

BAB III

METODOLOGI

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan kuesioner sebagai media penghimpun data yang dibutuhkan dalam menemukan hasil penelitian. Penelitian dengan metode kuantitatif dapat didefinisikan sebagai sebuah penelitian yang melibatkan angka dan perhitungan statistik (Kristiyono dan Suprihatin, 2019, hlm.2). Mengutip Kristiyono (2019), Dengan metode kuantitatif, peneliti mendapatkan pengukuran yang objektif melalui numerik data statistik. Peneliti selanjutnya akan menghimpun data melalui hasil jawaban responden yang ditentukan melalui proses sampling. Data hasil responden yang telah dihimpun tersebut kemudian akan digeneralisasikan terhadap kelompok atau populasi yang berkaitan. Sehubungan dengan penjelasan di atas, maka penelitian ini akan membahas sekaligus menganalisis pengaruh tayangan anime Attack on Titan sebagai variabel (X) dan terhadap minat belajar bahasa jepang penggemar sebagai variabel (Y).

3.2 Populasi dan Sampel

3.2.1 Populasi

Kata populasi merujuk kepada sebuah wilayah yang digeneralisasi, di mana di dalamnya terdapat objek yang akan diteliti yang memiliki karakteristik tertentu sesuai dengan apa yang dibutuhkan peneliti untuk menemukan jawaban dari penelitiannya (Sugiyono, 2021, hlm.61). Populasi tidak hanya meliputi manusia sebagai individu, melainkan objek lainnya, entah itu benda maupun sifat dari manusia di dalam lingkungan tersebut.

Pada penelitian ini, diambil populasi pengikut akun autobase pada platform X dengan username @aotfess. Pengambilan populasi pengikut akun X @aotfess dilakukan peneliti dengan beberapa pertimbangan, seperti: pengikut akun tersebut memiliki kesamaan karakteristik, yaitu penonton

serial anime Attack on Titan dan Pengikut akun tersebut memiliki rentang usia yang dapat mewakili kriteria sampel.

3.2.2 Sampel

Sampel adalah kelompok yang diambil dari populasi yang ditunjukkan untuk merepresentasikan karakteristik populasi tersebut. Pengambilan sampel dilakukan apabila populasi terlalu besar sehingga dapat membatasi penelitian, entah itu dari segi biaya maupun waktu (Sugiyono, 2021, hlm.62). Pengambilan sampel ditunjukkan agar peneliti dapat menghimpun informasi yang dibutuhkan atas populasi yang diwakilkan (Kristiyono dan Suprihatin, 2019, hlm. 9). Oleh karena itu, peneliti harus bisa menentukan sampel dengan tepat dengan turut memerhatikan pedoman dalam penentuan sampling.

Dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel dari populasi pengikut akun autobase dengan username @aotfess pada platform sosial media X. Peneliti menggunakan teknik purposive sampling di mana teknik tersebut merupakan teknik penentuan sampel yang bergantung pada instrumen penelitian yang diberikan oleh peneliti (Kristiyono dan Suprihatin, 2019, hlm. 17). Peneliti memilih teknik ini dengan merujuk pada kesesuaian kriteria topik penelitian pada kategori jenis kasus *purposive sampling*, yaitu kasus yang khas dan sampel yang bersifat homogen dengan kriteria seperti sebagai berikut.

1. Responden terdiri atas pengikut akun @aotfess yang termasuk ke dalam golongan penggemar
2. Responden merupakan penonton anime *Attack on Titan*.

Dengan populasi pengikut akun @aotfess pada platform X sebanyak 227,4 ribu tanpa diketahui ada berapa jumlah pengikut penggemar, maka akan dilakukan perhitungan untuk populasi tak terbatas dengan menggunakan rumus Cochran seperti sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

Dengan keterangan:

n = Ukuran sampel;

N = Total populasi

e = Presentase kelonggaran kesalahan sampel yang diambil yang dapat ditolelir. Pada penelitian ini $e=0,05$.

Pada penelitian ini akan diberlakukan error 5% (0,05) mengacu pada aturan tingkat kesalahan maksimal dalam ranah penelitian ilmu sosial (soshum) (Kristiyono dan Suprihatin, 2019, hlm.23) dan acuan pada rumus Cochran yang digunakan pada skala populasi yang besar.

Maka perhitungan akan seperti sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$

$$n = \frac{227000}{1 + 22700(0,05)^2}$$

$$n = \frac{227000}{1 + 56,75}$$

$$n = 393,07 \approx 400$$

Berdasarkan perhitungan pengambilan sampel yang menggunakan rumus Cochran di atas, maka sampel yang akan diambil dalam penelitian ini dibulatkan sehingga berjumlah sebanyak 400 orang responden.

3.3 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah sebuah alat yang digunakan oleh peneliti dalam proses menghimpun data yang diperlukan untuk menjawab permasalahan pada penelitian (Sugiyono, 2019, hlm.166). Selain itu, instrument penelitian

juga digunakan sebagai sebuah alat ukur sehingga dalam proses pembuatannya, peneliti harus bersungguh-sungguh agar data yang terhimpun nanti bisa menjawab poin-poin permasalahan yang diajukan.

