

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Populasi dan Sampel

##### 3.1.1. Populasi Penelitian

Populasi penelitian ini adalah mahasiswa akuntansi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

##### 3.1.2. Sampel Penelitian

Sampel yang dipilih diharapkan dapat mewakili populasinya. Teknik pengambilan sampel yang menggunakan metode *purposive sampling*. Menurut Jogiyanto (2010), pengambilan sampel menggunakan metode ini dilakukan dengan mengambil sampel dari populasi dengan pertimbangan tertentu. Sampel yang akan digunakan adalah beberapa mahasiswa akuntansi di Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang telah menempuh mata kuliah Akuntansi Manajemen. Hal ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa mahasiswa yang telah menempuh mata kuliah tersebut telah memahami prinsip-prinsip akuntansi manajemen dan keuangan sehingga dapat menyelesaikan eksperimen ini. Diketahui jumlah mahasiswa akuntansi yang telah mengikuti mata kuliah Akuntansi Manajemen yaitu sebanyak 380 orang (sedang mengikuti kelas Akuntansi Keuangan Menengah dan Akuntansi Keuangan Lanjutan).

### 3.2. Metode Pengumpulan Data

Riset ini akan menggunakan metode eksperimen dalam mengumpulkan data. Menurut jogiyanto eksperimen adalah suatu studi dimana peneliti memanipulasi beberapa variabel independen lalu kemudian mengamati dan mengobservasi efeknya. Variabel yang dimanipulasi atau diberi treatment dalam eksperimen ini adalah *payoff magnitude*. Sedangkan variabel yang diamati efeknya adalah variabel dependen yaitu kecenderungan pengambilan risiko.

#### 3.2.1. Sumber dan Jenis Data Penelitian

Data adalah suatu unsur penting dalam sebuah laporan. Sumber data yang dikumpulkan berasal dari data primer. Data didapatkan langsung dari sumber tanpa perantara. Data primer dalam penelitian ini berupa data dari eksperimen yang dilakukan kepada beberapa mahasiswa Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang memenuhi kriteria yang ditentukan oleh peneliti.

#### 3.2.2. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik eksperimen. Eksperimen merupakan studi yang melibatkan keterlibatan peneliti memanipulasi variabel tertentu dan mengamati efeknya (Jogiyanto, 2010). Eksperimen didesain untuk mensimulasikan lingkungan pengambilan keputusan investasi. Responden akan melakukan pemilihan proyek investasi dan selanjutnya mengisi kuesioner setelah eksperimen dilakukan. Kuesioner ini didesain untuk memastikan responden memahami eksperimen ini, yaitu sifat dari risiko dan *payoff magnitude*. Responden diminta untuk mengidentifikasi proyek mana yang

memiliki risiko tinggi dan proyek mana yang dapat menghasilkan bonus yang lebih besar. Apabila responden gagal mengidentifikasi maka data akan dianggap tidak valid. Setelah itu responden akan mengisi 6 butir pertanyaan mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pemilihan proyek.

### 3.3. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

Penelitian ini dilakukan dengan mengadopsi desain eksperimen dan instrumen yang dikembangkan oleh Baird dkk., (2008).

#### 3.3.1. Variabel Independen

Variabel independen penelitian ini adalah *payoff magnitude*. *Payoff magnitude* dalam penelitian ini merupakan salah satu bentuk insentif moneter. Variabel ini dioperasionalkan melalui manipulasi maksimum bonus (*return outcome*) yang akan diterima responden apabila mereka mampu menyelesaikan proyek yang lebih berisiko. Variabel ini juga diukur melalui rata-rata pengembalian yang diekspektasikan. Tingkat bonus maksimum jika responden memilih proyek A adalah 15% pada skenario 1, 25% pada skenario 2, dan 35% pada skenario 3. Sedangkan rata-rata tertimbang bonus yang diekspektasikan 4,2% pada skenario 1, 6,6% pada skenario 2, dan 8,7% pada skenario 3. Responden akan diukur dengan menggunakan skala nominal berdasarkan skenario yang ditempatkan yang memiliki *payoff magnitude* yang berbeda dimana, responden yang mendapatkan skenario 1 = 1, responden yang mendapatkan skenario 2 = 2, dan responden yang mendapatkan skenario 3 = 3.

### 3.3.2. Variabel Dependen

Variabel dependen penelitian ini adalah kecenderungan pengambilan risiko. Variabel ini dioperasionalkan sebagai proporsi responden untuk memilih proyek A yang lebih beresiko pada masing-masing skenario pengambilan keputusan investasi. Pada penelitian ini, akan dilihat apakah proporsi akan berbeda sejalan dengan peningkatan *payoff magnitude* pada 3 skenario yang berbeda.

