

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Objek dan Lokasi Penelitian

3.1.1 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi akuntansi Unika Soegijapranata hingga tahun ajaran 2018/2019 yang nanti akan diambil secara acak. Hal ini dilakukan karena pada penelitian sebelumnya milik Kosfeld et al. (2016) juga menggunakan mahasiswa sebagai objek penelitian.

3.1.2 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian kali ini akan dilakukan di Universitas Katolik Soegijapranata yang berdomisili di kota Semarang. Spesifiknya eksperimen pada penelitian kali ini akan dilakukan di gedung Justinus Unika Soegijapranata.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dari penelitian ini adalah mahasiswa aktif program studi akuntansi semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Sampel penelitian ini terdiri dari para partisipan yang akan dipilih secara acak yaitu dengan memilih salah satu mata kuliah yang berjalan pada program studi akuntansi semester ganjil tahun ajaran 2018/2019. Pemilihan mata kuliah tersebut dilakukan dengan cara

undian. Menurut Nahartyo (2012), setiap sel diperlukan minimal 10 partisipan, dalam penelitian ini peneliti memakai kurang lebih 15 partisipan setiap sel. Terdapat 9 (empat) sel, sehingga partisipan yang dibutuhkan kurang lebih sebesar 135 partisipan.

3.3 Sumber dan Jenis Data

Jenis data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data ini didapatkan dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

3.4 Definisi dan Pengukuran Variabel Penelitian

3.4.1 *Meaningful Work* adalah makna kerja yang dirasakan oleh karyawan dalam melakukan pekerjaannya. Seorang karyawan merasa bahwa hak yang dikerjakannya mempunyai peran dan berguna dalam perusahaan. *Meaningful Work* ini dibagi menjadi 2 kondisi yaitu:

- a) *High Meaning*, memiliki arti suatu pekerjaan yang dianggap memiliki makna kerja yang tinggi atau dianggap penting dan berpengaruh terhadap perusahaan.
- b) *Low meaning*, berarti suatu pekerjaan yang dianggap memiliki makna kerja rendah dan dianggap tidak begitu penting dan berpengaruh terhadap perusahaan.

Variabel *Meaningful Work* diukur dengan skala nominal dengan skor 0 = *high meaning* dan 1 = *low meaning*

3.4.2 Insentif adalah motivasi ekstrinsik yang diberikan kepada individu dan diharapkan dapat mendorong kinerja mereka. Pada penelitian ini, terdapat 2 jenis insentif yaitu insentif positif dan insentif negatif. Penjabaran insentif sebagai berikut:

- a) Insentif positif adalah hadiah berupa uang yang akan diberikan kepada partisipan jika mereka dapat menyelesaikan tugas dengan benar melebihi target yang telah ditentukan. Uang ini akan diberikan dengan simbol kupon yang menyerupai uang dan akan diberikan setiap individu dapat menyelesaikan setiap kode yang melebihi target, 1 kode terpecahkan mendapat tambahan 1 kupon.
- b) Insentif negatif adalah hukuman berupa pengurangan gaji yang akan didapat oleh para partisipan eksperimen apabila partisipan tidak dapat menyelesaikan pekerjaan mereka sesuai yang ditargetkan. Hukuman akan diberikan per unit soal yang tidak diselesaikan/salah pengejaan. Hukuman tersebut akan memotong gaji yang seharusnya didapatkan.

Variabel insentif diukur dengan menggunakan skala nominal dengan skor 0 = Positif , dan 1 = Negatif.

3.4.3 Kinerja, dalam eksperimen ini kinerja merupakan variabel dependen. Kita dapat mengukur variabel ini dengan menghitung jumlah jawaban benar yang dikerjakan partisipan ketika mengerjakan soal yang telah diberikan. Semakin tinggi jawaban yang benar, maka kinerja mereka akan semakin tinggi. Pengukuran variabel ini dengan menggunakan skala rasio.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian kali ini adalah metode eksperimen.

