

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Populasi dan Sampel

3.1.1 Populasi

Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa aktif FEB Program Studi Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang hingga tahun ajaran 2017/2018 dan akan dikondisikan sebagai karyawan yang bekerja di dalam suatu perusahaan.

3.1.2 Sampel

Peneliti menggunakan desain eksperimen 3 x 1 (konsekuensi kesalahan x *information checking behaviour*). Menurut Nahartyo (2012), setiap sel yang ada memerlukan minimal 10 partisipan. Di dalam penelitian ini terdapat 3 sel, sehingga memerlukan 30 orang sebagai sampel. Namun, peneliti akan menggunakan lebih dari 10 partisipan untuk masing-masing sel. Hal tersebut peneliti lakukan karena untuk mengantisipasi apabila terdapat partisipan yang tidak lolos uji manipulasi dalam pengujian eksperimen.

3.2 Jenis dan Sumber Data

3.2.1 Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer yaitu jenis data yang didapatkan langsung dari sumber pertama atau langsung dari orang yang bersangkutan.

3.2.2 Sumber Data

Sumber data merupakan sumber yang pertama untuk mendapatkan data. Penelitian ini, sumber datanya berasal dari sumber yang ditemui langsung di lapangan baik secara kelompok maupun individu dengan tujuan untuk melakukan pengujian eksperimen. Dari pengujian itulah, peneliti akan memperoleh data dan hasil penelitian secara langsung.

3.3 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

3.3.1 Reinforcement

Reinforcement memiliki definisi yaitu penguatan yang dapat meningkatkan namun juga dapat menurunkan probabilitas suatu perilaku akan terjadi, tergantung pada jenis konsekuensi apa yang akan diberikan apakah konsekuensi positif (*reward*), konsekuensi negatif (*punishment*), atau tidak diberikan konsekuensi apapun. *Reinforcement* atau biasa disebut dengan penguatan merupakan variabel independen di dalam penelitian ini. Variabel independen adalah variabel yang mempengaruhi variabel dependen. Variabel independen juga biasa disebut dengan variabel bebas.

Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti efek dari pemberian *monetary reward* dan *punishment* yang akan mempengaruhi *information checking behaviour* pada masing-masing individu. Jenis penguatan atau konsekuensi yang akan diberikan yaitu:

a. *Control*

Control merupakan salah satu *treatment* pada penelitian ini. Yang dimaksud dengan kondisi *control* yaitu individu yang tidak diberikan

konsekuensi apapun baik konsekuensi positif maupun konsekuensi negatif. Kondisi *control* diukur dengan tipe skala nominal dengan menggunakan skoring “0”.

b. *Monetary Reward*

Monetary reward dapat disebut juga dengan konsekuensi positif. *Monetary reward* adalah insentif moneter berupa penambahan bonus yang diterima oleh individu apabila berhasil menyelesaikan tugas yang diberikan melebihi target yang ada. Pada penelitian ini, Kondisi *monetary reward* diukur dengan tipe skala nominal dengan menggunakan skoring “1”.

c. *Punishment*

Treatment lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah *punishment*. *Punishment* adalah hukuman yang akan diterima oleh individu apabila mereka tidak dapat mengerjakan pekerjaan mereka sesuai dengan target yang diberikan. Hukuman tersebut berupa pengurangan bonus untuk mereka yang mengerjakan dibawah target. Kondisi *punishment* diukur dengan tipe skala nominal dengan menggunakan skoring “2”.

3.3.2 *Information Checking Behaviour*

Li et al. (2015) memberikan gambaran dengan mendefinisikan *information checking behaviour* secara operasi dan membaginya menjadi tiga dimensi yaitu jumlah kesalahan yang dilakukan, durasi melakukan pengecekan ulang, dan durasi menyelesaikan tugas. Pemecahan *information checking behaviour* ke

dalam dimensi-dimensi menunjukkan bahwa dalam bekerja, karyawan harus dapat meminimalisir jumlah kesalahan yang dilakukannya, dapat melakukan pengecekan ulang pekerjaan dalam waktu yang relatif singkat, dan dapat menyelesaikan tugas yang diberikan dalam waktu yang cepat dan tepat.