Proyek A memiliki sebaran yang lebih besar dari pengembalian yang diekspektasikan dan memiliki potensi mengalami kerugian yang lebih besar daripada proyek B. Pada skenario 1, proyek A memiliki sebaran pengembalian -8% sampai 15% (sebaran 23%) dibandingkan proyek B yang memiliki sebaran pengembalian -4% sampai 10% (sebaran 14%). Proyek A memiliki probabilitas menghasilkan kerugian sebesar 0,30 sedangkan proyek B 0,10.

Kecenderungan pengambilan risiko dikelompokkan menjadi responden yang menyukai risiko (*risk taker*) dan menolak risiko (*risk averse*). Responden akan diukur dengan menggunakan skala nominal dimana responden yang menyukai risiko = 1, dan responden yang menolak risiko = 2.

### 3.4. Desain Eksperimen

Eksperimen ini didesain untuk mensimulasikan lingkungan dimana responden berperan sebagai manajer yang bertanggungjawab dalam pengambilan keputusan investasi melalui pemilihan proyek. Desain eksperimen yang digunakan 1x3 (*between subjects*). *Treatments* diterapkan antar subjek yaitu

*payoff magnitude* akan berbeda pada setiap skenario. Responden diminta untuk memilih diantara kedua proyek tersebut yang memiliki potensi pengembalian dan level risiko yang berbeda. Setiap subjek diberikan skenario 1 dari 3 kondisi *treatments* secara acak. Penempatan secara acak ini dilakukan untuk melihat pengaruh perbedaan *payoff magnitude* terhadap kecenderungan responden untuk mengambil risiko.

#### 3.4.1. Prosedur Eksperimen dan Cek Manipulasi

Dalam melakukan eksperimen ini, pertama peneliti akan menjelaskan partisipasi responden untuk mengerjakan kasus yang berhubungan dengan pemilihan proyek investasi. Peneliti membagi 1 dari 3 skenario kepada responden secara acak. Responden diminta untuk melengkapi informasi mengenai data diri antara lain NIM, jenis kelamin, dan usia.

Setelah itu, responden diminta untuk membayangkan dirinya menjadi manajer perusahaan yang akan memilih proyek A atau proyek B dengan tingkat risiko yang berbeda dan berdasarkan *payoff magnitude* yang akan diterima. Responden diminta untuk membaca instruksi yang tersedia agar dapat mengerjakan kasus. Setelah itu responden mengerjakan kasus pada eksperimen ini yaitu memilih antara proyek A atau proyek B. Setiap proyek terdiri dari 3 skenario. Proyek A dan proyek B dirancang memiliki persamaan *expected return* yaitu 4,2% pada skenario 1, 6,6% pada skenario 2, dan 8,7% pada skenario 3. Responden akan memperoleh *payoff magnitude* (bonus maksimum yang akan diterima) 15% pada skenario 1, 25% pada skenario 2, dan 35% pada skenario 3 pada proyek A

sedangkan untuk proyek B 10% pada skenario 1, 14% pada skenario 2, dan 19% pada skenario 3.

Proyek A didesain untuk lebih beresiko dibanding proyek B. Hal ini dibuktikan dengan rumus sebagai berikut (Haugen dalam Baird dkk., 2008) :

$$Risk = \sqrt{\sum_{i=1}^n (\text{Return} - \text{Expected return})^2 \times \text{Probabilitas}}$$

Proyek A memiliki sebaran *expected return outcomes* yang lebih luas dibanding proyek B. Misalnya pada skenario 1, sebaran return outcomes pada proyek A tersebar antara -8% sampai 15% (sebaran 23%), dibandingkan dengan proyek B yang tersebar antara -4% sampai 10% (sebaran 14%). Selain itu proyek A juga mampu menghasilkan kemungkinan keuntungan yang tinggi dan kemungkinan kerugian yang tinggi bagi perusahaan. Pada proyek A, probabilitas proyek menghasilkan kerugian adalah 0.30 sedangkan pada proyek B probabilitas proyek menghasilkan kerugian adalah 0.10.

Responden akan diinformasikan bahwa bonus yang mereka dapatkan pada akhir tahun akan setara dengan gaji tahunan mereka dikalikan dengan tingkat *return* yang dihasilkan dari proyek yang dipilih. Responden akan menerima bonus yang lebih tinggi apabila memilih proyek A. Apabila proyek yang dipilih gagal, responden akan menerima gaji normal tanpa penalti atas kegagalan proyek.

