langsung. *Contoh:*
 - 4) Kupas buah mangga.
 - 5) Tuangkan air secukupnya.
 - 6) Hindari menyentuh bagian yang panas.
- B. **Konjungsi Urutan (Kata Penghubung Kronologis)**
Digunakan untuk menunjukkan urutan waktu atau tahapan kegiatan. *Contoh:* pertama, kemudian, setelah itu, selanjutnya, terakhir.
- C. **Kata Keterangan**
Digunakan untuk menjelaskan cara, waktu, atau alat secara lebih rinci. *Contoh:*
 - 4) Aduk selama dua menit.
 - 5) Potong secara tipis.
 - 6) Panaskan dengan api kecil.

M. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK

M. LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK																																									
<div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 0 auto; width: 80%;"> <div style="text-align: center; border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 5px; display: inline-block;"> TEKS PROSEDUR </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <input style="width: 150px;" type="text" value="Nama"/> <input style="width: 100px;" type="text" value="Kelas"/> </div> <div style="margin-top: 10px;"> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Tujuan :</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Alat dan Bahan :</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Langkah - langkah :</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Tujuan :</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Alat dan Bahan :</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Langkah - langkah :</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Tujuan :</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Alat dan Bahan :</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Langkah - langkah :</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> </table> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 5px;"> <tr> <td colspan="2" style="padding: 2px;">Tujuan :</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Alat dan Bahan :</td> <td style="width: 50%; padding: 2px;">Langkah - langkah :</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> <tr> <td style="padding: 2px;">.....</td> <td style="padding: 2px;">.....</td> </tr> </table> </div> </div>		Tujuan :		Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :	Tujuan :		Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :	Tujuan :		Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :	Tujuan :		Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :
Tujuan :																																									
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :																																								
.....																																								
.....																																								
.....																																								
Tujuan :																																									
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :																																								
.....																																								
.....																																								
.....																																								
Tujuan :																																									
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :																																								
.....																																								
.....																																								
.....																																								
Tujuan :																																									
Alat dan Bahan :	Langkah - langkah :																																								
.....																																								
.....																																								
.....																																								

K. PENILAIAN

Penilaian pembelajaran yang dilakukan meliputi penilaian kemampuan menulis teks prosedur yang berupa tes tertulis

Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Tes

KISI – KISI SOAL *PRE-TEST* DAN *POST-TEST* KETERAMPILAN MENULIS TEKS PROSEDUR

Satuan pendidikan : SDN 002 Samarinda Kota

Kelas/Semester : IV / 2

Muatan Pelajaran : Bahasa Indonesia

No	Muatan Pembelajaran	Indikator	Aspek	Nomor Soal	Sumber Teori
1	Bahasa Indonesia	Abstraksi (<i>Abstraction</i>)	Murid mampu menentukan Judul dan Tujuan yang relevan dan singkat.	1, 2, 3,4	(Angraini et al., 2022)
		Dekomposisi (<i>Decomposition</i>)	Murid mampu merinci bagian-bagian (alat & bahan) secara detail.	1, 2, 3,4	
		Algoritma (<i>Algorithms</i>)	Murid mampu menyusun langkah-langkah secara logis, runtut, dan sistematis	1, 2, 3,4	
		Pengenalan Pola (<i>Pattern Recognition</i>)	Murid mampu menggunakan kalimat perintah (imperatif) dan kata hubung urutan secara konsisten.	1, 2, 3,4	

Lampiran 5 Soal Pre-test dan Post-test

No	Soal
1	Tuliskan langkah-langkah "Cara Meraut Pensil" menggunakan serutan agar pensilmu runcing kembali dan siap digunakan untuk menulis dengan rapi!
2	Tuliskan langkah-langkah "Cara Mencuci Tangan yang Benar" menggunakan sabun dan air mengalir agar kuman hilang dan tanganmu menjadi bersih serta sehat!
3	Tuliskan langkah-langkah "Cara Membuat Es Teh Manis". Rincikan alat dan bahannya dengan jelas agar teh mu enak!
4	Tuliskan langkah-langkah "Cara Merebus Air" ". Rincikan alat dan bahannya dengan jelas agar amu mendapatkan air panas!

