

BAB IV

HASIL DAN ANALISIS DATA

4.1 Gambaran Umum Partisipan

Partisipan di dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Pengantar dan diambil secara acak. Data di dalam penelitian ini berguna untuk mengukur *information checking behaviour* yang dimiliki oleh individu yang diberi *reinforcement* (*monetary reward* dan *punishment*) dan yang tidak diberi *reinforcement* (*control condition*).

Tabel 4. Partisipan yang mengikuti eksperimen

Keterangan	Jumlah Partisipan
Partisipan di kelas Akuntansi Manajemen kelas 3.2	52
Partisipan di kelas Akuntansi Manajemen kelas 3.2 yang lolos uji manipulasi	48

Sumber: Data primer diolah, 2018

Menurut Nahartyo (2012), setiap sel yang ada memerlukan minimal 10 partisipan. Di dalam penelitian ini terdapat 9 sel, namun pada komponen *information checking behaviour* dapat dilihat dari setiap individu, sehingga memerlukan 30 orang sebagai partisipan untuk melakukan eksperimen. Namun,

peneliti akan menggunakan lebih dari 10 partisipan untuk masing-masing sel yaitu kurang lebih 15 partisipan.

Tabel 5. Partisipan yang mengikuti eksperimen dalam setiap sel

Konsekuensi Kesalahan	Jumlah Partisipan	Partisipan tidak lolos uji manipulasi	Partisipan lolos uji manipulasi
<i>Control</i>	16	1	15
<i>Monetary Reward</i>	18	2	17
<i>Punishment</i>	18	1	16
Total	52	4	48

Sumber: Data primer diolah, 2018

Partisipan yang mengikuti eksperimen ini berjumlah 52 orang yang diukur perilakunya yakni *information checking behaviour*. Di dalam eksperimen ini, partisipan dikondisikan sebagai karyawan bagian akuntansi di sebuah perusahaan. Para partisipan dibagi menjadi 3 kondisi yang berbeda yaitu kondisi *control* (tidak diberi *monetary reward* dan *punishment*), *monetary reward*, dan *punishment*. Pada penelitian ini peneliti membedakan kondisi tiap partisipan dengan cara memberikan lembar penugasan dengan warna yang berbeda, yaitu warna putih untuk *control*, warna hijau untuk *monetary reward*, dan warna merah untuk *punishment*.

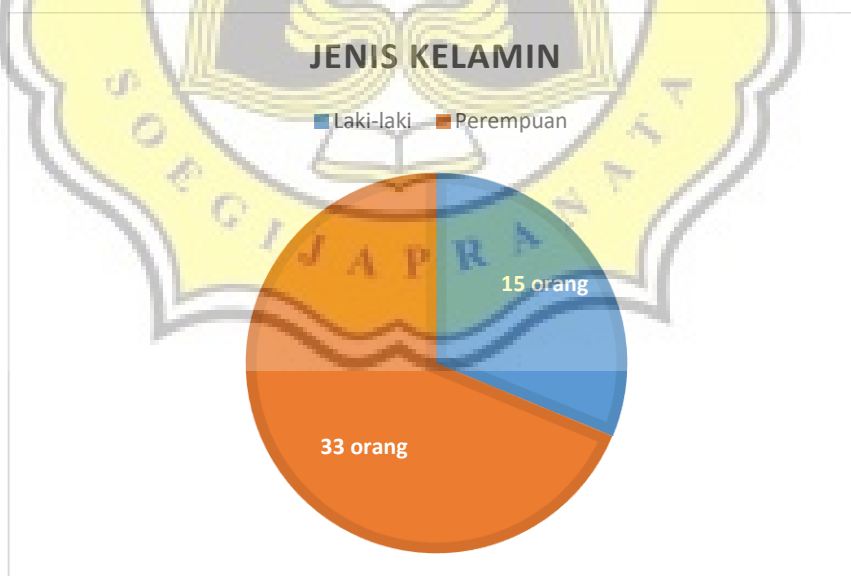
Pada lembar penugasan terdapat beberapa bagian. Di bagian awal, partisipan diminta untuk mengisi identitas diri masing-masing. Lalu di lembar berikutnya, terdapat bacaan yang menceritakan kondisi mereka. Setelah mereka membaca kondisi tersebut, terdapat pertanyaan yang harus mereka jawab dimana pertanyaan tersebut berguna sebagai uji manipulasi. Uji manipulasi digunakan untuk

mengetahui apakah partisipan telah memahami apa tugas yang akan mereka kerjakan nantinya sesuai dengan kondisi mereka masing-masing.

Dari tabel 5 dapat diketahui bahwa partisipan yang tidak lolos uji manipulasi sebanyak 4 partisipan. Partisipan tersebut tidak lolos dalam uji manipulasi dikarenakan mereka tidak mengerjakan uji manipulasi yang diberikan dengan benar. Sehingga 4 partisipan yang tidak lolos uji manipulasi, tidak dapat diikutsertakan dalam pengujian hipotesis penelitian ini.

