

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1. Objek dan Lokasi Penelitian

##### 3.1.1. Objek Penelitian.

Objek Penelitian dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unika Soegijapranata, Semarang yang masih aktif hingga tahun ajaran 2019/2020.

##### 3.1.2. Lokasi Penelitian.

Penelitian ini dilakukan di Universitas Katholik Soegijapranata, Semarang.

#### 3.2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Program Studi Akuntansi Unika Soegijapranata, Semarang. Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah 2x2 (Jenis Insentif x Kondisi Keadilan) yang menimbulkan 4 group *treatment*. Menurut Nahartyo (2013) dalam penelitian eksperimental, jumlah sampel minimum yang diperlukan adalah 10 subjek per group eksperimen. Karena dalam eksperimen ini terdapat 4 group uji, maka eksperimen ini membutuhkan setidaknya 40

orang. Sampel penelitian ini diambil dari kelas 2 dan kelas 3 mata kuliah Matematika Bisnis.

### 3.3. Sumber dan Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer. Data primer adalah jenis data yang diperoleh secara langsung dari sumber pertama. Data didapatkan dari eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

### 3.4. Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel Penelitian

#### 3.4.1. Insentif

Insentif merupakan rangsangan eksternal yang diharapkan mampu mempengaruhi pertimbangan individu dalam melakukan pengambilan keputusan. Dalam penelitian ini terdapat 2 jenis insentif yang digunakan yaitu insentif positif dan insentif negatif, berikut penjelasannya :

1. Insentif Positif dalam penelitian ini berupa pemberian poin yang mewakili gaji bagi partisipan. Partisipan akan mendapat poin untuk tiap jawaban benar yang dijawab. Jumlah poin yang didapat per soal mengikuti jenis soal yang dipilih oleh partisipan. Pemberian insentif positif dalam penelitian ini disebut juga sebagai Kontrak Bonus
2. Insentif Negatif dalam penelitian ini berupa pengurangan “gaji” tetap (poin) partisipan. Dimana poin yang sudah dibagikan kepada partisipan di awal eksperimen akan makin dikurangi tiap kali partisipan salah menjawab. Pengurangan jumlah poin mengikuti soal yang dipilih oleh partisipan.

Pemberian insentif negatif dalam penelitian ini disebut juga sebagai Kontrak Penalti.

Jenis insentif diukur dengan menggunakan skala nominal. Skoring untuk variabel ini adalah : 0 = penalti (insentif negatif) dan 1 = bonus (insentif positif)

#### 3.4.2. Kondisi Ketidakadilan

Kondisi ketidakadilan merupakan perbedaan jumlah imbalan atau hukuman antar beberapa partisipan dengan tugas yang sama yang diharapkan mampu mempengaruhi pertimbangan individu dalam melakukan pengambilan keputusan. Penelitian ini menggunakan 2 dimensi ketidakadilan yaitu ketidakadilan yang menguntungkan dan kondisi ketidakadilan yang merugikan, berikut penjelasannya :

1. Kondisi Tidak Adil yang Menguntungkan pada kondisi bonus dalam penelitian ini berupa pemberitahuan bahwa partisipan akan mendapat nominal imbalan poin yang lebih besar dibanding partisipan lain. Sementara kondisi tidak adil yang menguntungkan pada kondisi penalti dalam penelitian ini berupa pemberitahuan bahwa partisipan akan mendapat hukuman berupa pengurangan poin yang lebih sedikit ketika melakukan kesalahan dibandingkan partisipan yang lain.

2. Kondisi Tidak Adil yang Merugikan pada kondisi bonus dalam penelitian ini berupa pemberitahuan bahwa partisipan akan mendapat nominal imbalan poin yang lebih kecil dibanding partisipan lain. Sementara kondisi tidak adil yang merugikan pada kondisi penalti dalam penelitian ini berupa pemberitahuan bahwa partisipan akan mendapat hukuman berupa pengurangan poin yang lebih besar ketika melakukan kesalahan dibandingkan partisipan yang lain.

Sebagai bentuk realisasinya, akan dibagikan 2 jenis lembar eksperimen yang berisi soal yang sama namun dengan nominal imbalan (pada kontrak bonus) dan nominal pengurangan (pada kontrak penalti) yang berbeda secara acak. Hal ini bertujuan untuk mengantisipasi bila ada partisipan yang berusaha memastikan kebenaran dari pemberitahuan tersebut.

Kondisi ketidakadilan dalam eksperimen ini diukur menggunakan skala nominal. Skoring untuk variabel ini adalah : 0 = tidak adil yang merugikan dan 1 = Tidak adil yang menguntungkan.

#### 3.4.3. Pengambilan Keputusan Beresiko Tinggi

Dalam penelitian ini, keputusan dengan risiko dan usaha tinggi merupakan variabel dependen. Keputusan dengan risiko dan usaha rendah digambarkan dengan soal kode anggaran sederhana (mudah) dan keputusan dengan risiko dan usaha tinggi digambarkan dengan soal kode anggaran kompleks (susah).

Jumlah pengambilan keputusan dengan risiko dan usaha tinggi diukur dari jumlah soal susah yang dikerjakan oleh partisipan.

Soal yang digunakan berupa soal *coding* yang mengharuskan partisipan untuk menterjemahkan kode – kode menjadi angka kemudian menjumlahkan kumpulan angka tersebut. Soal kode anggaran kompleks memiliki jumlah dijid kode yang lebih banyak dibandingkan soal kode anggaran sederhana.

Variabel ini diukur dengan menggunakan skala rasio yaitu dengan menghitung soal kode anggaran kompleks (susah) yang dikerjakan oleh partisipan.