Lampiran 6 Rubrik Penilaian

No	Indikator	Skor	Deskripsi
1	Abstraksi (Judul dan Tujuan)	4	Judul dan tujuan sangat sesuai, singkat, dan sesuai dengan isi teks
		3	Judul dan tujuan sesuai tetapi kurang jelas
		2	Judul atau tujuan kurang sesuai dengan isi teks
		1	Judul dan tujuan tidak sesuai atau tidak dituliskan
2	Dekomposisi (Alat dan Bahan)	4	Alat dan bahan lengkap, rinci, dan sesuai dengan prosedur
		3	Alat dan bahan cukup lengkap, namun kurang rinci
		2	Alat dan bahan tidak lengkap atau hanya menyebutkan salah satunya
		1	Tidak menuliskan alat dan bahan
3	Algoritma / <i>Sequencing</i> (Langkah-langkah)	4	Langkah-langkah sangat runtut, logis, dan sistematis
		3	Langkah-langkah runtut, namun ada sedikit ketidaktepatan
		2	Langkah-langkah kurang runtut dan kurang logis
		1	Langkah-langkah tidak runtut atau tidak sesuai
4	Kebahasaan (Pengenalan Pola)	4	Menggunakan kalimat perintah (imperatif) dan kata hubung urutan secara konsisten dan tepat
		3	Menggunakan kalimat imperatif dan kata hubung urutan, tetapi kurang dan belum konsisten
		2	Menggunakan kalimat imperatif namun masih kurang jelas
		1	Tidak menggunakan kalimat imperatif dan kata hubung urutan

Lampiran 7 Hasil Validasi Ahli Kelayakan Instrumen Tes

LEMBAR VALIDASI

Lembar Validasi Lembar Validasi Ahli Kelayakan Instrumen Tes

Tujuan :

Lembar ini digunakan untuk menilai Kelayakan Instrumen Tes Keterampilan Menulis Teks Prosedur.

Petunjuk :

Beri tanda (✓) sesuai pendapat Anda pada indikator tes, jika ada yang perlu direvisi, mohon untuk menuliskan pada lembar saran. Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian soal dengan tujuan pembelajaran (Menulis Teks Prosedur).					✓
2	Kesesuaian soal dengan indikator pencapaian kompetensi.					✓
3	Kejelasan petunjuk pengerjaan soal bagi murid kelas IV.					✓
4	Ketepatan penggunaan bahasa Indonesia (EBI).					✓
5	Soal jelas dan tidak membingungkan.					✓
6	Kesesuaian tugas menulis dengan perkembangan kognitif murid SD.					✓
7	Cakupan aspek penilaian dalam rubrik (Isi, Struktur, Bahasa, Mekanik).					✓

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
8	Deskripsi kriteria penilaian pada rubrik mudah dipahami.					✓
9	Rentang skor dalam rubrik penilaian objektif dan proporsional.					✓
10	Instrumen mampu mengukur keterampilan berpikir runtut (algoritma).					✓

Saran dan Masukan :

Cukup jelas dan tertata rapi sesuai dengan kaidah kebahasaan Indonesia.

Secara umum, instrumen tes yang telah dinilai dinyatakan :

- : Layak digunakan tanpa revisi
 : Layak digunakan dengan revisi
 : Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu kotak sesuai dengan kesimpulan (Bapak/Ibu).

Samarinda, 05 Februari 2026

Validator

A. Iy
 Tegya Noviaradhana P.
 NIP.

Lampiran 8 Hasil Validasi Ahli untuk Media Unplugged Coding

LEMBAR VALIDASI

Lembar Validasi Lembar Validasi Ahli Kelayakan Media *Unplugged Coding*

Tujuan :

Lembar ini digunakan untuk menilai Kelayakan Media *Unplugged Coding* (Papan & Kartu Instruksi).

