

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode dan Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode *Research And Development (R&D)*. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 754) Metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Sedangkan menurut Sugiyono (2019, hlm. 754) Metode penelitian dan pengembangan merupakan cara ilmiah untuk meneliti, merancang, memproduksi dan menguji validitas produk yang telah dihasilkan. Metode ini dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian yaitu untuk mengembangkan dan menguji validitas produk berupa komik digital interaktif tentang konsep sains yang dapat menstimulus kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun .

Model penelitian R&D yang digunakan adalah model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*) yang dikembangkan oleh Robert Maribe Branch. *Analysis*, berkaitan dengan kegiatan analisis terhadap situasi kerja dan lingkungan sehingga dapat ditemukan produk apa yang perlu dikembangkan. *Design* merupakan kegiatan perancangan produk sesuai dengan yang dibutuhkan. *Development* adalah kegiatan pembuatan dan pengujian produk. *Implementation* adalah kegiatan menggunakan produk, dan *evaluation* adalah kegiatan menilai apakah setiap langkah kegiatan dan produk yang telah dibuat sudah sesuai dengan spesifikasi atau belum (Sugiyono, 2019, hlm. 766). Jadi, dalam model ADDIE mencakup lima kegiatan, yaitu menganalisis, merancang, mengembangkan, menerapkan dan menilai produk. Adapun produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu komik digital interaktif.

#### **3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Lokasi penelitian untuk tahap implementasi produk dilakukan di dua lembaga PAUD Kabupaten Purwakarta, yaitu di TK Labschool UPI Purwakarta dan TK Mentari. Adapun waktu penelitian dari tahap analisis sampai dengan evaluasi berlangsung selama 7 bulan dimulai sejak bulan Februari-Agustus 2022. Hal ini dilakukan mengingat peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sains

komik digital interaktif yang sudah teruji kelayakan dan keefektifannya dalam menstimulus kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun.

### 3.3 Partisipan

Penelitian melibatkan guru PAUD untuk memberikan informasi sejauh mana media pembelajaran komik digital interaktif diperlukan, tema pembelajaran apa yang perlu menggunakan media pembelajaran sains berbasis teknologi, dan aspek bahasa apa saja yang harus ditekankan, 2 orang pakar untuk memvalidasi rancangan awal komik digital interaktif (1 orang ahli media pembelajaran berbasis teknologi, dan 1 orang ahli dalam pembelajaran PAUD), 5 orang guru PAUD untuk menilai komik digital interaktif pada tahap implementasi, dan anak berusia 5-6 tahun untuk uji coba lapangan pada tahap evaluasi. Pemilihan partisipan guru PAUD berdasarkan pertimbangan guru tersebut mengajar anak usia 5-6 tahun atau kelompok B dan memiliki kualifikasi minimal S1 PGPAUD. Partisipan anak usia 5-6 tahun terdiri atas kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pemilihan anak berdasarkan kriteria kesetaraan usia. Kelompok eksperimen berasal dari kelompok B TK Labschool UPI Purwakarta sedangkan kelompok kontrol berasal dari kelompok B TK Mentari.

### 3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu lembar angket analisis kebutuhan media, lembar angket validasi ahli media pembelajaran IT dan ahli pembelajaran PAUD, lembar angket penilaian guru PAUD, lembar observasi, dan lembar *post-test* kemampuan bahasa sebagaimana berikut ini.

#### 3.4.1 Angket analisis kebutuhan

Lembar angket analisis kebutuhan diperlukan untuk memperoleh data sejauh mana kebutuhan terhadap media pembelajaran sains komik digital interaktif dan pengembangan aspek kemampuan bahasa yang perlu ditekankan. Kisi-kisi lembar angket analisis kebutuhan dapat dilihat pada tabel berikut ini:

**Tabel 3. 1**

Kisi-kisi angket analisis kebutuhan

Aspek	Indikator	Nomor item
Kebutuhan media	1. Kebutuhan media pembelajaran	1,2,3

Aspek	Indikator	Nomor item
pembelajaran sains berbasis ICT	berbasis teknologi digital pada pembelajaran sains	
	2. Tema pembelajaran sains yang perlu menggunakan media berbasis teknologi digital	6
Orientasi pengembangan kemampuan bahasa anak	1. Keperluan pengembangan media pembelajaran sains berbasis teknologi digital untuk menstimulus kemampuan bahasa	4
	2. Aspek-aspek perkembangan bahasa yang distimulus dalam media pembelajaran sains berbasis teknologi digital	5
Keperluan pengembangan komik digital interaktif	1. Aspek yang harus ada dalam media pembelajaran sains berbasis teknologi	7
	2. Keperluan unsur interaktif dalam media pembelajaran sains berbasis teknologi	8
	3. Pengetahuan tentang komik digital interaktif	9
	4. Keperluan pengembangan komik digital interaktif pada konsep sains untuk menstimulus kemampuan bahasa	10

### 3.4.2 Angket Validasi Ahli

Angket validasi ahli berisi pertanyaan yang akan digunakan untuk mengumpulkan pendapat dari ahli media pembelajaran berbasis IT dan ahli pembelajaran PAUD untuk mengukur kelayakan media komik digital interaktif.

a. Lembar validasi bagi ahli media pembelajaran berbasis IT

Angket validasi ahli media digunakan oleh *expert* untuk menilai produk awal atau rancangan awal komik digital interaktif ditinjau dari tampilan dan pemrograman. Adapun kisi-kisi lembar validasi ahli media pembelajaran berbasis IT, yaitu sebagai berikut:

**Tabel 3. 2**

Kisi-kisi angket validasi ahli media pembelajaran berbasis IT

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>	<b>Nomor item</b>
<i>Layout</i>	1. Tata letak dan bingkai pembagi fitur-fitur terlihat jelas	1
Teks	1. Teks pada komik digital interaktif dapat dibaca dengan jelas	2
	2. Pemilihan font sesuai dengan karakter AUD	3
	3. Pemilihan warna teks terlihat menarik untuk AUD	4
	4. Pemilihan ukuran teks memperjelas tulisan	5
Gambar	1. Kualitas tampilan gambar	6
	2. Gambar yang dipilih sesuai dengan materi	7
	3. Kualitas resolusi gambar	8
	4. Kombinasi warna pada media sangat menarik.	9
	5. Tampilan gambar menarik	10
Audio	1. Penjelasan dari narator mudah dipahami	11
	2. Penggunaan bahasa tepat untuk anak usia dini	12
Video	1. Kelancaran penyajian video	13
	2. Kualitas resolusi video	14
	3. Musik instrumen pada media tidak	15

Aspek	Indikator	Nomor item
	mengganggu atau tidak menghalangi penjelasan	
Animasi	1. Animasi dibuat secara menarik	16
	2. Animasi sesuai dengan topik yang dipelajari	17
Petunjuk	1. Kejelasan petunjuk penggunaan	18
	2. Kesesuaian penempatan petunjuk	19
	3. Petunjuk yang disajikan mudah dipahami dan mendukung kejelasan game interaktif	20
Sistem navigasi dan interaktif <i>link</i>	1. Kemudahan navigasi	21
	2. <i>Link</i> pada setiap fitur sudah sesuai	22

b. Lembar validasi bagi ahli pembelajaran PAUD

Angket validasi ahli pembelajaran PAUD digunakan oleh *expert* untuk menilai komik digital interaktif yang sudah diperbaiki ditinjau dari kesesuaian indikator dan relevansi komponen terhadap aspek bahasa. Berikut ini kisi-kisi lembar validasi ahli pembelajaran PAUD dan guru PAUD.

**Tabel 3.3**

Kisi-kisi angket validasi ahli pembelajaran PAUD

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
Apersepsi (Game)	1. Kegiatan pembuka/apersepsi berupa bermain game pada komik dapat menstimulus kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun pada indikator melakukan perintah sesuai dengan aturan bermain.	1
	2. Game yang dirancang mudah	2

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
	untuk digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	
Materi Pembelajaran	1. Video materi pembelajaran dirancang sesuai topik pembelajaran	3
	2. Kegiatan menonton video pembelajaran tentang pelangi dapat menstimulus indikator kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Indikator yang hendak dicapai adalah anak dapat menceritakan kembali kalimat yang didengar dalam video	4
	3. Kegiatan bercerita setelah menonton video materi pembelajaran tentang pelangi dapat menstimulus indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, yaitu anak dapat menceritakan isi cerita yang telah diperdengarkan secara sederhana	5
Latihan Interaktif	1. Latihan interaktif yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	6
	2. Latihan interaktif yang dirancang mudah digunakan	7