Setelah mengerjakan kasus, responden diminta untuk melengkapi kuesioner *post* eksperimen. Pertanyaan 1 & 2 didesain untuk memastikan

responden memahami eksperimen ini. Responden diminta untuk mengidentifikasi proyek mana yang memiliki risiko tinggi dan proyek mana yang dapat menghasilkan bonus yang lebih besar. Apabila responden gagal mengidentifikasi maka data akan dianggap tidak valid. Pertanyaan 3 terdiri dari 6 butir sub-pertanyaan untuk melihat faktor yang dipertimbangkan saat pemilihan proyek. Responden diminta untuk menyatakan pilihannya melalui skala 7 poin. Angka 1 menyatakan bahwa sangat kecil faktor tersebut mempengaruhi pengambilan keputusan dan angka 7 menyatakan sangat besar faktor tersebut mempengaruhi pengambilan keputusan.

Waktu pengerjaan eksperimen diestimasikan selama 30 menit. Setelah responden menyelesaikan eksperimen ini akan diberikan *souvenir* sebagai kenang-kenangan.

### 3.5. Pengujian Alat Pengumpulan Data

#### 3.5.1. Uji Validitas Internal

Pengujian ini digunakan untuk menunjukkan sejauh mana ketepatan alat pengukur yang digunakan untuk mengukur. Sehingga dapat dikatakan bahwa desain riset yang baik perlu memiliki validitas internal yang baik. Menurut Jogiyanto terdapat beberapa hal yang dapat menjadi ancaman terhadap validitas internal dalam penelitian eksperimen yaitu :

##### a. Maturasi

Maturiasi atau waktu yang berlalu selama dilakukannya eksperimen dapat menyebabkan subjek menjadi bosan, lelah, dan sebagainya. Maturasi ini dapat mempengaruhi hasil eksperimen

#### b. Histori

Histori adalah peristiwa yang terjadi antara periode sebelum tes dan sesudah tes. Peristiwa tersebut dapat mempengaruhi hasil eksperimen.

#### c. Pengujian

Efek dari sebuah pengujian atau manipulasi dapat mempengaruhi hasil dari pengujian berikutnya karena adanya proses pembelajaran.

#### d. Instrumentasi

Efek dari pergantian instrumen pengukur atau pengamatan dalam eksperimen yang dapat memberikan hasil penelitian yang berbeda.

#### e. Seleksi

Seleksi terjadi apabila subjek yang dipilih mempunyai karakteristik yang berbeda antara yang berada di sampel eksperimen dan yang ada di sampel kontrol.

### 3.5.2. Alat Analisis Data

Pada hipotesis pertama, penelitian ini menggunakan uji asosiasi untuk melihat hubungan variabel independen dengan variabel dependen. Penelitian ini akan menggunakan uji asosiasi dengan cara *pearson chi square* untuk mengetahui nilai signifikansi yang menjelaskan hubungan antara variabel tersebut. Sedangkan



uji *crosstabs* dilakukan untuk melihat perbandingan jumlah responden yang memilih proyek A dan proyek B pada masing-masing skenario *payoff magnitude*. Pada hipotesis kedua sampai hipotesis ketujuh, penelitian ini menggunakan uji *compare means* dan uji beda t-test untuk melihat perbandingan rata-rata antara manajer yang *risk averse* dan manajer yang *risk taker* pada faktor-faktor yang mempengaruhi dalam pengambilan keputusan.

Untuk mendapatkan hasil dari perhitungan statistik, digunakan program IBM SPSS Statistics 23 yang akan memudahkan untuk menghitung nilai statistik dari data-data penelitian.

#### 1. Statistik deskriptif

Statistik deskriptif digunakan untuk menggambarkan fenomena dan karakteristik data (Jogiyanto, 2010). Uji *frequencies* digunakan untuk melihat jumlah partisipan berdasarkan jenis kelamin, usia, mata kuliah yang sedang ditempuh, *payoff magnitude*, dan kecenderungan pengambilan risiko.

#### 2. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS. Tingkat signifikansi yang digunakan adalah 5%. Untuk mengetahui perbandingan kecenderungan pengambilan risiko responden berdasarkan masing-masing skenario *payoff magnitude* digunakan uji *crosstabs*. Pengujian hipotesis 1 dilakukan dengan menggunakan uji *pearson chi square*. Hipotesis pertama akan diterima jika signifikansi  $< 0,05$ . Pengujian hipotesis 2 sampai dengan hipotesis 7

dilakukan dengan membandingkan *mean* antara manajer *risk averse* dan *risk taker* pada masing-masing faktor yang diuji dan uji beda T-test.