Petunjuk :

Beri tanda (✓) sesuai pendapat Anda pada indikator media pembelajaran, jika ada yang perlu direvisi, mohon untuk menuliskan pada lembar saran. Terdapat 5 skala penilaian dengan keterangan sebagai berikut:

- 5 = Sangat Baik
4 = Baik
3 = Cukup
2 = Kurang
1 = Sangat Kurang

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
1	Kesesuaian media dengan materi Teks Prosedur.					✓
2	Kejelasan simbol/ikon pada Kartu Instruksi					✓
3	Kualitas visual dan keterbacaan teks pada media fisik.					✓
4	Ketahanan fisik media (bahan papan dan kartu) untuk digunakan murid.					✓
5	Kemudahan penggunaan media bagi anak kelas IV.					✓
6	Kecamatan media (tidak tajam/berbahaya).					✓
7	Kemampuan media dalam merangsang keterlibatan aktif murid.					✓
8	Kesesuaian ukuran media dengan jangkauan pandang murid di kelas.					✓

No.	Aspek yang Dinilai	1	2	3	4	5
9	Ketepatan urutan logika yang dipandu oleh media.					✓
10	Estetika (kombinasi warna dan tata letak) media.					✓

Saran dan Masukan :

cuplik jelas dan tertata rapi dengan media ajar yang cuplik jelas -

Secara umum, instrumen tes yang telah dinilai dinyatakan :

- : Layak digunakan tanpa revisi
 : Layak digunakan dengan revisi
 : Tidak layak digunakan

Mohon diberi tanda (✓) pada salah satu kotak sesuai dengan kesimpulan (Bapak/Ibu).

Samarinda, 05 Februari 2020

Validator

Arij

Tasya Novirdhana P.

NIP.

Lampiran 9 Hasil Output SPSS Uji Validitas dan Reliabilitas

		Correlations				
		P1	P2	P3	P4	TOTAL
P1	Pearson Correlation	1	.236	.190	.158	.599**
	Sig. (2-tailed)		.201	.307	.397	.000
	N	31	31	31	31	31
P2	Pearson Correlation	.236	1	.785**	.550**	.776**
	Sig. (2-tailed)	.201		.000	.001	.000
	N	31	31	31	31	31
P3	Pearson Correlation	.190	.785**	1	.810**	.864**
	Sig. (2-tailed)	.307	.000		.000	.000
	N	31	31	31	31	31
P4	Pearson Correlation	.158	.550**	.810**	1	.812**
	Sig. (2-tailed)	.397	.001	.000		.000
	N	31	31	31	31	31
TOTAL	Pearson Correlation	.599**	.776**	.864**	.812**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	31	31	31	31	31


** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Gambar 3 Hasil Uji Validitas


Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.709	4

Gambar 4 Hasil Uji Reliabilitas

Lampiran 10 Nilai Postest Tertinggi Kelas Kontrol

TEKS PROSEDUR 	
Nama <u>Prinda Kifaya Satriyani</u>	Kelas <u>VB/AB</u>
Tujuan: <u>mekaut pensil agar kuncing</u>	
Alat dan Bahan:	Langkah - langkah:
<u>Kautan</u>	<u>1. Siapkan Pensil dan kautan</u>
<u>Pensil</u>	<u>2. lalu masukan pensil ke kautan</u>
	<u>3. lalu putar kautan sampai kuncing</u>
	<u>4. pensil siap dipakai untuk menulis</u>
Tujuan: <u>menghilangkan kuman tangan/agar tangan bersih</u>	
Alat dan Bahan:	Langkah - langkah:
<u>1 Sabun</u>	<u>1 mencuci tangan dengan air mengalir</u>
<u>2 wastafel/keran</u>	<u>2. ambil sabun lalu menggosokkan tangan</u>
<u>air yang mengalir</u>	<u>dengan sabun hingga busa</u>
<u>3 Lap, tisu</u>	<u>3. lalu cuci tangan dengan air mengalir</u>
	<u>4. ambil lap/tisu lalu lap dengan tisu/lap</u>
Tujuan: <u>untuk membuat es teh manis</u>	
Alat dan Bahan:	Langkah - langkah:
<u>teh celup</u>	<u>1. ambil paku dan ambil teh celup</u>
<u>gula</u>	<u>2. taro teh ke dalam gelas taro gula secukupnya</u>
<u>air Panas</u>	<u>3. lalu tuap air Panas ke dalam gelas</u>
<u>es batu</u>	<u>4. aduk sampai merata buang teh celup ke tong</u>
<u>gelas</u>	<u>sampah lalu ambil es batu dan tuap ke gelas</u>
<u>sendok</u>	<u>dan es teh manis siap dihidangkan</u>
Tujuan:	
Alat dan Bahan:	Langkah - langkah:
<u>Panci</u>	<u>1. Siapkan Panci ambil air kekan mengalir</u>
<u>Kompot</u>	<u>2. lalu taro Panci ke atas kompor lalu</u>
<u>keran mengalir</u>	<u>nyalakan kompor</u>
<u>Gas</u>	<u>3. tunggu hingga mendidih kalau sudah</u>
<u>termas</u>	<u>mendidih matikan kompor lalu masukan</u>
	<u>ke dalam termas</u>