Peneliti melakukan eksperimen hanya pada 1 kelas saja yaitu pada mata kuliah Akuntansi Manajemen kelas 3.2, karena mahasiswa yang terdapat di kelas tersebut sudah mencukupi sampel yang dibutuhkan oleh peneliti.

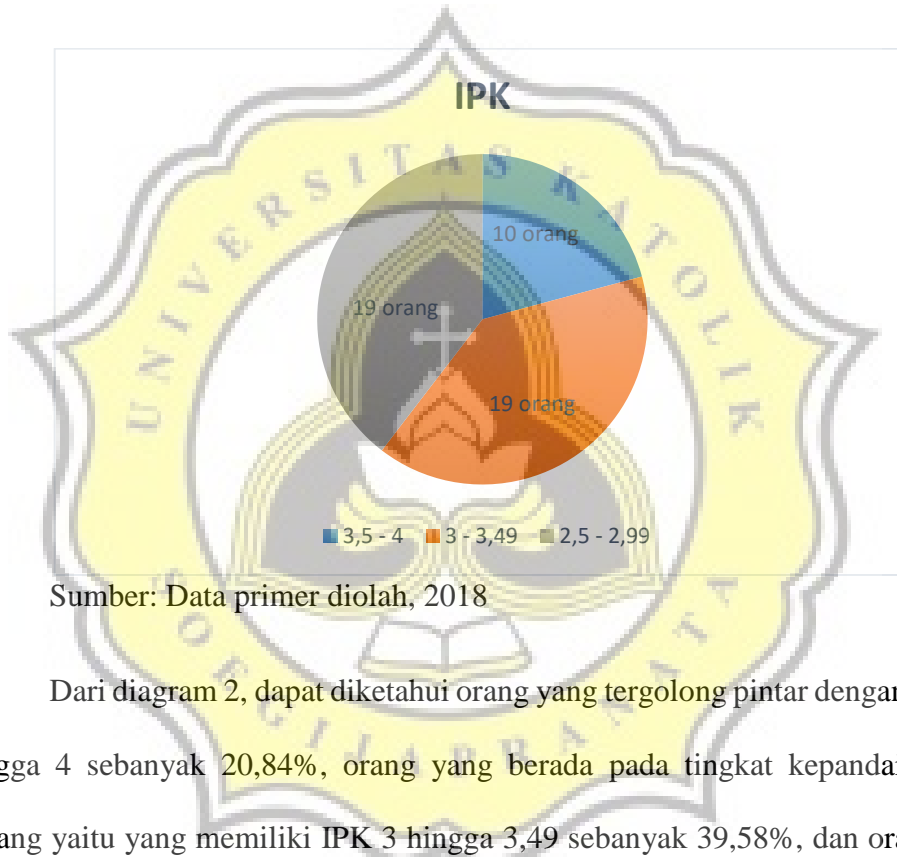
Diagram 1. Partisipan berdasarkan jenis kelamin



Sumber: Data primer diolah, 2018

Dari diagram 1 yang terdapat diatas, dapat diketahui bahwa dari 48 partisipan yang lolos manipulasi 31,25% berjenis kelamin laki-laki dan hampir sebagian besar merupakan partisipan berjenis kelamin perempuan dengan persentase 68,75%.

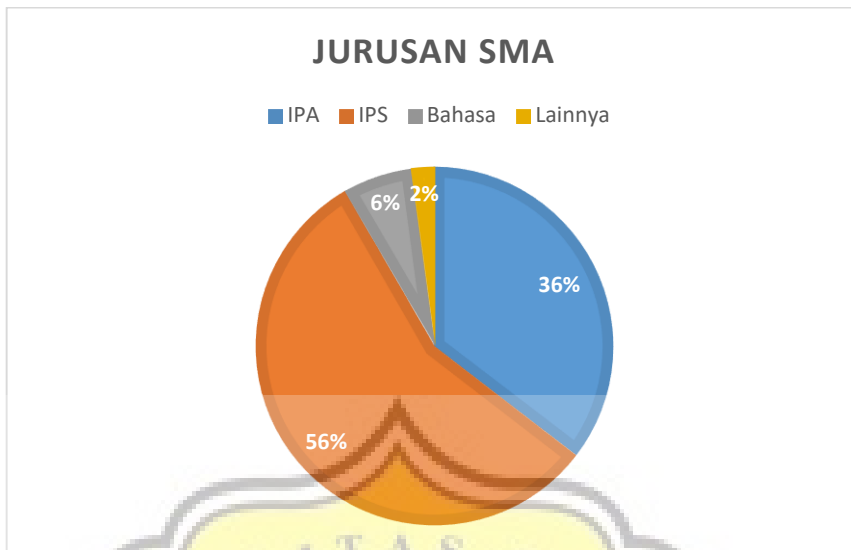
Diagram 2. Persebaran partisipan berdasarkan IPK



Sumber: Data primer diolah, 2018

Dari diagram 2, dapat diketahui orang yang tergolong pintar dengan IPK 3,5 hingga 4 sebanyak 20,84%, orang yang berada pada tingkat kepandaian yang sedang yaitu yang memiliki IPK 3 hingga 3,49 sebanyak 39,58%, dan orang yang tergolong tidak terlalu pintar dengan IPK 2,5 hingga 2,99 sebanyak 39,58%.