Sugiyono (2019, hlm. 166) menjelaskan juga bahwa pada dasarnya, dalam ruang lingkup ilmu sosial telah banyak instrumen yang tersedia yang telah teruji validitas dan reliabilitasnya, misalnya saja instrument (n-ach) untuk mengukur sikap. Akan tetapi, keberadaan instrumen tersebut mungkin tidak akan valid atau reliabel dengan konteks penelitian sosial yang berbeda. Oleh sebab itu, peneliti dalam ranah ilmu sosial umumnya akan menguji instrumennya sendiri berikut dengan uji validitas dan reliabilitasnya. Sehubungan dengan hal tersebut, penyusunan instrumen penelitian akan disesuaikan dengan variabel-variabel dalam penelitian yang sudah ditetapkan. Selanjutnya, peneliti menentukan indikator yang akan diukur yang kemudian barulah dapat dikembangkan menjadi beberapa pertanyaan untuk diberikan kepada responden (Sugiyono, 2019, hlm. 167).

Adapun penggunaan instrumen akan menyesuaikan kepada metode penelitian yang akan digunakan oleh peneliti (Arikunto, 2010, hlm.192). Dalam penelitian dengan metode kuesioner ini, maka peneliti menggunakan instrumen berupa beberapa pertanyaan terkait dalam sebuah kuesioner yang akan diukur datanya dengan menggunakan skala likert. Pada penelitian ini juga peneliti menggunakan metode studi kepustakaan sebagai sumber pengumpulan data sekunder.

3.3.1 Kuesioner

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, butir-butir dari pertanyaan yang telah disusun setelah melalui proses penentuan indikator dari variabel akan diajukan kepada responden yang sesuai dengan proses penentuan sampling sebelumnya. Dalam penelitian ini, digunakan metode kuesioner dalam proses penghimpunan data. Kuesioner sendiri dijelaskan

sebagai sebuah alat ukur yang berisikan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi yang diharapkan dari responden (Arikunto, 2010, hlm. 194).

Peneliti melakukan penyebaran kuesioner secara daring melalui beberapa platform media sosial seperti X, Instagram, dan Whatsapp. Adapun begitu, peneliti menyebarkan kuesioner secara lebih intens pada platform media sosial X karena peneliti dapat menemukan pengikut akun @aotfess secara langsung pada platform tersebut. Peneliti menggunakan beberapa cara, yang diantaranya adalah (1) menyebarkan poster digital yang telah mencantumkan kriteria penelitian sebagai bentuk permohonan pengisian kuesioner pada akun automenfess @aotfess, dan (2) peneliti akan secara khusus menghubungi satu-persatu pengikut dari akun @aotfess apabila jumlah responden yang diharapkan belum terpenuhi. Adapun begitu, peneliti mempertimbangkan pemberian hadiah berupa merchandise yang berhubungan dengan anime *Attack on Titan* sebagai salah satu strategi dalam menarik perhatian responden untuk mengisi kuesioner penelitian ini.

3.3.2 Studi Kepustakaan

Peneliti selanjutnya menggunakan metode studi kepustakaan sebagai metode sekunder dalam penelitian ini. Adapun studi kepustakaan dapat didefinisikan sebagai sebuah metode dalam pengumpulan data dalam sebuah penelitian dengan melakukan pengkajian terhadap sumber-sumber literatur (Zed, 2014, hlm.3). Peneliti menggunakan sumber literatur terkait dengan pembahasan pada penelitian ini. Sumber literatur yang terkait diakses melalui perpustakaan-perpustakaan yang dapat diakses seperti perpustakaan kampus dan perpustakaan daerah.

3.4 Operasional Variabel

Seperti yang telah disinggung sebelumnya, dalam menentukan instrumen penelitian dibutuhkan adanya penentuan indikator yang hadir dari

variabel-variabel penelitian yang ada pada penelitian (Sugiyono, 2019, hlm. 167). Pada bagian operasional variabel ini akan berisikan variabel, dimensi, indikator, butir pertanyaan, hingga skala perhitungan (Indrawan dan Yaniawati, 2014) yang akan digunakan sebagai dasar dari instrumen pada penelitian ini. Adapun diketahui variabel independen (X) pada penelitian ini adalah tayangan anime *Attack on Titan* yang memiliki tiga sub variabel yaitu frekuensi, atensi, dan durasi. Selanjutnya variabel dependen (Y) pada penelitian ini adalah alasan keinginan, motivasi, dan tujuan mempelajari bahasa Jepang. Dengan begitu, berikut adalah penyajian operasional variabel pada penelitian ini.