Lampiran 11 Nilai Postest Tertinggi Kelas Eksperimen

TEKS PROSEDUR 

Nama: QAYSHA Noor Hafana : Kelas: 4-C

Tujuan: Meraut Pensil agar runcing 9	
Alat dan Bahan: 9 1. pensil 2. Pengraut	Langkah - langkah: 9 1. Siapkan Alat dan Bahan. setelah itu masukan pensil ke lobang yang ada di pengraut lalu putar sampai runcing kemudian tarik pensil dari lobang di situ lalu siap digunakan untuk menulis dengan rap. 9
Tujuan: mencuci tangan untuk menghilangkan kuman dari tangan 9	
Alat dan Bahan: 9 1. Air Keran. 2. Sabun 3. LAP	Langkah - langkah: 9 1. Basahi tangan menggunakan air mengalir lalu 2. gunakan Sabun. kemudian gosok hingga berbusa 3. Setelah itu bilas tangan hingga bersih lalu keringkan menggunakan lap 4. tangan pun menjadi bersih serta sehat. 9
Tujuan: membuat es teh Manis 9	
Alat dan Bahan: 9 1. air galon 6. teh 2. gula 7. kompor 3. sendok 4. gelas 5. es batu	Langkah - langkah: 9 1. Rebus air hingga me masukan air kepanci lalu 2. Rebus air hingga mendidih nyalakan kompor lalu rebus air hingga mendidih setelah itu masukan air ke dalam gelas setelah itu masukan gula dan teh. kemudian aduk sampai merata setelah itu masukan es batu ke dalam gelas es teh siap diminum 9
Tujuan: membuat air Panas 9	
Alat dan Bahan: 9 1. air 2. Panci 3. kompor 4. telco/ceret	Langkah - langkah: 9 1. masukan air kedalam panci setelah itu 2. nyalakan kompor hingga mengeluar api 3. menunggu hingga mendidih lalu 4. matikan kompor kalo sudah mendidih matikan kompor 5. setelah itu tuang air di telco/ceret air panas siap digunakan 9

Lampiran 12 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Kontrol

KELAS KONTROL						
NO	NAMA	KELAS	Hasil Tes Awal Selasa, 10 Februari 2026		Hasil Tes Akhir Selasa, 10 Maret 2026	
1	Agesna Hafisah Hafizhah	4B	15	93.75	14.75	92.1875
2	Aimar Zhafran Annafi	4B	11.25	70.3125	10.5	65.625
3	Alesha Queensi Zahra	4B	15.25	95.3125	15.5	96.875
4	Aimaira Nayara Falza	4B	13.25	82.8125	14.5	90.625
5	Amanda Cinar Yossi	4B	13.5	84.375	15.75	98.4375
6	Andi Syafi'i Ma'arif	4B			11.5	71.875
7	Annisa Azzahra	4B	14.25	89.0625	15.25	95.3125
8	Avandra Bimba Cinka Djuanar	4B	14.5	90.625	15.75	98.4375
9	Arjuna Dwi Wicaksono	4B	8.75	54.6875	11.5	71.875
10	Arya Gading Putra	4B	9.25	57.8125	15.25	95.3125
11	Ayra Farisha Putri	4B	13.5	84.375		
12	Brian Kenneth Sabirin	4B	6.75	42.1875	9.5	59.375
13	Cantika Alike Safira	4B				
14	Dyfa Afsheena Tsubitha	4B	14.25	89.0625	16	100
15	Faezha Raffandyka Permadi	4B	15.25	95.3125	14.25	89.0625
16	Gabrian Alvaro Empindonta Ginting	4B	13.25	82.8125	15	93.75
17	Gracela Gloria Naj Joan	4B	14.25	89.0625	15.5	96.875
18	Hanum Zameena Atalaya	4B			16	100
19	Gusti Azka Abinoah	4B	14.25	89.0625		
20	Irgi Rafa Arfianto	4B	14.5	90.625	12.75	79.6875
21	Jonas Tristan Wijayanto	4B	13	81.25	14.75	92.1875
22	Karunia Mawar	4B	13.25	82.8125	14	87.5
23	Keisha Ayu Rafanda	4B	12.75	79.6875		
24	Malaika Adine Qanita	4B	15.5	96.875	12.75	79.6875
25	Muhammad Bryan Ramadhan	4B			16	100