Information checking behaviour di dalam penelitian ini berperan sebagai variabel dependen. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel independen. *Information checking behaviour* dapat diukur melalui:

- a. Tingkat kesalahan yang dilakukan

Tingkat kesalahan yang dilakukan dapat diketahui dari ketidaksesuaian jawaban partisipan dengan petunjuk yang sudah disediakan dalam menjawab pertanyaan yang diberikan.

Rumus yang digunakan untuk menghitung tingkat kesalahan yaitu:

$$\text{Tingkat Salah} = \frac{\text{Jumlah salah}}{\text{Jumlah jurnal yang dikerjakan}}$$

Tingkat kesalahan dalam penelitian ini diukur menggunakan skala rasio.

- b. Durasi melakukan pengecekan ulang

Durasi melakukan pengecekan ulang dihitung berdasarkan lamanya partisipan dalam melakukan pengecekan ulang pada pekerjaan yang telah dilakukannya.

Peneliti menyediakan *stopwatch* yang ditampilkan di depan kelas untuk mempermudah partisipan mencatat lamanya durasi mengecek

yang mereka butuhkan. Rumus yang digunakan untuk menghitung durasi mengecek ulang yaitu:

$$\text{Durasi Cek} = \frac{\text{Total durasi mengecek yang dibutuhkan}}{\text{Jumlah jurnal yang dikerjakan}}$$

Durasi mengecek ulang di dalam penelitian ini diukur menggunakan skala rasio.

c. Durasi menyelesaikan tugas

Durasi menyelesaikan tugas dapat diukur melalui lamanya waktu yang dibutuhkan partisipan untuk mengerjakan tugas yang diberikan sesuai dengan target yang sudah ditetapkan.

Pada penelitian ini, yang dimaksud dengan durasi menyelesaikan tugas adalah durasi mengerjakan per 1 jurnal dengan benar.

Partisipan diberikan waktu 8 menit (480 detik) untuk mengerjakan penugasan yang diberikan oleh peneliti. Rumus yang digunakan untuk menghitung durasi mengerjakan yaitu:

$$\text{Durasi Mengerjakan} = \frac{480 \text{ detik}}{\text{Jumlah jurnal yang dikerjakan dengan benar}}$$

Durasi menyelesaikan tugas pada penelitian ini diukur menggunakan skala rasio.

3.4 Obyek dan Lokasi Penelitian

3.4.1 Obyek Penelitian

Obyek penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu mahasiswa aktif FEB Program Studi Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang hingga tahun ajaran 2017/2018 yang akan peneliti ambil secara random.

3.4.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian untuk penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu berada di gedung Justinus Universitas Katolik Soegijapranata Semarang.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen sebagai teknik pengumpulan data. Hal tersebut dilakukan untuk mendapatkan data primer. Eksperimen tersebut dilakukan dengan cara memberikan sebuah penugasan atau pekerjaan kepada partisipan (mahasiswa) dan peneliti sendiri yang akan mengamati dan mengawasi langsung untuk memperoleh data yang dibutuhkan.

Teknik eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *between subject*. *Between subject* yaitu dimana di suatu kelompok dibagi menjadi beberapa kondisi secara langsung dan mengerjakan penelitian tersebut secara bersamaan, tanpa kelompok satu dengan kelompok lainnya mengetahui bahwa mereka diberi *treatment* atau perlakuan yang berbeda.

Desain eksperimen yang digunakan di dalam penelitian ini yaitu 3 x 1. Di dalam 3 kolom di sebelah kiri terdapat jenis-jenis konsekuensi kesalahan yaitu *control*, *monetary reward*, dan *punishment*. Lalu di sebelah kanan ada variabel dependen *information checking behaviour*.