Tabel 3. 1

Intrumen Penelitian berupa Kuesioner

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator	Pernyataan	Skala
Variabel Independen (X):	Definisi: Pengaruh tayangan media (anime) dapat dilakukan pengukuran dengan meninjau frekuensi, durasi, dan atensi dari tayangan			
Tayangan anime <i>Attack on Titan</i>	Frekuensi	Seberapa sering menonton tayangan	(1) Saat memulai untuk menontonnya, Saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> setiap hari. (2) Dalam satu minggu, saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> lebih dari lima episode.	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			(3) Saya hanya akan menonton anime <i>Attack on Titan</i> ketika senggang. (4) Saya menyempatkan waktu untuk menonton anime <i>Attack on Titan</i> meskipun sedang sibuk. (5) Saya bisa menyelesaikan satu <i>season</i> anime <i>Attack on Titan</i> kurang dari satu minggu.	
	Durasi	Seberapa lama menonton tayangan anime	(6) Karena tertarik, saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> sampai tamat. (7) Saya bisa menyelesaikan satu <i>season</i> anime	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			<i>Attack on Titan</i> dalam satu kali tontonan. (8) Saya merasa dalam satu waktu, menonton satu episode saja tidak cukup (9) Saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> hanya beberapa <i>season</i> (Tidak tamat).	
	Atensi	Seberapa memperhatikan tayangan	(10) Saya merasa setiap bagian/adegan dari anime <i>Attack on Titan</i> itu penting. (11) Saya tidak ingin melewatkan perhatian pada setiap adegan anime <i>Attack on Titan</i>.	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			(12) Saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> dengan audio asli berbahasa Jepang. (13) Saya lebih nyaman untuk menonton anime dalam bahasa Jepang meskipun terdapat dubbing bahasa Inggris atau Indonesia	
		Ketertarikan	(14) Saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> karena tertarik dengan alur ceritanya. (15) Saya tertarik pada penggambaran termasuk ciri khas karakter-karakter di anime <i>Attack on Titan</i>.	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			(16) Penyampaian pesan moral melalui dialog di dalam anime <i>Attack on Titan</i> membuat saya tertarik untuk menamatkannya	
		Pemahaman	(17) Saya memahami alur cerita anime <i>Attack on Titan</i>. (18) Saya memahami perilaku pada karakter-karakter anime <i>Attack on Titan</i>. (19) Saya memahami latar belakang cerita anime <i>Attack on Titan</i>. (20) Karena sangat memahaminya, anime <i>Attack on</i>	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			<i>Titan</i> menjadi anime yang paling saya sukai	
Variabel Dependen (Y):	Definisi: Minat belajar dapat diartikan sebagai sebuah perasaan atau ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas yang hadir pada diri seseorang yang umumnya tanpa adanya paksaan (Slameto, 2015, hlm.180).			
Minat belajar bahasa Jepang	Ketertarikan	Perasaan tertarik terhadap elemen bahasa pada anime <i>Attack on Titan</i>	(1) Saya memerhatikan penggunaan jargon tertentu seperti “Shinzou wo sasageyo” di dalam anime <i>Attack on Titan</i>. (2) Saya merasa jargon seperti “Shinzou wo sasageyo” itu menarik. (3) Saya mengenali kosakata baru dalam bahasa Jepang setelah menonton anime <i>Attack on Titan</i>	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			(4) Saya menjadi lebih memerhatikan penggunaan bahasa Jepang setelah menyimak dialog antar karakter pada anime <i>Attack on Titan</i>. (5) Saya memahami istilah dalam bahasa Jepang yang familiar dikatakan di dalam anime (6) Saya merasa anime <i>Attack on Titan</i> dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang melalui dialognya (7) Saya merasa hanya dengan menonton anime <i>Attack on Titan</i>,	
--	--	--	---	--

			saya bisa mempelajari bahasa Jepang secara kasual. (8) Saya merasa mempelajari bahasa Jepang melalui tayangan anime <i>Attack on Titan</i> itu menyenangkan.	
	Perhatian	Perhatian terhadap penggunaan bahasa dalam tayangan	(9) Saya memerhatikan penggunaan kosakata dalam dialog karakter anime <i>Attack on Titan</i>. (10) Apabila saya melewati bagian dengan percakapan, saya akan mengulang adegan tersebut (11) Saya merasa bahasa Jepang	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

			dalam anime <i>Attack on Titan</i> mudah untuk diikuti sekalipun oleh pembelajar pemula. (12) Saya mulai tertarik mempelajari bahasa Jepang karena menonton anime <i>Attack on Titan</i>. (13) Saya mulai mempelajari bahasa Jepang setelah rutin menonton anime <i>Attack on Titan</i> (14) Saya menonton anime <i>Attack on Titan</i> karena memang ingin mempelajari bahasa Jepang.	
--	--	--	--	--

			(15) Saya merasa beberapa kosakata dalam anime <i>Attack on Titan</i> memiliki pengulangan (repetitive) sehingga mudah diingat.	
	Partisipasi	Sikap dan perilaku apa yang ditunjukkan	(16) Saya mengingat penggalan kata yang diucapkan karakter dalam anime <i>Attack on Titan</i>. (17) Saya meniru perkataan atau penggalan kata di dalam dialog anime <i>Attack on Titan</i>. (18) Mengerti kosakata bahasa Jepang setelah menonton anime <i>Attack on Titan</i>	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

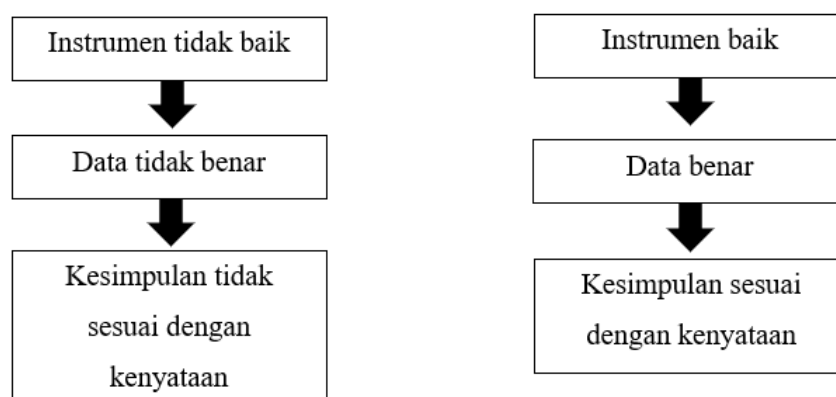
			membuat saya merasa senang. (19) Saya merasa motivasi belajar bahasa Jepang meningkat ketika menonton anime <i>Attack on Titan</i>	
	Tujuan	Tujuan mempelajari bahasa Jepang	(20) Saya mempelajari bahasa Jepang dengan tujuan tertentu yang ingin dicapai (21) Saya mempelajari bahasa Jepang hanya untuk bersenang-senang. (22) Saya mempelajari bahasa Jepang karena ingin memahami anime <i>Attack on Titan</i> secara utuh.	Likert STS (1) TS (2) S (3) SS (4)