KELAS KONTROL						
N O	NAMA	KELAS	Hasil Tes Awal Selasa, 10 Februari 2026		Hasil Tes Akhir Selasa, 10 Maret 2026	
26	Muhammad Raska Mahesya Prata	4B	11	68.75	13	81.25
27	Nadhifa Talita Az Zahra	4B	14.5	90.625	15.5	96.875
28	Naila Nur Azalia	4B	11.75	73.4375	15.5	96.875
29	Olinda Kifaayah Satriani	4B	14.75	92.1875	16	100
30	Rasyadah Ayunindya M.	4B	14	87.5	15.5	96.875
31	Teuku Raja Ihsani R.	4B	14	87.5	16	100
32	Yusuf Marcello Balan	4B	10.75	67.1875	10.25	64.0625
Rata-rata				81.8		88.7

Catatan :

Yang bertanda kuning tidak hadir atau tidak mengikuti rangkaian tes secara lengkap.

Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Pre-test dan Post-test Kelas Eksperimen

KELAS EKSPERIMEN						
N O	NAMA	KELAS	Hasil Tes Awal Rabu, 11 Februari 2026		Hasil Tes Akhir Rabu, 11 Maret 2026	
1	Abiyyu Azka Ivakdalam	4C	14.75	92.1875	15.75	98.4375
2	Ajeng Juliana Nareswari	4C	15.75	98.4375	15.75	98.4375
3	Alfarizi Ananta Oberto	4C	14.5	90.625	16	100
4	Dewa Ayu Dwi Pramesti	4C	14.25	89.0625	15	93.75
5	Elma Azaliyah Saputri	4C	12.75	79.6875	16	100
6	Fara Hayfa Satriayuda	4C	12.75	79.6875	15.5	96.875
7	Fauza Gibran Nayaka Y.	4C	12	75		
8	Gede Daffa Permana	4C	14.25	89.0625		
9	Gizzard Aifif Fatih A.	4C	7.5	46.875	15.25	95.3125
10	Hafidza Khaira Lubna	4C	12.25	76.5625	15	93.75
11	Ibra Husein El Azzam	4C	14.5	90.625	12.75	79.6875
12	Inaya Nur Aisyah	4C	14.5	90.625	16	100
13	Kaysha Anamira	4C				
14	Keyla Qarira Ikhsanda	4C				
15	Lilas Omar Dzaki	4C	13	81.25	13	81.25
16	Mizellianna Jacinda	4C	12.25	76.5625		
17	Mohammad Naufal Tifal	4C	12.5	78.125	16	100
18	Muhammad Ammar Al-Fatih	4C	14.5	90.625	13.5	84.375
19	Muhammad Andra Arrafif	4C	14	87.5	15.25	95.3125
20	Muhammad Arsyad A.	4C	14.75	92.1875	15.75	98.4375
21	Muhammad Fadlan Fadhillah Arief	4C	13.5	84.375		
22	Muhammad Fatih Al-Fath	4C	12	75		
23	Muhammad Ihsan Muttaqin	4C	12.25	76.5625	15	93.75
24	Muhammad Rafardhan Athalla	4C	15	93.75	16	100
25	Muhammad Raffi Herandy	4C	12.75	79.6875	12.75	79.6875
26	Muhammad Syamil Alfarizqi	4C	15	93.75	16	100