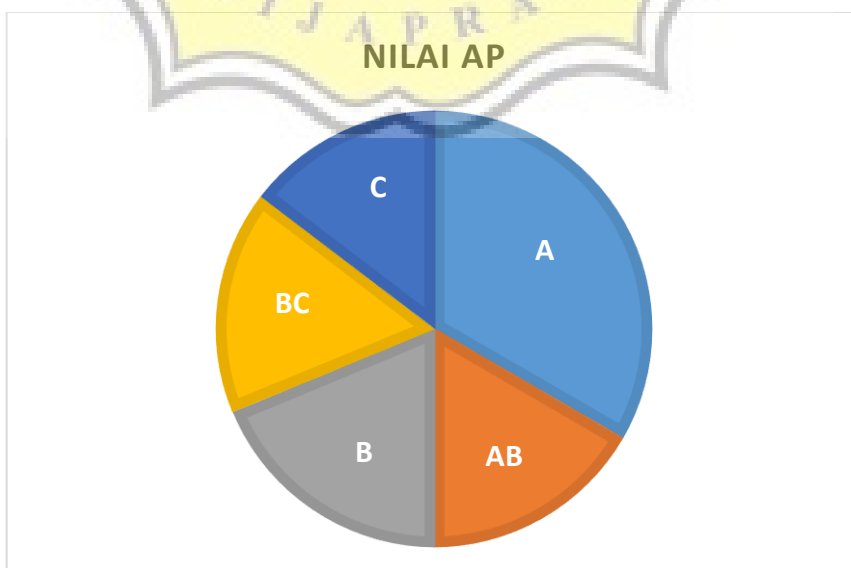
Diagram 3. Partisipan berdasarkan jurusan saat SMA



Sumber: Data primer diolah, 2018

Dari diagram 3, dapat diketahui bahwa sebagian besar partisipan pada saat SMA berasal dari jurusan IPS yakni sebanyak 27 orang. Kemudian diikuti dengan jurusan IPA sebanyak 17 orang. Lalu ada 3 orang yang berasal dari jurusan bahasa dan 1 orang berasal dari jurusan Akuntansi karena bersekolah di SMK.

Diagram 4. Pembagian partisipan berdasarkan nilai mata kuliah Akuntansi Pengantar



Sumber: Data primer diolah, 2018

Pada diagram 4 menjelaskan pembagian partisipan berdasarkan nilai yang mereka dapatkan untuk mata kuliah Akuntansi Pengantar. Sebagian besar partisipan memperoleh nilai A yaitu sebanyak 16 orang. Sedangkan partisipan yang memperoleh nilai AB, B, BC, dan C hampir tersebar secara merata dapat diketahui dari proporsi diagram yang seimbang.

Berikut merupakan pembagian partisipan pada masing-masing kondisi berdasarkan identitas diri mereka:

Tabel 6. Gambaran Partisipan pada setiap kondisi

Keterangan		Konsekuensi Kesalahan			N
		<i>Control</i>	<i>Monetary Reward</i>	<i>Punishment</i>	
Jenis Kelamin	Laki-laki	4	5	6	15
	Perempuan	11	12	10	33
TOTAL		15	17	16	48
IPK	3,5 – 4	2	5	3	10
	3 – 3,49	6	5	8	19
	2,5 – 2,99	7	7	5	19
TOTAL		15	17	16	48
Jurusan SMA	IPA	4	7	6	17
	IPS	11	6	10	27
	Bahasa	-	3	-	3
	Lainnya	-	1	-	1
TOTAL		15	17	16	48
Belajar Akuntansi saat SMA	Ya	4	8	6	18
	Tidak	11	9	10	30
TOTAL		15	17	16	48
Kursus Akuntansi	Ya	8	11	9	28
	Tidak	7	6	7	20
TOTAL		15	17	16	48

Nilai Akuntansi Pengantar	A	2	8	6	16
	AB	4	3	1	8
	B	4	2	3	9
	BC	3	2	3	8
	C	2	2	3	7
TOTAL		15	17	16	48
Nilai AKMI	A	2	8	3	13
	AB	1	2	4	7
	B	3	3	3	9
	BC	7	1	2	10
	C	2	3	4	9
TOTAL		15	17	16	48

Sumber: Data primer diolah, 2018

4.2 Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif menurut Hartono (2013) merupakan statistik yang dapat menggambarkan karakteristik dari data suatu penelitian. Karakteristik data yang dapat digambarkan yaitu distribusi dari data tersebut. Data yang dapat dideskripsikan dalam statistik deskriptif ini antara lain mean (rata-rata), varian, standar deviasi, maksimum, minimum, sum, dan range. Statistik deskriptif berguna bagi peneliti untuk memperoleh gambaran tentang data penelitian maupun sampel pada penelitian yang dilakukan.