3.6 Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data untuk kali ini menggunakan metode Eksperimen . Partisipan yang diberi *treatment* adalah partisipan yang telah memenuhi kriteria dari sampel yaitu mahasiswa program studi akuntansi Unika Soegijapranata hingga periode 2018/2019. Penugasan dilakukan secara individu dan basis 2 macam insentif yaitu positif dan negatif dengan kondisi *high meaning* dan *low meaning*.

3.7 Pengujian Alat Pengumpulan Data

3.7.1 Uji Validitas Internal

Untuk mengukur ketepatan alat ukur yang akan digunakan, maka diperlukan untuk melakukan uji validitas. Menurut Nahartyo (2012), validitas internal adalah syarat mutlak sebuah eksperimen, tanpa validitas internal, sebuah eksperimen tidak dapat diinterpretasikan. Oleh karena itu dapat dikatakan bahwa eksperimen tidak mempunyai manfaat tanpa validitas internal. Sedangkan menurut Jogiyanto (2013), validitas internal merupakan alat ukur untuk mengetahui apakah benar dan valid permasalahan yang ada, seperti tingkatan kebenaran atau seberapa besar variabel dependen ini merupakan

akibat dari variabel independennya atau variabel yang memang mempengaruhinya. Desain penelitian yang baik harus memiliki validitas internal yang baik sebagai berikut menurut Jogiyanto (2013):

a) Histori

Merupakan pengalaman yang dimiliki partisipan dan peristiwa tertentu yang dialami oleh subjek selama eksperimen berlangsung sehingga reaksi partisipan tidak hanya disebabkan oleh manipulasi eksperimen namun juga karena adanya faktor histori.

b) Maturasi

Merupakan perubahan alamiah yang dialami partisipan karena berlalunya waktu. Selama eksperimen sedang berlangsung, partisipan dapat merasa lapar, lelah maupun bosan sehingga hasil dari eksperimen akan dipengaruhi oleh kondisi tersebut.

c) Pengujian (*testing*)

Merupakan dampak yang dapat membuat seorang individu belajar karena mendapatkan perlakuan, sehingga individu sudah mengetahui dulu mengenai hal yang akan dieksperimenkan.

d) Instrumentasi

Suatu kejadian yang terjadi karena adanya perubahan alat ukur yang akan berpengaruh terhadap eksperimen

e) Seleksi

Ketika menentukan eksperimen yang berbeda kelas, memungkinkan terjadi perbedaan sifat partisipan antar satu kelas dengan yang lain sehingga sudah terjadi pengaruh yang berbeda juga tiap kelas. Setelah perbedaan kelas eksperimen, besar perubahan reaksi yang terjadi mendapatkan gangguan dari variabel perbedaan kelas itu. Maka dapat dikatakan bahwa perubahan yang terjadi bukan karena manipulasi, namun juga karena pengaruh perbedaan kelas.

f) Regresi

Regresi dapat terjadi dikarenakan partisipan dipilih secara tidak acak dari populasi sehingga dapat memberikan efek terhadap hasil eksperimen akibat adanya syarat tertentu.

g) Mortaliti Eksperimen

Proses dilakukannya eksperimen, atau pada waktu pretest dan *posttest* adaa kemungkinan terjadinya “*drop out*” yang disebabkan karena sakit atau meninggal dunia. Hal ini akan mempengaruhi hasil eksperimen.

3.7.2 Uji Manipulasi

Dalam melakukan eksperimen pada individu, perlu dilakukan uji manipulasi. Uji manipulasi ini dilakukan dengan tujuan memastikan bahwa tiap individu mengerti tugas dan kondisi yang diberikan sehingga *treatment* dapat berjalan dengan baik. Pada penelitian ini, uji manipulasi dilakukan kepada individu dengan cara menanyakan beberapa pertanyaan kepada

individu, apa bila individu tersebut menjawab dengan tepat, maka individu di anggap sudah memahami tugas yang diberikan.