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2025

3.5 Pengujian Instrumen Penelitian

Arikunto (2010, hlm. 211) menjelaskan secara rinci bahwasannya hasil dari data yang telah dikumpulkan pada proses penghimpunan data adalah kunci utama dari dilakukannya penelitian. Sehubungan dengan hal tersebut, maka diperlukan ketelitian dari peneliti dalam menyusun data sebagai salah satu dari pemenuhan tanggung jawab peneliti terhadap hal yang diteliti. Seperti yang telah disinggung sebelumnya, peneliti harus senantiasa bisa menyusun instrumen penelitian yang tepat dan baik agar data yang terhimpun dapat menghasilkan hasil yang baik juga. Oleh sebab itu, instrumen sebagai sumber awal dari proses penghimpunan data menjadi sangat penting untuk diperhatikan. Karena baik tidaknya data tergantung bagaimana peneliti menghimpun serta mengolahnya.

Adapun instrumen yang baik memiliki persyaratan yang perlu dipenuhi dalam pembuatan dan penyebarannya, yaitu instrumennya valid dan reliabel. Berikut ini adalah penggambaran alur penggunaan instrumen yang baik dan tidak baik.



Gambar 3. 1 Alur Hasil Penggunaan Instrumen Penelitian

3.5.1 Uji Validitas

Validitas adalah sebuah tolak ukuran yang dapat menunjukkan tingkat kebenaran (sah) dari sebuah instrumen penelitian (Arikunto, 2010, hlm. 211). Instrumen yang dikatakan valid artinya memiliki nilai validitas yang tinggi. Namun begitu, adapun instrumen yang ketika diuji akan menunjukkan hasil yang dikatakan kurang valid, maka instrumen tersebut memiliki nilai validitas yang rendah.

Instrumen penelitian dapat dikatakan valid apabila instrumen tersebut dapat mengukur apa yang diinginkan oleh peneliti. Dengan ditunjukkan instrumen bervaliditas tinggi, maka data dari variabel akan dapat diungkap secara tepat (Arikunto, 2010, hlm. 211). Pengujian validitas instrumen dapat digunakan menggunakan program berbasis statistika (Indrawan dan Yaniawati, 2014, hlm. 127) atau yang dikenal sebagai SPSS (Statistical Program for Social Science). Dengan menggunakan program tersebut, maka peneliti dapat melihat diagram yang akan dimunculkan apakah akan menyimpang atau tidak. Semakin tidak menyimpangnya titik pada diagram, maka instrumen penelitian tersebut semakin besar validitasnya. Peneliti melakukan penyebaran kuesioner sebagai percobaan untuk uji validitas dengan mengadakan kegiatan uji coba (Indrawan dan Yaniawati, 2014, hlm. 113) pada beberapa responden yang dipilih sesuai dengan kriteria penelitian ini. Peneliti akan mengambil 30 pengikut akun *automenfess @aotfess* yang telah disesuaikan dengan kriteria lainnya dalam kegiatan uji coba ini. Peneliti menggunakan pengujian statistika Pearson Product-Moment Correlation dengan rumus dan kriteria sebagai berikut.

$$r = \frac{\sum (xi - \bar{x})(yi - \bar{y})}{\sqrt{[\sum (xi - \bar{x})^2 \sum (yi - \bar{y})^2]}}$$

Keterangan:

r = Koefisien *Pearson Correlation*

- Σ = Jumlah seluruh responden
 x_i = Nilai variabel X (Dependen)
 $\bar{x}$ = Rata-rata nilai variabel X
 y_i = Nilai variabel Y (Independen)
 $\bar{y}$ = Rata-rata nilai variabel Y

Dengan perhitungan hasil tersebut, perlu ditinjau bahwa terdapat pengukuran dengan membandingkan nilai r hitung (hasil dari perhitungan *Pearson Product-Moment Correlation*) dengan ketentuan pada r tabel. Sesuai dengan jumlah responden yang diambil sebanyak 30 orang dan taraf signifikansi sebesar 5%, maka r tabel adalah sebesar 0.361, dengan syarat hitung sebagai berikut.

Jika nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan valid

Jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrumen dinyatakan tidak valid

Selain itu, akan ikut ditinjau besar signifikansi dengan memerhatikan kriteria sebagai berikut.