KELAS EKSPERIMEN						
N O	NAMA	KELAS	Hasil Tes Awal Rabu, 11 Februari 2026		Hasil Tes Akhir Rabu, 11 Maret 2026	
27	Muhammad Syazabba Ali Al Baghdadi	4C	15.25	95.3125	15.75	98.4375
28	Naura Syaza Qotrunnada	4C	15.75	98.4375	16	100
29	Nasyitha Almeera Zahsy	4C	12.25	76.5625	13	81.25
30	Qaysha Noor Kirana	4C	15.75	98.4375	16	100
31	Qurratu Ainin	4C	15	93.75	16	100
32	Zaskia Hafeeza Khaira L.	4C	13	81.25		
Rata-rata				84.7		94.5

Catatan :

Yang bertanda kuning tidak hadir atau tidak mengikuti rangkaian tes secara lengkap

Lampiran 14 Rekapitulasi Perhitungan N-Gain Kelas Kontrol

Kelas Kontrol						
Kode Siswa	Pretest	Posttest	Pre-Post	Maks-Post	N-gain	Keterangan
PD-1	93.75	92.1875	-1.5625	6.25	-0.25	Rendah
PD-2	70.312	65.625	-4.6875	29.6875	-0.157894737	Rendah
PD-3	95.3125	96.875	1.5625	4.6875	0.333333333	Sedang
PD-4	82.8125	90.625	7.8125	17.1875	0.454545455	Sedang
PD-5	84.375	98.4375	14.0625	15.625	0.9	Tinggi
PD-6	89.0625	95.3125	6.25	10.9375	0.571428571	Sedang
PD-7	90.625	98.4375	7.8125	9.375	0.833333333	Tinggi
PD-8	54.6875	71.875	17.1875	45.3125	0.379310345	Sedang
PD-9	57.8125	95.3125	37.5	42.1875	0.888888889	Tinggi
PD-10	42.1875	59.375	17.1875	57.8125	0.297297297	Rendah
PD-11	89.0625	100	10.9375	10.9375	1	Tinggi
PD-12	95.3125	89.0625	-6.25	4.6875	-1.333333333	Rendah
PD-13	82.8125	93.75	10.9375	17.1875	0.636363636	Sedang
PD-14	89.0625	96.875	7.8125	10.9375	0.714285714	Tinggi
PD-15	90.625	79.6875	-10.9375	9.375	-1.166666667	Rendah
PD-16	81.25	92.1875	10.9375	18.75	0.583333333	Sedang

Kelas Kontrol						
Kode Siswa	Pretest	Posttest	Pre-Post	Maks-Post	N-gain	Keterangan
PD-17	82.8125	87.5	4.6875	17.1875	0.272727273	Rendah
PD-18	96.875	79.6875	- 17.1875	3.125	-5.5	Rendah
PD-19	68.75	81.25	12.5	31.25	0.4	Sedang
PD-20	90.625	96.875	6.25	9.375	0.666666667	Sedang
PD-21	73.4375	96.875	23.4375	26.5625	0.882352941	Tinggi
PD-22	92.1875	100	7.8125	7.8125	1	Tinggi
PD-23	87.5	96.875	9.375	12.5	0.75	Tinggi
PD-24	87.5	100	12.5	12.5	1	Tinggi
PD-25	67.1875	64.0625	-3.125	32.8125	-0.095238095	Rendah
Rata-Rata	81.4375	88.75			0.162429358	Rendah