Tabel 7. Statistik deskriptif berdasarkan jenis kelamin

Keterangan	<i>Information Checking Behaviour</i>					
	Tingkat Kesalahan		Durasi mengecek ulang		Durasi menyelesaikan tugas	
	Pria	Wanita	Pria	Wanita	Pria	Wanita

<i>Control</i>	Mean	0,455	0,334	5,904	6,691	72,325	82,822
	Range	0,334	0,49	3,61	3,38	42,7	66,67
<i>Monetary Reward</i>	Mean	0,173	0,192	10,294	9,849	57,106	62,381
	Range	0,333	0,375	2,42	3,96	40	48
<i>Punishment</i>	Mean	0,169	0,188	10,312	10,713	54,443	56,84
	Range	0,333	0,4	3,94	2,12	40	36,37

Sumber: Data primer diolah, 2018

Dilihat dari data tabel statistik deskriptif berdasarkan jenis kelamin, dapat diketahui bahwa pria memiliki *information checking behaviour* yang lebih baik dibandingkan perempuan hampir di semua kondisi. Namun, hasilnya berbanding terbalik pada perempuan yang berada di kondisi *control*. Mereka dapat menghasilkan tingkat kesalahan rata-rata lebih rendah dibandingkan laki-laki yaitu 0,334. Hal tersebut juga terjadi pada perempuan yang mendapatkan *monetary reward*. Perempuan membutuhkan durasi mengecek ulang lebih singkat daripada laki-laki yaitu 9,849 detik.

4.3 Hasil Uji Validitas Internal

Validitas internal digunakan sebagai pengukur yaitu seberapa valid kausalitas terjadi. Desain eksperimen di dalam penelitian ini sudah memenuhi validitas internal dan terbebas dari faktor-faktor yang dapat menyebabkan ancaman bagi validitas internal, yaitu:

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. Di dalam penelitian ini, partisipan merupakan mahasiswa program studi Akuntansi angkatan 2017 yang belum pernah melakukan eksperimen sebelumnya, sehingga tidak muncul adanya efek histori.

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, gusar, dan lain-lain. Penelitian yang dilakukan oleh eksperimenter hanya membutuhkan waktu yang relatif singkat yaitu sekitar 20 menit, sehingga dapat dipastikan bahwa tidak ada efek dari maturasi.

c. Pengujian

Pengujian merupakan efek dari adanya pembelajaran terlebih dahulu sebelum dilakukannya uji eksperimen atau manipulasi yang dapat mempengaruhi hasil dari penelitian eksperimen. Peneliti sebelumnya tidak memberikan soal latihan kepada partisipan, sehingga tidak akan ada *learning effect* pada penelitian ini.

d. Instrumentasi

Instrumentasi merupakan efek dari penggantian instrumen pengamat atau pengukur dalam penelitian eksperimen yang dapat mempengaruhi hasil karena adanya kemungkinan memberikan hasil yang berbeda. Pada penelitian ini, tidak melakukan pergantian pengamat atau eksperimenter maupun pergantian alat ukur, sehingga tidak adanya efek instrumentasi.

e. Seleksi

Seleksi dapat terjadi apabila partisipan yang dipilih memiliki karakteristik yang berbeda di sampel eksperimen dengan yang ada di sampel kontrol. Apabila membutuhkan partisipan yang berbeda kelas maka akan memungkinkan adanya perbedaan karakteristik yang dimiliki antara kelas yang satu dengan kelas yang lain. Namun pada penelitian ini, peneliti hanya menggunakan satu kelas saja dikarenakan jumlah sampel yang dibutuhkan sudah mencukupi. Selain itu, tidak adanya karakteristik tertentu yang dimiliki oleh partisipan pada penelitian ini, maka tidak akan ada efek seleksi.

Tabel 8. Uji Beda IPK pada setiap kondisi

KONSEKUENSI KESALAHAN	MEAN	N	F
<i>Control</i>	3,0067	15	1,358
<i>Monetary Reward</i>	3,17	17	
<i>Punishment</i>	3,1881	16	
SIG.	0,268		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 1)

Dari tabel 8, dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan rata-rata IPK pada setiap selnya. Sehingga dengan kata lain, IPK tersebar secara merata di semua sel tidak hanya berkumpul di sel tertentu.