Berikut merupakan tabel dari desain eksperimen peneliti:

Tabel 1. Desain eksperimen tingkat kesalahan

Konsekuensi Kesalahan	<i>Information Checking Behaviour</i>
<i>Control</i>	1
<i>Monetary Reward</i>	2
<i>Punishment</i>	3

Tabel 2. Desain eksperimen durasi mengecek ulang

Konsekuensi Kesalahan	<i>Information Checking Behaviour</i>
<i>Control</i>	4
<i>Monetary Reward</i>	5
<i>Punishment</i>	6

Tabel 3. Desain eksperimen durasi menyelesaikan tugas

Konsekuensi Kesalahan	<i>Information Checking Behaviour</i>
<i>Control</i>	7
<i>Monetary Reward</i>	8
<i>Punishment</i>	9

3.6 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data untuk penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Di dalam eksperimen ini, partisipan akan diberikan *treatment* yang

berbeda-beda sesuai dengan kebutuhan peneliti untuk kepentingan memperoleh data yang dibutuhkan. Partisipan yang digunakan yaitu mahasiswa aktif FEB Program Studi Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Pengantar hingga tahun ajaran 2017/2018.

Penugasan dilakukan secara individu dengan dasar tiga jenis konsekuensi kesalahan yaitu *control*, *monetary reward*, dan *punishment* yang akan diteliti terhadap *information checking behaviour*.

Cara peneliti (eksperimenter) melakukan penelitian eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Eksperimenter memilih partisipan yaitu mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Pengantar hingga tahun ajaran 2017/2018.
2. Eksperimenter memasuki kelas kemudian meminta izin untuk melakukan eksperimen di kelas tersebut.
3. Eksperimenter membagi mahasiswa di kelas tersebut menjadi 3 kelompok secara random dengan proporsi yang seimbang.
4. Eksperimenter dalam melakukan penelitian eksperimen akan dibantu oleh 7 orang lainnya.
5. Eksperimen membagikan lembar penugasan untuk masing-masing mahasiswa. Terdapat tiga warna pada lembar eksperimen dimana masing-

masing memiliki maksud yang berbeda-beda yang hanya diketahui oleh para eksperimenter. Lembar warna putih untuk kondisi *control*, warna hijau untuk kondisi *monetary reward*, dan warna merah untuk kondisi *punishment*.

6. Eksperimenter melakukan uji eksperimen di kelas yang sudah dipilih tersebut.

Skenario di dalam penelitian ini yaitu:

- 1. Skenario pertama: individu dengan proporsi yang seimbang dalam kelas tersebut tidak diberi konsekuensi kesalahan (*control condition*)**

Eksperimenter membagikan kertas yang berisikan bahwa partisipan yang menerima kertas tersebut adalah karyawan di PT. Sejahtera. PT. Sejahtera merupakan perusahaan dagang yang menjual alat-alat elektronik. PT. Sejahtera ini terbagi dalam beberapa bagian yaitu bagian pemasaran, bagian produksi, bagian keuangan, dan bagian akuntansi. Partisipan berada di bidang akuntansi, dimana tugas bagian akuntansi di PT. Sejahtera ini adalah mencatat jurnal umum secara manual.

Partisipan ditarget untuk mencatat 5 jurnal dengan benar dari transaksi-transaksi yang telah dilakukan perusahaan. Namun, apabila partisipan tidak mencapai target yang diberikan, tidak akan diberikan hukuman sebagai konsekuensinya. Begitu pula, apabila partisipan berhasil melebihi target juga tidak mendapat *monetary reward* sebagai imbalan mereka. Sehingga mereka benar-benar tidak mendapat konsekuensi apapun. Waktu partisipan mengerjakan penugasan adalah 8 menit terhitung setelah diberi

instruksi oleh peneliti untuk membuka lembar penugasan yang diberikan. Penghitung waktu akan disediakan oleh peneliti yang terdapat pada depan kelas.