Lampiran 15 Rekapitulasi Perhitungan N-Gain Kelas Eksperimen

Kelas Eksperimen						
Kode Siswa	Pretest	Posttest	Pre-Post	Maks-Post	N-gain	Keterangan
PD-1	92.187 5	98.4375	6.25	7.8125	0.8	Tinggi
PD-2	98.437 5	98.4375	0	1.5625	0	Rendah
PD-3	90.625	100	9.375	9.375	1	Tinggi
PD-4	89.062 5	93.75	4.6875	10.9375	0.42857142 9	Sedang
PD-5	79.687 5	100	20.3125	20.3125	1	Tinggi
PD-6	79.687 5	96.875	17.1875	20.3125	0.84615384 6	Tinggi
PD-7	46.875	95.3125	48.4375	53.125	0.91176470 6	Tinggi
PD-8	76.562 5	93.75	17.1875	23.4375	0.73333333 3	Tinggi
PD-9	90.625	79.6875	-10.9375	9.375	- 1.16666666 7	Rendah
PD-10	90.625	100	9.375	9.375	1	Tinggi
PD-11	81.25	81.25	0	18.75	0	Rendah
PD-12	78.125	100	21.875	21.875	1	Tinggi
PD-13	90.625	84.375	-6.25	9.375	- 0.66666666 7	Rendah
PD-14	87.5	95.3125	7.8125	12.5	0.625	Sedang
PD-15	92.187 5	98.4375	6.25	7.8125	0.8	Tinggi
PD-16	76.562 5	93.75	17.1875	23.4375	0.73333333 3	Tinggi
PD-17	93.75	100	6.25	6.25	1	Tinggi
PD-18	79.687 5	79.6875	0	20.3125	0	Rendah
PD-19	93.75	100	6.25	6.25	1	Tinggi
PD-20	95.312 5	98.4375	3.125	4.6875	0.66666666 7	Sedang

Kelas Eksperimen						
Kode Siswa	Pretest	Posttest	Pre-Post	Maks-Post	N-gain	Keterangan
PD-21	98.4375	100	1.5625	1.5625	1	Tinggi
PD-22	76.5625	81.25	4.6875	23.4375	0.2	Rendah
PD-23	98.4375	100	1.5625	1.5625	1	Tinggi
PD-24	93.75	100	6.25	6.25	1	Tinggi
Rata-Rata	86.26302	94.53125			0.579645416	Sedang

Lampiran 16 Hasil Uji Prasyarat

Descriptives

Kelas		Statistic	Std. Error			
Gain	1.00	Mean	.1624	.26543		
		95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	-.3854		
			Upper Bound	.7103		
		5% Trimmed Mean	.3842			
		Median	.5714			
		Variance	1.761			
		Std. Deviation	1.32716			
		Minimum	-5.50			
		Maximum	1.00			
		Range	6.50			
		Interquartile Range	.77			
		Skewness	-3.552	.464		
		Kurtosis	14.513	.902		
			2.00	Mean	.5796	.11813
				95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	.3353
Upper Bound	.8240					
5% Trimmed Mean	.6487					
Median	.8000					
Variance	.335					
Std. Deviation	.57873					
Minimum	-1.17					
Maximum	1.00					
Range	2.17					
Interquartile Range	.74					
Skewness	-1.750			.472		
Kurtosis	2.795			.918		

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain	1.00	.293	25	.000	.572	25	.000
	2.00	.240	24	.001	.754	24	.000

a. Lilliefors Significance Correction

Test of Homogeneity of Variance

Gain		Levene	df1	df2	Sig.
		Statistic			
Gain	Based on Mean	1.898	1	47	.175
	Based on Median	.982	1	47	.327
	Based on Median and with adjusted df	.982	1	30.949	.329
	Based on trimmed mean	1.004	1	47	.321

Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis (T-Test) Mann-Whitney U

→ Mann-Whitney Test

Ranks				
	Kelas	N	Mean Rank	Sum of Ranks
Gain	1.00	25	21.30	532.50
	2.00	24	28.85	692.50
	Total	49		

Test Statistics^a

Gain	
Mann-Whitney U	207.500
Wilcoxon W	532.500
Z	-1.864
Asymp. Sig. (2-tailed)	.062

a. Grouping Variable: Kelas

Lampiran 18 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.202 ^a	.041	.020	1.03117

a. Predictors: (Constant), Kelas

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2.131	1	2.131	2.005	.163 ^b
	Residual	49.976	47	1.063		
	Total	52.107	48			

a. Dependent Variable: Gain
b. Predictors: (Constant), Kelas

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	-.255	.463		-.550	.585
	Kelas	.417	.295	.202	1.416	.163

a. Dependent Variable: Gain

Lampiran 19 Dokumentasi Penelitian

1. Kegiatan *Pretest*



Peserta Didik Kelas Kontrol Mengerjakan Soal *Pretest*



Peserta Didik Kelas Eksperimen Mengerjakan Soal *Pretest*

2. Kegiatan Pembelajaran



Pembelajaran Kelas Kontrol



Pembelajaran Kelas Eksperimen

3. Kegiatan *Posttest*



Peserta Didik Kelas Kontrol
Mengerjakan Soal *Posttest*



Peserta Didik Kelas Eksperimen
Mengerjakan Soal *Posttest*

Lampiran 20 Surat Izin Penelitian



**UNIVERSITAS
WIDYA GAMA MAHAKAM SAMARINDA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

BANK:
+ BPD KALTIM
+ BUKOPIN
+ BUAMALAT
+ MANDIRI

Samarinda, 2 Februari 2026

Nomor : 109/UWGM/FKIP-PGSD/II/2026
Lampiran : -
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala Sekolah SDN 002 Samarinda Kota
di Samarinda