Namun, pada satu kelas dapat dipastikan bahwa mahasiswa-mahasiswanya memiliki Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) yang beragam.

Peneliti juga melakukan uji beda apakah dengan tinggi rendahnya IPK akan menghasilkan perilaku yang berbeda pula.

Beragamnya IPK yang ada di kelas Akuntansi Manajemen 3.2 membuat peneliti menggolongkan IPK yang dimiliki individu menjadi 3 bagian. Individu yang digolongkan menjadi orang yang memiliki tingkat kepandaian yang tinggi yaitu yang memiliki IPK antara 3,5 hingga 4. Kemudian, bagi partisipan yang memiliki IPK 3 hingga 3,49 akan digolongkan sebagai orang dengan tingkat kepandaian sedang. Lalu, individu yang memiliki IPK antara 2,5 sampai 2,99 diklasifikasikan sebagai partisipan dengan tingkat kepandaian yang rendah.

Berikut merupakan hasil dari uji beda IPK (yang telah diklasifikasikan) terhadap *information checking behaviour*.

Tabel 9. Uji Beda IPK pada Tingkat Salah

IPK	MEAN	N	F
3,5 - 4	0,13910	10	2,909
3 - 3,49	0,26358	19	
2,5 - 2,99	0,27858	19	
SIG.	0,065		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 2)

Tabel 10. *Post Hoc Tests* IPK pada Tingkat Salah

(I) IPK	(J) IPK	Sig.
3,5 - 4	3 - 3,49	,138

	2,5 - 2,99	,078
3 - 3,49	3,5 - 4	,138
	2,5 - 2,99	1,000
2,5 - 2,99	3,5 - 4	,078
	3 - 3,49	1,000

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 2)

Dari tabel 9 dan 10 dapat dilihat bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan pada tingkat kesalahan yang disebabkan oleh perbedaan IPK pada setiap individu.

Tabel 11. Uji Beda IPK pada Durasi Mengecek Ulang

IPK	MEAN	N	F
3,5 - 4	10,1260	10	1,822
3 - 3,49	9,0053	19	
2,5 - 2,99	8,5858	19	
SIG.	0,173		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 3)

Tabel 12. *Post Hoc Tests* IPK pada Durasi Mengecek Ulang

(I) IPK	(J) IPK	Sig.
3,5 - 4	3 - 3,49	,521
	2,5 - 2,99	,191
3 - 3,49	3,5 - 4	,521
	2,5 - 2,99	1,000
2,5 - 2,99	3,5 - 4	,191
	3 - 3,49	1,000

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 3)

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa tidak terjadi perbedaan yang signifikan untuk durasi mengecek ulang pekerjaan pada individu dengan tingkat kepandaian tinggi, sedang, maupun rendah.

Tabel 13. Uji Beda IPK pada Durasi Menyelesaikan Tugas

IPK	MEAN	N	F
3,5 - 4	64,8770	10	0,503
3 - 3,49	68,4505	19	
2,5 - 2,99	62,1142	19	
SIG.	0,608		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 4)

Tabel 14. *Post Hoc Tests* IPK pada Durasi Menyelesaikan Tugas

(I) IPK	(J) IPK	Sig.
3,5 - 4	3 - 3,49	1,000
	2,5 - 2,99	1,000
3 - 3,49	3,5 - 4	1,000
	2,5 - 2,99	,966
2,5 - 2,99	3,5 - 4	1,000
	3 - 3,49	,966

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 4)

Pada tabel 11 dan tabel 14 menunjukkan bahwa perbedaan tingkat kepandaian atau IPK tidak menyebabkan perbedaan pada durasi menyelesaikan tugas.

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. Namun, sampel pada penelitian ini diambil secara acak atau *random*, sehingga tidak ada efek regresi. Bukti pengambilan sampel secara random adalah memilih kelas yang mahasiswanya sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Pengantar dengan cara undian.

g. Mortaliti Eksperimen

Mortaliti eksperimen dapat terjadi apabila komposisi dari partisipan yang diteliti berubah selama penelitian eksperimen dilakukan. Tidak ada perubahan komposisi partisipan maupun perubahan partisipan saat jalannya eksperimen ini, maka dapat dipastikan bahwa tidak adanya mortaliti eksperimen pada penelitian ini.

4.4 Hasil Pengujian Hipotesis

4.4.1 Hasil Pengujian Hipotesis 1

Pengujian hipotesis 1a digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *monetary reward* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Pengujian hipotesis 1b digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *punishment* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*).

Berikut adalah tabel desain eksperimennya

Tabel 15. Desain Eksperimen Hipotesis 1

Konsekuensi Kesalahan	Tingkat Kesalahan
<i>Control</i>	1
<i>Monetary Reward</i>	2
<i>Punishment</i>	3

Pengujian pada hipotesis 1 ini menggunakan uji ANOVA, maka sebelum melakukan uji tersebut perlu dilakukan uji Normalitas. Di bawah ini merupakan hasil uji normalitas untuk hipotesis 1.