3.8 Desain Eksperimen

Desain eksperimen pada penelitian kali ini, menggunakan desain 3x3. Dua kolom dibagian kiri terdapat 2 jenis *meaningful work* yaitu *high meaning* (makna tinggi) dan *low meaning* (makna rendah) serta juga terdapat kontrol yaitu orang yang tidak mendapat, lalu 2 kolom dibagian kanan terdapat 2 tipe insentif yaitu insentif positif dan insentif negatif, serta kontrol. Pada desain eksperimen ini partisipan yang ada dalam kolom kontrol adalah partisipan yang tidak mendapat pengaruh dari insentif maupun *meaningful work*. Berikut adalah tabel dari desain eksperimen peneliti:

		Insentif		
		Kontrol	Positif	Negatif
<i>Meaningful Work</i>	Kontrol	1	2	3
	<i>High Meaning</i>	4	5	6
	<i>Low Meaning</i>	7	8	9

Tabel Design Eksperimen

Eksperimen dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- 1) Peneliti memilih partisipan yaitu mahasiswa aktif Unika Soegijapranata hingga tahun ajaran 2018/2019.

- 2) Peneliti masuk ke kelas dan menjelaskan terlebih dahulu kepada para mahasiswa jika tidak berat hati dalam mengikuti eksperimen ini.
- 3) Peneliti dibantu oleh tim eksperimenter yang beranggotakan 6 orang, terdiri dari seorang pemberi arahan yaitu peneliti sendiri dan 5 orang lain yang membantu membagikan skenario kepada semua mahasiswa yang menjadi partisipan. Skenario dalam eksperimen ini sebagai berikut:

1. **Skenario pertama : None**

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar.

2. **Skenario kedua : insentif positif**

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon karena perusahaan memiliki 6

target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan tentu saja mendapatkan bonus dari setiap kode yang terpecahkan yang melebihi target yang ditentukan, satu kata kode yang terpecahkan melebihi target akan diberikan bonus 1 kupon maka semakin banyak kata kode melebihi target yang terpecahkan akan semakin banyak pula insentif berupa kupon yang didapat.

3. Skenario Ketiga : insentif negatif

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon karena perusahaan memiliki 6 target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan akan mendapatkan denda dari setiap kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai target yang ditentukan, tiap satu kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai akan dipotong gaji sebesar 1 kupon maka semakin banyak kode yang gagal dipecahkan untuk mencapai target, semakin banyak pula hukuman berupa potongan kupon yang didapat.

4. Skenario keempat : *high meaning*

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pekerjaan Anda di bagian IT memiliki peranan yang sangat penting bagi perusahaan dan memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan perusahaan melawan *hacker*, oleh sebab itu anda diminta untuk menuliskan nama lengkap anda di lembar berikut dan seluruh anggota perusahaan akan mengetahui bahwa ini hasil pekerjaan anda.

5. **Skenario kelima : insentif positif dengan *high meaning***

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan cepat dan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon karena perusahaan memiliki 6 target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan tentu saja mendapatkan bonus dari setiap kode yang terpecahkan yang melebihi target yang ditentukan, satu kata kode yang terpecahkan melebihi target

akan diberikan bonus 1 kupon maka semakin banyak kata kode melebihi target yang terpecahkan akan semakin banyak pula insentif berupa kupon yang didapat. Pekerjaan Anda di bagian IT memiliki peranan yang sangat penting bagi perusahaan dan memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan perusahaan melawan *hacker*, oleh sebab itu anda diminta untuk menuliskan nama lengkap anda di lembar berikut dan seluruh anggota perusahaan akan akan mengetahui bahwa ini hasil pekerjaan anda.