Sehubungan dengan rencana penelitian untuk Skripsi mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tersebut di bawah ini:

Nama : Auda Ratu Araiganie
NPM : 2286206110
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan *Unplugged Coding* Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota

Untuk keperluan tersebut diatas, maka kami mohon izin untuk mengadakan penelitian di Sekolah Bapak/Ibu. Pengurusan segala sesuatunya yang berkaitan dengan penelitian tersebut akan diselesaikan oleh mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian surat ini dibuat atas perhatian Bapak / Ibu diucapkan terima kasih.

Mengetahui

Ketua Program Studi PGSD


Ratih Khalunnisa, S.Pd., M.Pd
 NIK. 2016.089.215

Telp : (0541)4121117
Fax : (0541) 736572
Email : uwigama@uwgm.ac.id
Website : uwgm.ac.id

Kampus unggul, widyakewirausahaan, gemilang, dan mulia.

Kampus Biru UWGM
Rektorat - Gedung B
Jl. K.H. Wahid Hasyim, No 28 Rt.08
Samarinda 75119

Lampiran 21 Surat Balasan Izin Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 002 SAMARINDA KOTA
 Jl. Bhayangkara No. 51 Kelurahan Bugis Kecamatan Samarinda Kota
 Telepon (0541)743336pos-el : sd_bhayangkarasmd@yahoo.co.id
 NSS : 101166007002 NIS : 100020 NPSN : 30401350

Nomor : 422.1/016/100.01.18.0302
 Lampiran : -
 Perihal : Balasan Izin Penelitian

Kepada Yth.
Universitas Widya Gama Mahakam Samarinda
 Di Samarinda

Dengan hormat,
 Menindaklanjuti surat yang ingin melakukan penelitian untuk Skripsi pada Sekolah Dasar Negeri 002 Samarinda Kota , dengan ini Kepala SD Negeri 002 Samarinda Kota memberikan izin kepada :

Nama : Auda Ratu Araiganie
 NPM : 2286206110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
 Judul Skripsi : Pengaruh Penerapan Unplugged Coding Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota.

Untuk melaksanakan penelitian di SD Negeri 002, Jl. Bhayangkara No. 51 Kecamatan Samarinda Kota.

Demikian surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Samarinda, 02 Februari 2026
 Kepala Sekolah,



Suraji
Suraji, S.Pd
 NIP. 196811101992121002

Lampiran 22 Surat Selesai Penelitian



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 002 SAMARINDA KOTA
 Jl. Bhayangkara No. 51 Kelurahan Bugis Kecamatan Samarinda Kota
 Telepon (0541)743336pos-el : sd_bhayangkarasmd@yahoo.co.id
 NSS : 101166007002 NIS : 100020 NPSN : 30401350

SURAT KETERANGAN SELESAI PENELITIAN

Nomor : 422.1/056/100.01.18.0302

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Suraji, S.Pd
 NIP : 196811101992121002
 Jabatan : Kepala Sekolah
 Unit Kerja : SDN 002 Samarinda Kota

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama : Auda Ratu Araiganie
 NPM : 2286206110
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Telah selesai melakukan penelitian di SDN 002 Samarinda Kota pada tanggal 11 Maret 2026 untuk memperoleh data dalam rangka penyelesaian skripsi yang berjudul " Pengaruh Penerapan Unplugged Coding Terhadap Keterampilan Menulis Teks Prosedur Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV di SDN 002 Samarinda Kota.



Samarinda, 11 Maret 2026
 Kepala Sekolah,

Suraji, S.Pd
 Suraji, S.Pd
 NIP. 196811101992121002