Jika $sig < \alpha(0,05)$, maka instrumen dinyatakan valid

Jika $sig > \alpha(0,05)$, maka instrumen dinyatakan tidak valid

Tabel 3. 2

Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	Pearson Correlation	Nilai r tabel (N=30)	Sig. (2-tailed)	Nilai Sig. (2-tailed)	Kesimpulan
Variabel Independen (X):	X1	0.567	0.361	.001	0.05	Valid
	X2	0.674	0.361	.000	0.05	Valid
	X3	0.134	0.361	.481	0.05	Tidak Valid

Tayangan anime <i>Attack on Titan</i>	X4	0.730	0.361	.000	0.05	Valid
	X5	0.647	0.361	.000	0.05	Valid
	X6	0.430	0.361	.018	0.05	Valid
	X7	0.567	0.361	.001	0.05	Valid
	X8	0.702	0.361	.000	0.05	Valid
	X9	0.257	0.361	.170	0.05	Tidak Valid
	X10	0.738	0.361	.000	0.05	Valid
	X11	0.696	0.361	.000	0.05	Valid
	X12	0.708	0.361	.000	0.05	Valid
	X13	0.462	0.361	.010	0.05	Valid
	X14	0.602	0.361	.000	0.05	Valid
	X15	0.630	0.361	.000	0.05	Valid
	X16	0.472	0.361	.008	0.05	Valid
	X17	0.730	0.361	.000	0.05	Valid
	X18	0.525	0.361	.003	0.05	Valid
	X19	0.403	0.361	.027	0.05	Valid
	X20	0.690	0.361	.000	0.05	Valid
Variabel Dependen (Y): Minat belajar bahasa Jepang	Y1	.535	0.361	.002	0.05	Valid
	Y2	.501	0.361	.005	0.05	Valid
	Y3	.608	0.361	.000	0.05	Valid
	Y4	.768	0.361	.000	0.05	Valid
	Y5	.563	0.361	.001	0.05	Valid
	Y6	.553	0.361	.002	0.05	Valid
	Y7	.460	0.361	.011	0.05	Valid
	Y8	.529	0.361	.003	0.05	Valid
	Y9	.466	0.361	.009	0.05	Valid
	Y10	.654	0.361	.000	0.05	Valid
	Y11	.674	0.361	.000	0.05	Valid
	Y12	.600	0.361	.000	0.05	Valid

	Y13	.739	0.361	.000	0.05	Valid
	Y14	.686	0.361	.000	0.05	Valid
	Y15	.681	0.361	.000	0.05	Valid
	Y16	.440	0.361	.015	0.05	Valid
	Y17	.630	0.361	.000	0.05	Valid
	Y18	.653	0.361	.000	0.05	Valid
	Y19	.549	0.361	.002	0.05	Valid
	Y20	.221	0.361	.241	0.05	Tidak Valid
	Y21	.020	0.361	.918	0.05	Tidak Valid
	Y22	.676	0.361	.000	0.05	Valid

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2025

Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan peneliti, ditemukan empat butir instrumen yang dinyatakan tidak valid setelah tidak memenuhi syarat dan kriteria yang ada. Keempat butir instrumen yang masing-masing berasal dari dua butir instrumen variabel X dan dua butir instrumen variabel Y tersebut diputuskan untuk dieliminasi menjadi instrumen penelitian. Dengan begitu, digunakan 38 butir instrumen sebagai operasional variabel di dalam penelitian ini.

3.5.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dapat diartikan sebagai uji untuk melihat apakah instrumen penelitian sudah dapat dipercaya atau justru tidak (Arikunto, 2010, hlm. 221). Yang dimaksudkan dapat dipercaya adalah apabila instrumen penelitian yang dimiliki sudah bisa mengarahkan pada jawaban-jawaban yang selalu sama atau tidak berubah-ubah. Instrumen yang sudah reliabel, sekalipun dilakukan pengambilan data secara berulang-ulang, maka umumnya data yang dihasilkan akan tetap sama. Oleh karena itu, reliabel diartikan sebagai sesuatu yang dapat dipercaya atau dapat diandalkan.

Sama halnya pada pengujian validitas, peneliti melakukan kegiatan uji coba menggunakan data yang sama yang diambil pada kegiatan uji coba terhadap sampel kecil atau 40 orang pengikut akun automenfess @aotfess. Pengujian reliabilitas juga akan dilakukan dengan menggunakan program SPSS dengan rumusan yang berbeda dengan uji validitas sebelumnya. Apabila hasilnya belum reliabel, maka peneliti diharuskan untuk memperbaiki instrumen yang kemudian akan dilakukan kembali uji coba dan pengujian validitas maupun reliabilitas. Adapun pengujian reliabilitas pada penelitian ini akan menggunakan perhitungan cronbach's alpha dengan kriteria sebagai berikut.

Tabel 3. 3

Kriteria Penerimaan Uji Reliabilitas

Interval	Kriteria
0,00 – 0,20	Tidak Reliabel (Sangat Rendah)
0,201 – 0,40	Agak Reliabel (Rendah)
0,401 – 0,60	Reliabel (Cukup)
0,601 – 0,80	Reliabel (Tinggi)
0,801 – 1,00	Reliabel (Sangat Tinggi)

Sumber: (Ristianti & Fathurrochman, 2020)

Berikut ini adalah hasil dari pengujian reliabilitas kuesioner yang diolah oleh peneliti.

Tabel 3. 4

Hasil Uji Reliabilitas

N Item	Cronbach's Alpha	Keterangan
42	0.938	Reliabel (Sangat Tinggi)

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2025

Berdasarkan pengujian reliabilitas yang dilakukan peneliti, didapatkan hasil angka sebesar 0,938 di mana dapat diindikasikan sebagai reliabilitas tinggi sesuai dengan kriteria yang ada. Hal tersebut kemudian akan menjadi taraf bahwa instrumen penelitian yang digunakan dapat dipercaya sehingga peneliti dapat melanjutkan proses penelitian pada penghimpunan data.