2. Skenario kedua: individu dengan proporsi yang seimbang dalam kelas tersebut diberi penguatan berupa *monetary reward*

Eksperimenter membagikan kertas yang berisikan bahwa partisipan yang menerima kertas tersebut adalah karyawan di PT. Sejahtera. PT. Sejahtera merupakan perusahaan dagang yang menjual alat-alat elektronik. PT. Sejahtera ini terbagi dalam beberapa bagian yaitu bagian pemasaran, bagian produksi, bagian keuangan, dan bagian akuntansi. Partisipan berada di bidang akuntansi, dimana tugas bagian akuntansi di PT. Sejahtera ini adalah mencatat jurnal umum secara manual.

Partisipan ditarget untuk mencatat 5 jurnal dengan benar dari transaksi-transaksi yang telah dilakukan perusahaan. Apabila pencatatan jurnal yang benar >5 maka partisipan akan diberi *reward* tambahan gaji berupa 1 kupon tiap jurnal yang benar. Waktu partisipan mengerjakan penugasan adalah 8 menit terhitung setelah diberi instruksi oleh peneliti untuk membuka lembar penugasan yang diberikan.

3. Skenario ketiga: individu dengan proporsi yang seimbang dalam kelas tersebut diberi penguatan berupa *punishment*

Eksperimenter membagikan kertas yang berisikan bahwa partisipan yang menerima kertas tersebut adalah karyawan di PT. Sejahtera. PT. Sejahtera merupakan perusahaan dagang yang menjual alat-alat elektronik. PT.

Sejahtera ini terbagi dalam beberapa bagian yaitu bagian pemasaran, bagian produksi, bagian keuangan, dan bagian akuntansi. Partisipan berada di bidang akuntansi, dimana tugas bagian akuntansi di PT. Sejahtera ini adalah mencatat jurnal umum secara manual.

Partisipan ditarget untuk mencatat 5 jurnal dengan benar dari transaksi-transaksi yang telah dilakukan perusahaan. Apabila pencatatan jurnal yang benar <5 maka partisipan akan diberi *punishment* pengurangan gaji 1 kupon tiap jurnal yang salah. Waktu partisipan mengerjakan penugasan adalah 8 menit terhitung setelah diberi instruksi oleh peneliti untuk membuka lembar penugasan yang diberikan.

3.7 Pengujian Alat Pengumpulan Data

Data yang telah diperoleh dari penelitian eksperimen ini akan diuji menggunakan:

3.7.1 Uji Validitas Internal

Menurut Jogiyanto (2013:153) validitas internal berguna untuk mengukur seberapa benar kausalitas terjadi, yang berarti seberapa valid variasi di variabel dependen yang diakibatkan oleh variasi dari variabel independen.

Sebuah penelitian yang baik harus memiliki validitas internal sebagai berikut:

a. Histori

Histori merupakan efek dari peristiwa yang terjadi antara periode sebelum dilakukannya pengujian (*pretest*) dengan periode setelah dilakukannya

pengujian (*posttest*) yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian eksperimen.

b. Maturasi

Maturasi merupakan efek dari waktu yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian eksperimen. Karena perubahan waktu tersebut, maka kondisi dari partisipan juga ikut berubah, contohnya yaitu bosan, lelah, dan gusar.

c. Pengujian

Pengujian merupakan efek dari adanya pembelajaran terlebih dahulu sebelum dilakukannya uji eksperimen atau manipulasi yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian eksperimen.

d. Instrumentasi

Instrumentasi merupakan efek atau dampak dari penggantian instrumen pengamat atau pengukur dalam penelitian eksperimen yang dapat mempengaruhi hasil karena adanya kemungkinan memberikan hasil yang berbeda.

e. Seleksi

Seleksi dapat terjadi apabila partisipan yang dipilih memiliki karakteristik yang berbeda-beda di sampel eksperimen dengan yang ada di sampel kontrol.

f. Regresi

Regresi dapat terjadi apabila partisipan-partisipan yang dipilih, tidak diambil secara random. Pengambilan sampel yang tidak random dapat memberikan efek atau dampak tertentu dari hasil penelitian.

g. Mortaliti Eksperimen

Mortaliti eksperimen dapat terjadi apabila komposisi dari partisipan yang diteliti berubah selama penelitian eksperimen dilakukan.