Tabel 16. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Hipotesis 1

Konsekuensi kesalahan	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
	Sig.	Sig.
Control	,200	,951
Monetary Reward	,200	,257
Punishment	,200	,264

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 5)

Uji Normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang telah peneliti kumpulkan berdistribusi secara normal ataukah tidak. Hasil dari uji normalitas menunjukkan semua nilai sig > 0,05. Hal tersebut menandakan bahwa seluruh hasil data untuk hipotesis 1 ini berdistribusi secara normal.

Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis 1:

Tabel 17. Hasil Pengujian Hipotesis 1

Konsekuensi Kesalahan	Mean Tingkat Kesalahan	N	F	Sig
<i>Control</i>	0,37420	15	9,847	0,000
<i>Monetary Reward</i>	0,18623	17		
<i>Punishment</i>	0,18208	16		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 5)

Pada tabel 17, menunjukkan nilai sig 0,000 yang berarti nilai sig < 0.05, artinya terdapat perbedaan tingkat kesalahan yang dihasilkan oleh individu dalam 3 kondisi tersebut. Dari tabel tersebut juga menunjukkan bahwa individu yang diberi *monetary reward* dan *punishment* menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan dengan individu yang tidak diberi keduanya.

Berdasarkan tabel tersebut tidak dapat diketahui signifikansi antar konsekuensi kesalahan, maka karena itu peneliti memunculkan tabel *Post Hoc Tests* antara *monetary reward* dengan *control* serta *punishment* dengan *control*. Hal tersebut dikarenakan berkaitan dengan hipotesis yang akan diuji di hipotesis 1.

Tabel 18. *Post Hoc Tests* tingkat kesalahan pada kondisi *control*, *monetary reward*, dan *punishment*

Konsekuensi Kesalahan	Mean Difference Tingkat Kesalahan	Sig.	Keterangan
<i>Monetary Reward</i>	0,187965	,001	H1a diterima
<i>Control</i>			
<i>Punishment</i>	0,192138	,001	H1b diterima

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 5)

Pada tabel 18 terdapat *Post Hoc Tests* yang menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan terjadi individu pada kondisi *control* dengan

individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*. Sedangkan tidak terdapat perbedaan tingkat kesalahan antara individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*.

Dengan begitu, hipotesis 1a dapat diterima bahwa individu yang diberi *monetary reward* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*). Begitu pula dengan hipotesis 1b dapat diterima bahwa individu yang diberi *punishment* akan menghasilkan tingkat kesalahan yang lebih rendah dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*). Sehingga, apabila perusahaan ingin meminimalisir kesalahan yang terjadi pada pekerjaan yang dilakukan oleh karyawannya dapat dengan cara diberikan penguatan baik *monetary reward* maupun *punishment*.

Jadi apabila perusahaan menginginkan karyawan untuk melakukan sedikit kesalahan, perusahaan dapat memberikan *punishment* terhadap karyawannya. Karena rata-rata yang dihasilkan oleh individu pada kondisi *punishment* merupakan nilai yang paling rendah dibandingkan yang lainnya.

4.4.2 Hasil Pengujian Hipotesis 2

Pengujian hipotesis 2a pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Pengujian hipotesis 2b pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih

lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment (control condition)*. Berikut adalah tabel desain eksperimen hipotesis 2

Tabel 19 . Desain Eksperimen Hipotesis 2

Konsekuensi Kesalahan	Durasi Mengecek Ulang
<i>Control</i>	4
<i>Monetary Reward</i>	5
<i>Punishment</i>	6

Penting untuk mengetahui apakah data yang telah kita peroleh terdistribusi secara normal. Oleh karena itu, peneliti melakukan uji normalitas terlebih dahulu sebelum melakukan pengujian hipotesis.

Tabel 20. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Hipotesis 2

Konsekuensi kesalahan	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
	Sig.	Sig.
<i>Control</i>	,200	,575
<i>Monetary Reward</i>	,078	,305
<i>Punishment</i>	,200	,497

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 6)

Hasil dari uji normalitas menunjukkan semua nilai sig > 0,05. Hal tersebut menandakan bahwa seluruh hasil data untuk hipotesis 2 pada penelitian ini terdistribusi secara normal.