3.6 Prosedur Penelitian

Penelitian “Pengaruh Tayangan Anime Attack on Titan terhadap Minat Belajar Bahasa Jepang Penggemar (Studi pada Pengikut Akun X @aotfess)” akan diawali dengan memasuki tahapan perumusan masalah beserta tujuan penelitian, kemudian akan dilakukan kajian pada teori, perumusan hipotesis, beserta desain penelitian. Tahapan selanjutnya adalah penyusunan instrumen yang dilanjutkan dengan penghimpunan data, pengolahan data, analisis data, hingga terakhir memberikan kesimpulan sekaligus rekomendasi atas penelitian ini. Penelitian ini disusun dalam rentang waktu pengerjaan seperti yang akan diuraikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 5

Timeline Penelitian

Waktu	Kegiatan	Hasil
Akhir April – Mei 2024	Mencari permasalahan sekaligus fenomena dalam ranah komunikasi dan bahasa.	Peneliti menemukan dan menentukan topik penelitian yang akan dilakukan.
Mei – Juni 2024	Menyusun rancangan penelitian ke dalam bentuk proposal penelitian. Proposal penelitian berisikan	Proposal penelitian diterima oleh dosen pengampu mata kuliah seminar proposal beserta dosen penguji proposal.

	pendahuluan, kajian teori, dan metodologi.	
Februari akhir – Maret 2025	Peneliti mendapatkan SK pembimbing sehingga proses penelitian dapat kembali dilanjutkan. Pada masa ini, peneliti memulai masa bimbingan dengan kedua dosen pembimbing.	Saran, masukan, dan bimbingan untuk mengerjakan penelitian.
April – Mei 2025	Peneliti mencari responden dengan menyebarkan kuesioner secara online. Pada rentang bulan ini, peneliti melakukan pengujian instrumen berupa uji validitas dan reliabilitas dengan terus berkonsultasi dengan dosen pembimbing.	Instrumen valid dan reliabel sehingga dapat dilakukan penyebaran kuesioner secara penuh.
Akhir Mei – Juni 2025	Peneliti memulai pengerjaan BAB 4, yaitu hasil dan temuan, di mana di dalamnya terdapat berbagai pengujian, seperti uji asumsi klasik dan uji hipotesis.	Data dapat diolah sesuai dengan pedoman penelitian.
Akhir Juni – Juli 2025	Peneliti meninjau kembali draft penelitian dan melakukan berbagai revisi yang diajukan oleh dosen pembimbing.	Penelitian diselesaikan.
Agustus 2025	Peneliti melakukan sidang hasil skripsi.	Penelitian diselesaikan.

Agustus akhir – September 2025	Peneliti melakukan revisi yang diajukan oleh dosen penguji pada kegiatan sidang hasil skripsi.	Skripsi diselesaikan.
-----------------------------------	--	-----------------------

Sumber: Hasil olah data peneliti, 2025

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk menemukan jawaban atas rumusan masalah sekaligus hipotesis yang telah diajukan sebelumnya, peneliti harus mengolah data yang telah dihimpun. Adapun pengolahan data tersebut membutuhkan proses analisis dengan teknik tertentu. Dengan begitu, dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis deskriptif.

3.7.1 Analisis Data Deskriptif

Metode penelitian ini digunakan dengan tujuan analisis data dengan cara mendeskripsikan data yang telah ada tanpa bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian kepada seluruh populasi (Sugiyono, 2011, hlm. 147). Peneliti akan menyajikan data berbentuk tabel, grafik, serta perhitungan tendensi sentral (modus, median, mean). Adapun data-data tersebut digunakan untuk menjelaskan hasil penelitian mengenai pengaruh tayangan anime Attack on Titan terhadap pengaruh minat belajar bahasa Jepang penggemar pengikut akun x @aotfess.

1. Kriteria Kategorisasi

Dalam melakukan analisis data, diperlukan pengkategorian kriteria ukuran. Hal ini bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam melihat kecenderungan data yang ada. Adapun kategorisasi data akan seperti sebagai berikut.

Tabel 3. 6***Kriteria Kategorisasi Analisis Deskriptif***

Formula	Kategori
$X < (\mu - 1,0\sigma)$	Rendah
$(\mu - 1,0\sigma) \leq X \leq (\mu + 1,0\sigma)$	Sedang
$X > (\mu + 1,0\sigma)$	Tinggi

Keterangan:

X = Skor empiris

μ = Rata-rata teoritis (mean)

σ = Simpangan baku teoritis/Standar deviasi

2. Distribusi Frekuensi

Data variabel dalam penelitian ini kemudian akan diubah ke dalam bentuk data ordinal seperti sebagai berikut.