6. Skenario keenam : insentif negatif dengan *high meaning*

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon karena perusahaan memiliki 6 target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan akan mendapatkan denda dari setiap kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai target yang ditentukan, tiap satu kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai akan dipotong gaji sebesar 1 kupon maka semakin banyak kode yang gagal dipecahkan untuk mencapai target, semakin

banyak pula hukuman berupa potongan kupon yang didapat. Pekerjaan Anda di bagian IT memiliki peranan yang sangat penting bagi perusahaan dan memberikan dampak yang besar bagi keberhasilan perusahaan melawan *hacker*, oleh sebab itu anda diminta untuk menuliskan nama lengkap anda di lembar berikut dan seluruh anggota perusahaan akan akan mengetahui bahwa ini hasil pekerjaan anda.

7. Skenario ketujuh : *low meaning*

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Namun sebenarnya keadaan sudah tenang dan kode sudah terpecahkan, hanya saja perusahaan ini melakukan pengecekan ulang apakah kode yang terpecahkan sudah benar dan hasil pengecekan ulang juga belum tentu dipakai perusahaan karena sebenarnya masalah sudah selesai.

8. Skenario kedelapan : insentif positif dengan *low meaning*

Eksperimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus

sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon karena perusahaan memiliki 6 target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan tentu saja mendapatkan bonus dari setiap kode yang terpecahkan yang melebihi target yang ditentukan, satu kata kode yang terpecahkan melebihi target akan diberikan bonus 1 kupon maka semakin banyak kata kode melebihi target yang terpecahkan akan semakin banyak pula insentif berupa kupon yang didapat. Namun sebenarnya keadaan sudah tenang dan kode sudah terpecahkan, hanya saja perusahaan ini melakukan pengecekan ulang apakah kode yang terpecahkan sudah benar dan hasil pengecekan ulang juga belum tentu dipakai perusahaan karena sebenarnya masalah sudah selesai.

9. **Skenario kesembilan : insentif negatif dengan *low meaning***

Ekspesimenter membagikan kertas yang bertuliskan bahwa partisipan adalah seorang pemecah kode rahasia sebuah perusahaan. Perusahaan sedang mengalami situasi panik karena adanya *hacker* yang menembus sistem perusahaan. Untuk mengembalikan sistem perusahaan dalam kondisi aman, pemecah kode harus dapat memecahkan kode yang ada dengan benar. Pemecah kode akan mendapat gaji tetapnya sebagai pemecah kode dengan simbol 6 kupon

karena perusahaan memiliki 6 target kode harus terpecahkan dalam waktu 3 menit dan akan mendapatkan denda dari setiap kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai target yang ditentukan, tiap satu kode yang gagal terpecahkan untuk mencapai akan dipotong gaji sebesar 1 kupon maka semakin banyak kode yang gagal dipecahkan untuk mencapai target, semakin banyak pula hukuman berupa potongan kupon yang didapat. Namun sebenarnya keadaan sudah tenang dan kode sudah terpecahkan, hanya saja perusahaan ini melakukan pengecekan ulang apakah kode yang terpecahkan sudah benar dan hasil pengecekan ulang juga belum tentu dipakai perusahaan karena sebenarnya masalah sudah selesai.

Ekspersimenter memberikan skenario dengan menggunakan kertas yang nanti akan diberikan kepada tiap individu.

- 4) Peneliti memandu jalannya eksperimen hingga selesai dan pada akhirnya membagikan lembar identitas kepada mahasiswa.

3.9 Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

3.9.1 Menyatakan Hipotesis

Tabel Eksperimen

		Insentif		
		Control	Positif	Negatif
<i>Meaningful Work</i>	<i>Control</i>	1	2	3
	<i>High Meaning</i>	4	5	6
	<i>Low Meaning</i>	7	8	9

a. Hipotesis 1 :

$H_{a1} : \mu_1 < \mu_2$, berarti kinerja kinerja akan lebih tinggi ketika diberi insentif positif dibandingkan dengan tidak diberi insentif.

$H_{o1} : \mu_1 \geq \mu_2$, berarti kinerja kinerja akan tidak lebih tinggi ketika diberi insentif positif dibandingkan dengan tidak diberi insentif.

b. Hipotesis 2 :

$H_{a2} : \mu_1 < \mu_3$, berarti kinerja kinerja akan lebih tinggi ketika diberi insentif negatif dibandingkan dengan tidak diberi insentif.