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
	oleh anak usia 5-6 tahun	
	3. Latihan memasangkan warna dengan huruf dapat menstimulus indikator kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, yaitu anak dapat memasangkan gambar warna dengan huruf awal nama warna yang sesuai	8
	4. Kegiatan menggambar dapat menstimulus kemampuan bahasa ekspresif anak dalam mengekspresikan pendapat melalui coretan	9
Refleksi	3. Refleksi dapat menstimulus kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dalam mengungkapkan pendapat dan perasaannya	10

c. Lembar penilaian bagi guru PAUD

Angket ini akan digunakan sebagai instrumen bagi guru PAUD untuk menilai kelayakan komik digital interaktif pada tahap implementasi. Berikut ini kisi-kisi lembar penilaian guru PAUD.

**Tabel 3. 4**

Kisi-kisi penilaian guru PAUD

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
Apersepsi ( <i>Game</i> )	1. Kegiatan pembuka/apersepsi berupa bermain game pada komik dapat menstimulus kemampuan	1

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
	bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun pada indikator melakukan perintah sesuai dengan aturan bermain.	
	2. Cara mengoperasikan game mudah untuk digunakan oleh anak usia 5-6 tahun	2
Materi Pembelajaran	1. Video materi pembelajaran dirancang sesuai topik pembelajaran	3
	2. Kegiatan menonton video pembelajaran tentang pelangi dapat menstimulus indikator kemampuan bahasa reseptif anak usia 5-6 tahun. Indikator yang hendak dicapai adalah anak dapat menceritakan kembali kalimat yang didengar dalam video	4
	3. Kegiatan bercerita setelah menonton video materi pembelajaran tentang pelangi dapat menstimulus indikator kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun, yaitu anak dapat menceritakan isi cerita yang telah diperdengarkan secara sederhana	5
Latihan Interaktif	1. Latihan interaktif yang dirancang sesuai dengan tingkat perkembangan anak usia 5-6 tahun	6
	2. Latihan interaktif yang dirancang mudah digunakan oleh anak usia 5-6	7

Aspek	Pertanyaan	Nomor item
	tahun	
	1. Latihan memasangkan warna dengan huruf dapat menstimulus indikator kemampuan keaksaraan anak usia 5-6 tahun, yaitu anak dapat memasangkan gambar warna dengan huruf awal nama warna yang sesuai	8
	2. Kegiatan menggambar dapat menstimulus kemampuan bahasa ekspresif anak dalam mengekspresikan pendapat melalui coretan	9
Refleksi	1. Refleksi dapat menstimulus kemampuan bahasa ekspresif anak usia 5-6 tahun dalam mengungkapkan pendapat dan perasaannya	10

### 3.4.3 Tes

Instrumen tes digunakan untuk mengukur kemampuan bahasa anak. Bentuk tes yang diberikan berupa tes tulis memasangkan warna dengan huruf dan menggambar pelangi. Aspek dan indikator dalam lembar tes kemampuan bahasa disusun dengan mengacu pada tingkat pencapaian perkembangan bahasa anak usia 5-6 tahun dalam Permendikbud Nomor 137 Tahun 2014 tentang Standar Nasional PAUD. Lembar instrumen tes dapat dilihat pada bagian Lampiran 9.

### 3.4.4 Non-tes

Ada beberapa indikator yang hanya dapat diukur dengan observasi, maka digunakan instrumen non-tes berupa lembar observasi. Pedoman observasi dirancang berdasarkan indikator kemampuan bahasa anak kelompok usia 5-6 tahun dalam Permendikbud nomor 137 tahun 2014 tentang Standar Nasional

PAUD dan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Instrumen dibuat dalam bentuk *checklist* dan penyusunan item disesuaikan dengan tema pembelajaran. Berikut kisi-kisi lembar instrumen kemampuan bahasa anak usia 5-6 tahun anak usia dini