Tabel 3. 7***Kategorisasi Distribusi Frekuensi***

Formula	Kategori
1	Rendah
2	Sedang
3	Tinggi

3.7.2 Analisis Data Inferensial

Data yang didapatkan diolah menggunakan analisis data inferensial, sebuah teknik statistik yang digunakan dalam menganalisis sampel yang kemudian hasilnya akan digeneralisirkan atau diberlakukan untuk populasi

(Sugiyono, 2019b, hlm. 228). Hal ini sesuai dengan teknik pengambilan sampel, yaitu bersifat peluang (probabilitas) dan secara acak (Indrawan & Yaniawati, 2014, hlm. 165). Pada penelitian ini, digunakan pengujian uji-f dengan meninjau kembali persen dari taraf signifikansi pada table uji-f tersebut. Adapun tujuan dari pengujian ini adalah untuk melihat signifikansi yang terdapat pada variabel penelitian ini. Signifikansi sendiri adalah sebuah kemampuan untuk penggeneralisasian hasil data yang didapatkan dari sampel pada populasi sesungguhnya. Data kemudian dapat digeneralisasi apabila terdapat hubungan yang signifikan.

3.8 Uji Asumsi klasik

Uji asumsi klasik digunakan untuk memenuhi persyaratan statistik pada analisis regresi linear berganda dengan *ordinary leas square* (OLS) sebagai basisnya. Adapun uji ini dilakukan untuk memastikan model regresi yang akan diperoleh sudah menjadi yang terbaik, yang dilihat dari konsistensi dan ketidakbiasannya (Juliandi dkk., 2014, hlm.160). Pada penelitian ini, akan dilakukan uji normalitas menggunakan nilai Kolmogorov-Smirnov, uji multikolinearitas, dan uji heterokedastisitas yang ketiganya dibantu oleh program analisis statistika SPSS.

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas akan dilakukan untuk melihat apakah variabel independen dan dependen pada model regresi penelitian memiliki distribusi yang normal atau tidak. Distribusi dapat dikatakan normal apabila titik yang menunjukkan data akan tersebar mendekati garis diagonal (Jualiandi dkk., 2014, hlm. 160). Adapun kriteria dalam penentuan normal tidaknya data akan dilihat dari nilai probabilitasnya.

Dengan menggunakan nilai Kolmogorov-Smirnov, peneliti akan turut merumuskan hipotesis terhadap sampel yang diuji, dengan:

H_0 : Populasi nilai variabel X dan variabel Y terdistribusi normal

Najwa Audina Wijaya, 2025

PENGARUH TAYANGAN ANIME ATTACK ON TITAN TERHADAP MINAT BELAJAR BAHASA JEPANG
PENGGEAR

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

H_1 : Populasi nilai variabel X dan variabel Y tidak terdistribusi normal

Dengan syarat penerimaan hipotesis:

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji Homogenitas pada penelitian ini dilakukan untuk mencari tahu apakah varian dalam populasi yang diambil memiliki kesamaan atau tidak. Pengujian ini merupakan syarat dalam analisis selanjutnya (Usmadi, 2020, hlm. 51). Adapun uji homogenitas ini dilakukan untuk melihat adanya perbedaan di dalam uji statistik parametrik dikarenakan adanya perbedaan di antara kelompok, bukan melihat akibat perbedaan di dalam kelompok tersebut. Pada penelitian ini digunakan uji homogenitas Levene sebagai langkah awal penggunaan uji ANOVA, dengan kriteria sebagai berikut.

H_0 : Populasi nilai variabel X terdistribusi secara normal

H_1 : Populasi nilai variabel X tidak terdistribusi secara normal

Dengan syarat penerimaan hipotesis:

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

3.8.3 Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas adalah salah satu dari asumsi klasik yang merupakan kunci dari pemilihan analisis regresi pada pengujian hipotesis (Zainuddin & Wardhana, 2024). Multikolinearitas dapat terjadi ketika ditemukan korelasi yang signifikan di antara dua variabel atau lebih. Apabila ditemukan multikolinearitas di dalam data, maka kekonsistenan data tidak dapat diandalkan sehingga penafsiran parameter regresi akan sulit

untuk dilakukan. Oleh karena itu, di dalam data tidak seharusnya ditemukan multikolinearitas. Adapun dua kriteria yang dapat dipenuhi, adalah Tolerance dan VIF, seperti sebagai berikut.

Jika $Tolerance > 0,01$ maka tidak terjadi multikolinearitas

Jika $Tolerance < 0,01$ maka terjadi multikolinearitas

Dan VIF,

Jika $VIF > 10$ maka terjadi multikolinearitas

Jika $VIF < 10$ maka tidak terjadi multikolinearitas

3.8.4 Uji Heterokedastisitas

Uji Heterokedastisitas dilakukan dalam menguji model regresi dengan melihat apakah ditemukan ketidaksamaan varians dari residual dalam pengamatan. Apabila variasi residual di antara satu pengamatan hingga pengamatan lainnya terlihat tetap (tidak berubah), maka hal tersebut dapat dikatakan homokedastisitas, sementara apabila sebaliknya akan disebut sebagai heterokedastisitas (Jualiandi dkk., 2014, hlm. 161). Pada penelitian ini dibutuhkan indikasi heterokedastisitas dengan melihat signifikansi di dalam variabel bebas, maka digunakan pengujian dengan uji Glejser dengan kriteria sebagai berikut.

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$, maka terdapat indikasi heterokedastisitas

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$, maka tidak terdapat indikasi heterokedastisitas

3.9 Uji Hipotesis

Dalam penelitian Ini, peneliti merumuskan empat poin hipotesis asosiatif atau hubungan. Dengan begitu, maka hipotesis pada penelitian ini akan diuji dengan uji korelasi, uji regresi berganda, dan uji f.