$H_{o2} : \mu_1 \geq \mu_3$, berarti kinerja kinerja akan tidak lebih tinggi ketika diberi insentif positif dibandingkan dengan tidak diberi insentif.

c. Hipotesis 3 :

$H_{a3} : \mu_2 \neq \mu_3$, berarti ada perbedaan kinerja saat individu diberi tipe insentif positif dan negatif.

$H_{o3} : \mu_2 = \mu_3$, berarti tidak ada perbedaan kinerja saat individu diberi tipe insentif positif dan negatif.

d. Hipotesis 4a :

$H_{a4a} : \mu_5 > \mu_8$, berarti ketika diberi insentif positif kinerja individu dalam kondisi *high meaning* lebih baik dibandingkan dengan kondisi *low meaning*.

$H_{o4a} : \mu_5 \leq \mu_8$, berarti ketika diberi insentif positif kinerja individu dalam kondisi *high meaning* tidak lebih baik dibandingkan dengan kondisi *low meaning*.

e. Hipotesis 4b :

$H_{a4b} : \mu_6 > \mu_9$, berarti ketika diberi insentif negatif kinerja individu dalam kondisi *high meaning* lebih baik dibandingkan dengan kondisi *low meaning*.

$H_{04b} : \mu_6 \leq \mu_9$, berarti ketika diberi insentif negatif kinerja individu dalam kondisi *high meaning* tidak lebih baik dibandingkan dengan kondisi *low meaning*.

3.9.2 Memilih Pengujian Statistik

Uji anova merupakan metode menguji hubungan antara satu variabel dependen dengan skala metrik dengan satu atau lebih variabel independen dengan skala nonmetrik (Jogiyanto, 2013). Uji anova dilakukan dengan tujuan mengetahui pengaruh utama variabel independen terhadap variabel dependen. Menggunakan anova karena variabel dependen berbentuk skala rasio dan variabel independen berbentuk skala nominal. Beberapa asumsi yang diperlukan untuk menggunakan uji anova adalah dengan lolos uji normalitas data dengan menggunakan Uji *Kolmogrov-Smirnov* (Muniarti *et al.*, 2013).

3.9.3 Menentukan tingkat keyakinan yang diinginkan

Tingkat keyakinan yang dipakai dalam penelitian kali ini adalah 95%. Tingkat toleransi eror pada penelitian ini adalah 5%.

3.9.4 Mendapatkan Nilai Uji Kritis

Menggunakan pengujian satu sisi (hipotesis berarah) dua sisi (hipotesis tak berarah)

3.9.5 Mengintepretasikan Hasil

a. Hipotesis 1 :

H_{01} tidak diterima bila sig. $F < 0.05$ dan diterima bila sig. $F > 0.05$

H_{a1} tidak diterima bila sig. $F > 0.05$ dan diterima bila sig. $F < 0.05$

b. Hipotesis 2 :

H_{01} tidak diterima bila sig. $F < 0.05$ dan diterima bila sig. $F > 0.05$

H_{a1} tidak diterima bila sig. $F > 0.05$ dan diterima bila sig. $F < 0.05$

c. Hipotesis 3 :

H_{01} tidak diterima bila sig. $F < 0.05$ dan diterima bila sig. $F > 0.05$

H_{a1} tidak diterima bila sig. $F > 0.05$ dan diterima bila sig. $F < 0.05$

d. Hipotesis 4a :

H_{01} tidak diterima bila sig. $F < 0.05$ dan diterima bila sig. $F > 0.05$

H_{a1} tidak diterima bila sig. F > 0.05 dan diterima bila sig. F < 0.05

e. Hipotesis 4b :

H_{o1} tidak diterima bila sig. F < 0.05 dan diterima bila sig. F > 0.05

H_{a1} tidak diterima bila sig. F > 0.05 dan diterima bila sig. F < 0.05