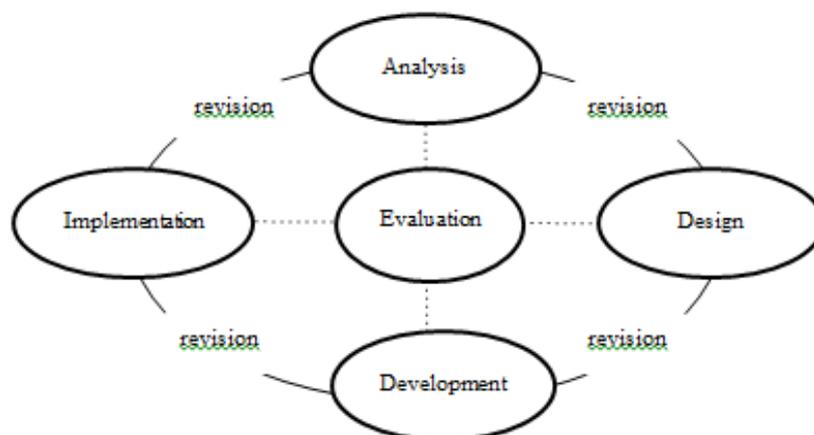
**Tabel 3. 5**

Kisi-kisi lembar observasi kemampuan bahasa

Variabel	Aspek	Indikator yang diamati
Kemampuan bahasa	Bahasa reseptif	Anak dapat melakukan perintah sesuai dengan aturan permainan menyusun warna pelangi
		Anak dapat mengulang kembali kalimat yang didengar dalam cerita tentang pelangi
	Bahasa ekspresif	Anak dapat menceritakan isi cerita tentang pelangi yang telah diperdengarkan secara sederhana
		Anak dapat mengungkapkan pendapat dan perasaannya dalam kegiatan refleksi

### 3.5 Prosedur Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki prosedur penelitian, begitupun dengan penelitian R&D dengan model ADDIE. Berikut adalah gambaran alur metode R&D dengan model ADDIE yang diadaptasi dari Sugiyono (2019, hlm. 766).



### **Gambar 3. 1** Prosedur penelitian model ADDIE

#### **3.5.1 Analysis**

Tahap analisis diperlukan untuk mengidentifikasi beberapa kebutuhan untuk memunculkan masalah dasar yang dihadapi dalam menstimulus kemampuan bahasa anak sehingga dibutuhkannya media pembelajaran sains berbasis teknologi digital interaktif. Data analisis kebutuhan diperoleh melalui penyebaran angket secara *online* pada guru PAUD untuk mendapatkan informasi tentang sejauh mana diperlukan media pembelajaran sains berbasis teknologi, pengembangan aspek bahasa apa saja yang harus ditekankan di dalam pembuatan komik digital interaktif, elemen multimedia yang diperlukan, dan keperluan pengembangan komik digital interaktif.

#### **3.5.2 Design**

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, selanjutnya dilakukan tahap perancangan media. Ide atau gagasan dituangkan dalam bentuk *storyboard* yang bertujuan untuk mempermudah pembuatan komik digital interaktif. *Storyboard* memuat komponen apa saja yang ada pada tampilan satu layar mulai dari kegiatan apersepsi, pembahasan materi, latihan interaktif, dan refleksi. Pada tahap ini juga ditentukan topik, indikator kemampuan bahasa yang hendak dicapai, desain *layout*, dan juga memilih *tools* apa saja yang sesuai untuk membuat setiap elemen pada komik digital interaktif.

#### **3.5.3 Development**

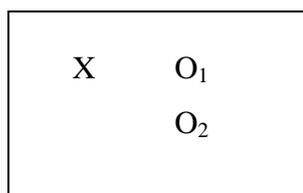
Tahap pengembangan merupakan tahap pembuatan produk. *Tools* yang digunakan peneliti dalam pembuatan komik digital interaktif untuk menstimulus kemampuan bahasa anak diantaranya yaitu, *Canva*, *Vocaroo*, *Animaker*, *Zoom Meeting*, *Youtube*, *LearningApps*, dan *Padlet*. Produk yang sudah dibuat tidak langsung diimplementasikan, namun melalui tahap pengujian oleh *judgment expert*. Adapun *expert* yang terlibat yaitu ahli media pembelajaran berbasis IT dan ahli pembelajaran PAUD. Pemilihan ahli berdasarkan pertimbangan bahwa yang bersangkutan memiliki kompetensi dalam bidang tersebut. Para ahli tersebut akan memberikan kritik dan saran atas pengembangan media.