3.9.1 Uji Korelasi

Uji korelasi dilakukan untuk melihat seberapa besar hubungan yang terdapat di antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun pengujian ini akan melalui rumusan perhitungan korelasi dengan rumusan seperti berikut.

$$r_{xy} = \frac{\sum xy}{\sqrt{(\sum x^2)(\sum y^2)}}$$

Rumus uji hipotesis hubungan (Sugiyono, 2019, hlm.273)

Dengan melakukan perhitungan tersebut kemudian akan ditemukan hasil nilai yang kemudian akan ditentukan interpretasinya dengan merujuk pada pedoman interpretasi koefisien korelasi berikut.

Tabel 3. 8

Pedoman Interpretasi Koefisien

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1000	Sangat kuat

Sumber: Sugiyono, 2019, hlm.274

3.9.2 Uji Regresi Berganda

Uji regresi berganda dilakukan oleh peneliti untuk melihat bagaimana posisi naik atau turunnya variabel dependen (Y) terhadap variabel independen (X) tanpa melakukan manipulasi. Uji regresi berganda dapat dilakukan apabila terdapat lebih dari satu variabel independen (X) (Sugiyono, 2019, hlm.308). Peneliti menggunakan uji regresi berganda dengan tujuan mengetahui seberapa besar pengaruh yang diberikan masing-

masing variabel, baik itu variabel dependen maupun variabel independen. Dalam proses pengujiannya dengan menelaah tabel ANOVA, maka digunakan kriteria sebagai berikut.

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak

Adapun analisis data regresi linear berganda dapat diinterpretasikan melalui rumus seperti sebagai berikut.

$$y = a + b_1X_1 + b_2X_2 \dots b_nX_n$$

Keterangan:

Y = Variabel dependen/terikat

a = Konstanta/nilai konstan

b = Koefisien dari variabel

X = Variabel independent/bebas

3.9.3 Uji T

Uji T (T-Test) adalah salah satu pengujian hipotesis statistika yang bertujuan untuk mencari tahu dan menguji kebenaran dari hipotesis nol (Dhianti Putri dkk., 2023). Uji T merupakan pengujian statistika parametrik yang mana baru dapat dilakukan apabila data memenuhi syarat dan kriteria uji asumsi klasik. Secara umum, uji T dilakukan untuk menguji pengaruh antar variabel atau variabel dependen terhadap variabel independen. Terdapat kriteria yang perlu dipenuhi dalam pengujian ini seperti sebagai berikut.

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$ atau nilai $T \text{ hitung} > T \text{ tabel}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen)

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$ atau nilai $T \text{ hitung} < T \text{ tabel}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (Tidak terdapat pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen)

Menentukan pengambilan keputusan dengan menggunakan rumus T dapat dilakukan dengan rumus dasar pengambilan keputusan uji signifikansi satu arah berikut.

$$T \text{ tabel} = [a; (n - k)]$$

Keterangan:

a = Probabilitas atau taraf signifikansi penelitian

n = Jumlah sampel penelitian

k = Banyak variabel di dalam penelitian (dependen dan independen)

3.9.4 Uji F

Penelitian ini akan menggunakan pengujian uji-f dengan meninjau kembali taraf signifikansi yang ada pada tabel f. Penggunaan uji-f ini adalah dengan tujuan untuk melihat pengaruh secara bersamaan di antara variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2016). Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS dengan uji statistik ANOVA yang kemudian dapat ditarik kesimpulan melalui hasil taraf signifikansi dengan kriteria sebagai berikut.

Jika $\text{sig} < \alpha(0,05)$ atau $F \text{ tabel} < F \text{ hitung}$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima (terdapat pengaruh yang simultan di antara variabel independen terhadap variabel dependen)

Jika $\text{sig} > \alpha(0,05)$ atau $F \text{ tabel} > F \text{ hitung}$, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak (tidak terdapat pengaruh yang simultan di antara variabel independen terhadap variabel dependen)

Pengambilan keputusan selain menelaah pada tabel hasil analisis dengan bantuan IBM SPSS, dapat juga dilakukan dengan melihat besaran $F \text{ tabel}$ dan $F \text{ hitung}$. Berikut ini adalah rumus untuk menentukan $F \text{ tabel}$.

$$F \text{ tabel} = f[k - 1; (n - k)]$$

Keterangan:

k = Banyak variabel di dalam penelitian (jumlah dependen dan independen)

n = Jumlah sampel penelitian

3.9.5 Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi adalah sebuah pengujian data di mana melalui pengujian tersebut, dapat ditemukan pengaruh yang terjadi secara bersamaan mengenai variabel independen terhadap variabel dependen (Ghozali, 2016). Seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel independen dapat diketahui dengan meninjau kembali tabel hasil pengujian (N-Square). Angka penilaian koefisien determinasi berada di antara 0 dan 1. Semakin mendekati pada angka 1, maka pengaruh dari variabel independen tersebut semakin kuat, hal ini berlaku kebalikan di mana jika semakin mendekati angka 0, maka pengaruh yang diberikan semakin kecil. Berikut ini adalah kriteria kekuatan pengukuran kekuatan data tersebut,

Tabel 3. 9***Tabel Kategorisasi Koefisien Determinasi***

Interval Koefisien	Keterangan
$>0,67$	Kuat
$<0,67 - 0,33$	Moderat (Sedang)
$<0,33 - 0,19$	Lemah

Sumber: Chin, 1998.