Hipotesis 2 diuji menggunakan uji One Way ANOVA. Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis 2:

Tabel 21. Hasil Pengujian Hipotesis 2

Konsekuensi Kesalahan	Mean Durasi Mengecek Ulang	N	F	Sig
<i>Control</i>	6,4287	15	6,076	0,000
<i>Monetary Reward</i>	9,9800	17		
<i>Punishment</i>	10,5875	16		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 6)

Tabel diatas menunjukkan nilai sig 0,000 berarti nilai sig < 0.05, artinya terdapat perbedaan durasi untuk mengecek ulang pekerjaan yang dilakukan oleh individu dalam kondisi *control* dengan individu yang diberi *monetary reward* dan *punishment*. Dari tabel tersebut, juga dapat diketahui bahwa individu yang mendapatkan kondisi *control* memiliki rata-rata durasi mengecek ulang lebih singkat dibandingkan individu yang mendapat *monetary reward* dan *punishment*.

Kemudian pada tabel berikutnya akan menunjukkan tabel Post Hoc Tests. Post Hoc Tests berguna untuk menunjukkan signifikansi antar konsekuensi kesalahan yaitu *monetary reward* dengan *control* serta *punishment* dengan *control*. karena sesuai dengan yang menjadi hipotesis peneliti.

Tabel 22. *Post Hoc Tests* durasi mengecek ulang pada *control*, *monetary reward*, dan *punishment*

Konsekuensi Kesalahan	Mean Difference Durasi Mengecek Ulang	Sig.	Keterangan
<i>Monetary Reward</i>	-3,55133	,000	H2a diterima
<i>Control</i>			
<i>Punishment</i>	-4,15883	,000	H2b diterima

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 6)

Pada tabel *Post Hoc Tests* menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan terjadi individu pada kondisi *control* dengan individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*. Sedangkan tidak terdapat perbedaan durasi mengecek antara individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*.

Dengan begitu, hipotesis 2a diterima karena pernyataan individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*) benar terbukti. Begitu juga dengan hipotesis 2b diterima karena pernyataan individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih lama untuk mengecek ulang pekerjaannya dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*) benar terbukti.

Sehingga apabila perusahaan menginginkan karyawan untuk dapat mengecek ulang dengan cepat, perusahaan dapat memberikan *monetary reward* sebagai motivasi untuk mereka. Karena dibandingkan dengan individu yang diberi *punishment*, mereka memiliki rata-rata lebih tinggi dibandingkan individu yang diberi *monetary reward*.

4.4.3 Hasil Pengujian Hipotesis 3

Pengujian hipotesis 3a di dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*).

Pengujian hipotesis 3b di dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui apakah individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih

singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment (control condition)*. Berikut adalah tabel desain eksperimennya

Tabel 23. Desain Eksperimen Hipotesis 3

Konsekuensi Kesalahan	Durasi Menyelesaikan Tugas
<i>Control</i>	7
<i>Monetary Reward</i>	8
<i>Punishment</i>	9

Sebelum melakukan uji ANOVA, peneliti harus dapat mengetahui apakah data terdistribusi secara normal atau tidak dengan cara melakukan uji normalitas *Shapiro-Wilk*

Tabel 24. Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* Hipotesis 3

Konsekuensi kesalahan	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
	Sig.	Sig.
Control	,200	,130
Monetary Reward	,133	,162
Punishment	,200	,132

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 7)

Dari tabel hasil uji normalitas diatas menunjukkan semua nilai sig > 0,05.

Hal tersebut menunjukkan data untuk hipotesis 3 terdistribusi secara normal.

Hipotesis 3 di dalam penelitian ini diuji dengan menggunakan uji ANOVA.

Berikut merupakan hasil dari pengujian hipotesis 3:

Tabel 25. Hasil Pengujian Hipotesis 3

Konsekuensi Kesalahan	Mean Durasi Menyelesaikan Tugas	N	F	Sig
<i>Control</i>	80,0228	15	8,986	0,001
<i>Monetary Reward</i>	60,8298	17		
<i>Punishment</i>	55,9414	16		

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 7)

Dari tabel menunjukkan nilai sig 0,001 yang berarti nilai sig < 0.05, artinya terdapat perbedaan durasi mengerjakan tugas yang dibutuhkan oleh setiap individu dalam 3 kondisi ini. Berdasarkan tabel tersebut juga dapat menunjukkan bahwa individu yang tidak diberi *monetary reward* dan *punishment* membutuhkan durasi untuk menyelesaikan tugas yang lebih lama dibandingkan dengan individu yang mendapat *monetary reward* dan *punishment*.

Dari tabel di atas tidak dapat diketahui signifikansi antar konsekuensi kesalahan, maka peneliti memunculkan tabel *Post Hoc Tests* antara *monetary reward* dengan *control* serta *punishment* dengan *control*. Hal tersebut dilakukan karena sesuai dengan hipotesis yang akan diuji di hipotesis 3 yang menguji antara *monetary reward* dengan *control* serta *punishment* dengan *control*.