3.7.2 Uji Manipulasi

Dalam melakukan uji eksperimen, maka eksperimenter harus dapat memastikan bahwa partisipan yang diuji memahami apa tugas yang akan diberikan, sehingga treatment atau perlakuan yang diberikan dapat berjalan dengan baik. Cara eksperimenter mengetahui apakah partisipan sudah memahami tugasnya yaitu dengan uji manipulasi.

Di dalam penelitian ini, uji manipulasi dilakukan dengan cara eksperimenter memberikan pertanyaan kepada setiap partisipan, dan apabila partisipan menjawab dengan jawaban yang sesuai, maka diasumsikan bahwa partisipan sudah paham mengenai tugas tersebut dan data yang diperoleh tersebut dapat dimasukkan dalam pengujian hipotesis.

3.8 Uji Hipotesis

Dalam melakukan penelitian perlu diadakannya uji hipotesis. Pengujian hipotesis terdiri dari:

3.8.1 Menyatakan Hipotesis Statistik

Konsekuensi Kesalahan	Tingkat Kesalahan
<i>Control</i>	μ_1
<i>Monetary Reward</i>	μ_2
<i>Punishment</i>	μ_3

Hipotesis 1a

- a. $H_0: \mu_1 < \mu_2$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih tinggi dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_1 > \mu_2$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Hipotesis 1b

- a. $H_0: \mu_1 < \mu_3$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih tinggi dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_1 > \mu_3$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).

Konsekuensi Kesalahan	Durasi Mengecek Ulang
<i>Control</i>	μ_4
<i>Monetary Reward</i>	μ_5
<i>Punishment</i>	μ_6

Hipotesis 2a

- a. $H_0: \mu_4 > \mu_5$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_4 < \mu_5$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Hipotesis 2b

- a. $H_0: \mu_4 > \mu_6$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_4 < \mu_6$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).

Konsekuensi Kesalahan	Durasi Menyelesaikan Tugas
<i>Control</i>	μ_7
<i>Monetary Reward</i>	μ_8

<i>Punishment</i>	μ_9
-------------------	---------

Hipotesis 3a

- a. $H_0: \mu_7 < \mu_8$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_7 > \mu_8$, berarti Individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Hipotesis 3b

- a. $H_0: \mu_7 < \mu_9$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).
- b. $H_a: \mu_7 > \mu_9$, berarti Individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).

3.8.2 Memilih Pengujian Statistik

Alat uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan metode ANOVA. Berdasarkan Murniati et al. (2013:7) disebutkan bahwa apabila suatu penelitian memiliki variabel independen dengan tipe skala nominal atau ordinal dan variabel dependen dengan tipe skala interval atau rasio maka pengujian data

yang dilakukan menggunakan ANOVA. Dalam penelitian ini, variabel independen menggunakan tipe skala nominal dan variabel dependen menggunakan tipe skala rasio.

Di dalam uji ANOVA, peneliti harus menentukan hipotesis nol dan hipotesis alternatif dalam penelitian ini. Hipotesis nol di penelitian ini yaitu tidak ada perbedaan antara masing-masing kelompok yang diuji sehingga tidak memberikan hasil yang signifikan. Sedangkan hipotesis alternatif di penelitian ini akan menunjukkan bahwa terdapat perbedaan antara kelompok-kelompok yang diuji sehingga memberikan hasil yang signifikan.

3.8.3 Menentukan Tingkat Keyakinan

Penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan sebesar 95%. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat toleransi kesalahan pada penelitian ini sebesar 5% atau 0,05.