### 3.5.4 Implementation

Pada tahap implementasi produk yang sudah lulus uji validasi akan dinilai oleh 5 orang guru PAUD pada uji coba terbatas. Pemilihan guru PAUD berdasarkan pertimbangan guru tersebut mengajar anak usia 5-6 tahun dan memiliki kualifikasi minimal S1 PGPAUD. Guru akan menggunakan komik digital interaktif lalu memberikan penilaian dan saran perbaikan.

### 3.5.5 Evaluation

Pada tahap evaluasi peneliti melakukan uji coba lapangan pada anak usia 5-6 tahun untuk menentukan efektivitas produk yang dikembangkan. Tahap uji coba lapangan menggunakan desain *intact-group comparison*. Pada desain ini kelompok eksperimen mendapat perlakuan menggunakan komik digital interaktif, sedangkan kelompok kontrol tidak diberi perlakuan menggunakan komik digital interaktif. Berikut ini ilustrasi desain *intact-group comparison*.



**Gambar 3.2** Desain *intact-group comparison*

(Sugiyono, 2019, hlm. 131)

Keterangan:

X = *treatment* yang diberikan

O<sub>1</sub> = kelompok eksperimen

O<sub>2</sub> = kelompok kontrol

Adapun langkah-langkah kegiatan uji coba komik digital interaktif pada anak terdiri atas tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi.

- Tahap persiapan penerapan komik digital interaktif pada kelompok eksperimen meliputi kegiatan membuat RPPH, menyiapkan instrumen penilaian, dan menyiapkan *device*.
- Tahap pelaksanaan penerapan komik digital interaktif diawali dengan peneliti membagi anak ke dalam 4 kelompok dan dibimbing oleh seorang guru. Lalu peneliti membagikan *link* komik digital interaktif dan mengarahkan anak untuk menggunakan seluruh komponen yang ada pada komik digital interaktif yang meliputi apersepsi, pembahasan materi, latihan interaktif, dan refleksi.

- c. Tahap evaluasi dilakukan dengan mengamati respon anak terhadap media komik digital selama proses perlakuan dan diakhir pembelajaran dilakukan *post-test* dalam bentuk tes tulis.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Data analisis kebutuhan yang diperoleh dari angket tertutup. Data akan dianalisis teknik statistik deskriptif persentase untuk menghitung persentase kebutuhan pengembangan komik digital interaktif dan aspek kemampuan bahasa apa yang perlu ditekankan.

Data yang dikumpulkan dari lembar validitas *expert* dan penilaian guru PAUD akan dianalisis menggunakan teknik skala likert. Menurut Sugiyono (2019, hlm. 169) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Peneliti menetapkan kategori penskoran sebagai berikut:

**Tabel 3. 6**

Kategori skala likert

<b>Kategori</b>	<b>Skor</b>
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Kurang Setuju	2
Tidak Setuju	1

Berdasarkan kategori di atas, selanjutnya akan dilakukan perhitungan nilai rata-rata tiap aspek dengan rumus berikut ini:

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

(Hadjar, 2019, hlm. 55)

Keterangan:

$\bar{X}$  = Rata-rata (mean)

$X$  = Data ke-i

$N$  = Jumlah data

Untuk menentukan kriteria dari nilai rata-rata yang diperoleh, maka ditentukan terlebih dahulu kriteria interpretasi validasi dari garis kontinum dengan menentukan jarak interval antar tiap kriteria menggunakan rumus berikut ini.

$$\text{Perkiraan luas interval} = \frac{\text{Rentang}}{\text{banyaknya kelas interval}}$$

(Hadjar, 2019, hlm. 40)

Dari tabel di atas, diketahui skor maksimal pada setiap item adalah 4 dan skor minimal adalah 1, maka jarak interval yang digunakan adalah  $(4-1)/4 = 0,75$ . Berdasarkan perhitungan tersebut, maka dapat ditentukan kriteria sebagai berikut:

**Tabel 3. 7**

Kriteria interpretasi validasi

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Sangat Baik
2,51 – 3,25	Baik
1,76 – 2,50	Kurang Baik
1,0 – 1,75	Tidak Baik

Pada tahap evaluasi data yang diperoleh dari lembar observasi dianalisis menggunakan teknik skala likert. Peneliti menetapkan kategori penskoran sebagai berikut:

**Tabel 3. 8**

Kategori penilaian kemampuan bahasa

Kategori	Skor
Berkembang Sangat Baik (BSB)	4
Berkembang Sesuai Harapan (BSH)	3
Mulai Berkembang (MB)	2
Belum Berkembang (BB)	1

Berdasarkan kategori pada Tabel 3.8 dilakukan perhitungan nilai rata-rata pada setiap indikator yang diamati dan juga menentukan kriteria kemampuan bahasa. Adapun kriteria interpretasi kemampuan bahasa adalah sebagai berikut.

**Tabel 3. 9**

Kriteria interpretasi kemampuan bahasa

Skala	Kriteria
3,26 – 4,00	Berkembang Sangat Baik (BSB)
2,51 – 3,25	Berkembang Sesuai Harapan (BSH)
1,76 – 2,50	Mulai Berkembang (MB)

1,0 – 1,75	Belum Berkembang (BB)
------------	-----------------------

Data yang diperoleh dari *post-test* akan dianalisis menggunakan uji t-test. Namun, sebelumnya dilakukan uji normalitas dan homogenitas terlebih dahulu. Jika data berdistribusi normal, maka pengujian akan dilanjutkan menggunakan uji *Independent Sample T-test* dan jika data tidak berdistribusi normal, maka pengujian akan dilanjutkan dengan uji Mann-Whitney. Perhitungan dilakukan dengan bantuan *software* SPSS versi 25.0 for windows.

a. Uji normalitas

Menurut Sugiyono (2019) syarat penggunaan statistik parametris adalah setiap variabel harus berdistribusi normal. Untuk itu, dilakukan uji normalitas sebelum pengujian hipotesis. Uji normalitas yang digunakan yaitu metode *Shapiro-Wilk* karena sampel data kurang dari 50 (Ramadhani & Bina, 2021). Berikut ini hipotesis uji normalitas:

$H_0$ : Data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal

$H_a$ : Data sampel berasal dari populasi yang tidak berdistribusi normal

Kriteria pengambilan keputusan yaitu, jika nilai signifikansi  $>0,05$ , maka  $H_0$  diterima atau data dinyatakan berdistribusi normal, dan jika nilai signifikansi  $<0,05$ , maka  $H_0$  ditolak atau data dinyatakan tidak berdistribusi normal.

b. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah kedua kelompok berasal dari varian yang homogen atau tidak. Perhitungan menggunakan SPSS versi 25.0 dengan uji *levene*. Adapun hipotesis untuk uji homogenitas yaitu (Sudaryano, 2021):

$H_0$ : Varian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol homogen

$H_a$ : Varian antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak homogen

Kriteria pengambilan keputusan uji homogenitas ini yaitu, jika nilai signifikansi  $>0,05$  maka  $H_0$  diterima atau data dinyatakan homogen, dan jika nilai signifikansi  $<0,05$  maka  $H_0$  ditolak atau data dinyatakan tidak homogen

c. Uji hipotesis

Untuk menguji perbedaan rerata antar kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka digunakan uji *t-independent* pada taraf signifikansi 0,05. Berikut ini rumusan hipotesis yang akan diuji (Sugiyono, 2019, hlm. 262).

H<sub>0</sub>: Tidak ada perbedaan kemampuan bahasa antara anak kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media komik digital interaktif dengan anak kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional ( $\mu_1 = \mu_2$ )

H<sub>a</sub>: Ada perbedaan kemampuan bahasa antara anak kelompok eksperimen yang diberi perlakuan menggunakan media komik digital interaktif dengan anak kelompok kontrol yang menggunakan media konvensional ( $\mu_1 \neq \mu_2$ )

Kriteria pengambilan keputusan dilihat dari nilai Sig. (2-tailed). Jika nilai Sig. (2-tailed) >0,05, maka terima H<sub>0</sub>, dan jika nilai Sig. (2-tailed) <0,05, maka terima H.