Tabel 26. *Post Hoc Tests* durasi menyelesaikan tugas pada *control*, *monetary reward*, dan *punishment*

Konsekuensi Kesalahan	Mean Difference Durasi Menyelesaikan Tugas	Sig.	Keterangan
<i>Monetary Reward</i>	19,19325	,007	H3a diterima
<i>Control</i>			
<i>Punishment</i>	24,08142	,001	H3b diterima

Sumber: Data primer diolah, 2018 (Lampiran 7)

Pada tabel 26 terdapat Post Hoc Tests yang menunjukkan bahwa perbedaan yang signifikan terjadi di individu pada kondisi *control* dengan individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*. Sedangkan tidak terdapat perbedaan durasi mengerjakan tugas yang dibutuhkan antara individu pada kondisi *monetary reward* dan *punishment*.

Dengan begitu, hipotesis 3a dalam penelitian ini dapat diterima bahwa individu yang diberi *monetary reward* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *monetary reward* (*control condition*). Hal tersebut juga terjadi pada hipotesis 3b dalam penelitian ini dapat diterima bahwa individu yang diberi *punishment* akan membutuhkan waktu yang lebih singkat untuk menyelesaikan tugas dibandingkan individu yang tidak diberi *punishment* (*control condition*). Individu yang berada baik pada kondisi *monetary reward* maupun *punishment* mempertimbangkan untuk mengerjakan dan menyelesaikan tugas dalam waktu yang relatif cepat dan tepat. Berbeda dengan individu yang tidak diberi keduanya ternyata mengerjakan tugas mereka secara lebih lambat dan lebih sedikit pengerjaannya dikarenakan tidak adanya penguatan atau motivasi yang diberikan kepada mereka.

Jadi apabila perusahaan menginginkan karyawan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya dengan cepat, dapat diberikan penguatan berupa *punishment* karena pada tabel diatas menghasilkan individu yang diberi

punishment dapat menyelesaikan tugas paling cepat dibandingkan individu lainnya.

Hasil dari pengujian ANOVA menunjukkan bahwa hipotesis 1, hipotesis 2 diterima, dan hipotesis 3 yang menjadi dugaan peneliti dapat diterima. Pemberian konsekuensi kesalahan yang berupa *monetary reward* dan *punishment* kepada individu terbukti dapat meningkatkan ketelitian dan kehati-hatian pada diri mereka sehingga kemungkinan melakukan kesalahan dalam pengerjaan tugasnya akan sedikit terjadi. Dari hasil hipotesis 1 tersebut, juga mendukung penelitian milik Dambacher et al. (2011) yang menyatakan bahwa insentif moneter sebagai penalti kesalahan dapat bekerja dengan baik untuk meminimalisir jumlah kesalahan dibandingkan dengan insentif simbolis. Insentif moneter merupakan poin yang diperoleh oleh individu yang dikonversi menjadi uang.

Pengecekan ulang pada semua pekerjaan merupakan hal yang penting untuk dilakukan. Namun, tidak dapat dipungkiri bahwa dengan adanya pemberian penguatan kepada individu akan lebih dapat meningkatkan motivasi dan semangat dalam mengecek kembali pekerjaan yang sudah dikerjakan dan hal tersebut berarti terbukti pada hasil hipotesis 2.

Kemudian, hasil dari hipotesis 3 pada penelitian ini berbanding terbalik dengan penelitian yang sebelumnya sudah pernah dilakukan milik Li et al. (2015) yang mengatakan bahwa dengan memberikan konsekuensi kesalahan berupa *monetary reward* dan *punishment* dapat menyebabkan durasi

penyelesaian tugas lebih lama dibandingkan dengan individu yang tidak diberikan motivasi apapun. Hal tersebut mungkin terjadi dikarenakan perbedaan perhitungan antara penelitian milik peneliti dengan penelitian sebelumnya.

Pada penelitian Li et al. (2015) tidak terdapat batasan waktu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, melainkan menggunakan acuan berdasarkan jumlah soal yang diberikan. Sedangkan pada penelitian ini, yang menjadi acuan adalah waktu yang diberikan kepada partisipan. Dengan kata lain, peneliti memberikan jumlah soal cukup banyak yang tidak dapat dikerjakan seluruhnya secara benar oleh partisipan.

Hal tersebut dikarenakan individu yang mendapat motivasi berupa *monetary reward* semakin terpacu untuk mendapatkan insentif tersebut, sehingga mereka mengerjakan jurnal lebih banyak yang menyebabkan durasi mengerjakan tiap 1 jurnal menjadi lebih cepat dibandingkan dengan individu yang tidak mendapatkan penguatan dalam bentuk apapun. Hal tersebut juga terjadi pada individu yang mendapatkan penguatan berupa *punishment*. Mereka juga terpacu untuk mengerjakan jurnal lebih banyak dari target atau sebanyak-banyaknya yang mereka dapat kerjakan supaya dapat terhindar dari hukuman yang akan diberikan apabila tidak memenuhi target.