### 3.5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

### 3.6. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Eksperimen pada kontrak bonus dengan kondisi tidak adil menguntungkan dan kondisi tidak adil merugikan. Kontrak penalti dengan kondisi tidak adil menguntungkan dan tidak adil merugikan.

### 3.7. Pengujian Alat Pengumpulan Data

#### 3.7.1. Uji Validitas Internal

Validitas internal merupakan pengukur seberapa benar atau valid kausalitas terjadi, yaitu seberapa benar variasi di variabel dependen diakibatkan oleh variasi dari variabel – variabel independennya. Penelitian yang baik harus memiliki validitas internal yang kuat (Hartono, 2013) :

1) Histori

Histori merupakan pengaruh peristiwa – peristiwa lain yang terjadi antara periode sebelum pengujian (*pre-test*) dan sesudah pengujian (*post-test*).

2) Maturasi

Maturasi adalah efek waktu yang dapat mempengaruhi subjek dan hasil eksperimen. Pengaruh yang bisa ditimbulkan contohnya : partisipan bisa merasa bosan, lelah, atau lapar.

3) Pengujian

Pengujian merupakan pengaruh dari pengujian sebelumnya yang membuat subjek belajar dan mengetahui hal yang dieksperimenkan, hal ini mampu mempengaruhi hasil pengujian berikutnya.

4) Instrumentasi

Pengaruh pergantian instrumen penelitian atau pergantian pengamat dalam eksperimen yang dapat memberikan hasil penelitian yang

berbeda. Pergantian pengamat yang terlalu sering bisa memberikan hasil penelitian yang berbeda.

5) Seleksi

Seleksi merupakan pengaruh karakteristik subjek yang berbeda antara grup *treatment* dengan grup kontrol. Sampel eksperimen dan sampel kontrol harus memiliki karakteristik ekuivalen untuk memenuhi validitas internal.

6) Regresi

Pengaruh menuju ke garis regresi yang berupa nilai ekspektasi sehingga nilai – nilai kecil cenderung bergerak naik dan nilai – nilai besar bergerak turun.

7) Mortaliti Eksperimen

Mortaliti eksperimen merupakan pengaruh perubahan komposisi subjek di grup *treatment*. Pada proses eksperimen ada kemungkinan partisipan yang keluar karena sakit dan hambatan lainnya. Hal ini dapat mempengaruhi hasil eksperimen.

### 3.7.2. Validitas Eksternal

Validitas eksternal erat kaitannya dengan generalisasi, menurut Nahartyo (2013) validitas eksternal memiliki 3 perspektif :

### 1. Generalisabilitas Statis

Sampel yang makin representatif memiliki daya generalisasi yang makin tinggi. Melakukan pengambilan sampel secara acak mampu mendukung hasil eksperimen agar dapat digeneralisasi.

### 2. Replikabilitas konseptual

Replikabilitas konseptual artinya hasil dari eksperimen mampu direplikasi dengan subjek, situasi, tempat, dan waktu berbeda.

### 3. Validitas Ekologis

Validitas Ekologis artinya penelitian dilakukan dengan kondisi yang menyerupai kenyataan agar dapat digeneralisasi.

#### 3.7.3. Uji Manipulasi

Pengujian alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah uji manipulasi. Uji manipulasi dilakukan dengan memberi pertanyaan untuk memastikan bahwa manipulasi yang dilakukan berhasil dan mengetahui seberapa besar pemahaman partisipan akan penugasan yang diberikan.

#### 3.8. Desain Eksperimen.

Desain Eksperimen dalam penelitian ini adalah  $2 \times 2$ , dimana terdapat 2 jenis insentif yaitu Bonus (Insentif Positif) dan Penalti (Insentif Negatif), serta 2 kondisi ketidakadilan yaitu dan kondisi tidak adil yang menguntungkan dan kondisi tidak adil yang merugikan.



Tabel 1 : Desain Eksperime

Keterangan		Tipe Ketidakadilan	
		TA-Menguntungkan	TA-Merugikan
Jenis	Bonus	1	2
Insentif	Penalti	3	4

Berikut adalah prosedur eksperimen :

1. Peneliti memilih partisipan yaitu mahasiswa akuntansi Unika Soegijapranata yang masih aktif hingga tahun ajaran 2019/2020
2. Peneliti mengunjungi kelas dan menjelaskan terlebih dahulu kepada para mahasiswa mengenai eksperimen yang akan dilakukan dan jika tidak berat hati dalam mengikuti eksperimen
3. Tim Eksperimen dalam penelitian ini beranggotakan 5 orang yang terdiri dari seorang pemimpin eksperimen yang bertugas memberi arahan yaitu peneliti sendiri dan 4 orang asisten yang membantu membagikan lembar identitas beserta set soal sesuai grup *treatment* yang sudah ditentukan kepada mahasiswa yang menjadi partisipan. :

Tabel 2 : rekap *treatment* tiap sel eksperimen

	Tidak Adil yang Menguntungkan (Divisi Alpha)	Tidak Adil yang Merugikan (Divisi Beta)
Bonus	Soal Mudah (kode sederhana) - Benar : +2 - Salah : 0 Soal Susah (kode kompleks) - Benar : +4 - Salah : 0	Soal Mudah (kode sederhana) - Benar : +1 - Salah : 0 Soal Susah (kode kompleks) - Benar : +2 - Salah : 0
Penalti	Soal Mudah (kode sederhana) - Benar : 0 - Salah : -2 Soal Susah (kode kompleks) - Benar : +1 - Salah : -1	Soal Mudah (kode sederhana) - Benar : 0 - Salah : -4 Soal Susah (kode kompleks) - Benar : +1 - Salah : -2

1) Grup 1 : Bonus – Tidak Adil yang Menguntungkan

1. Tim eksperimen membagikan lembar soal eksperimen, kemudian pemimpin eksperimen meminta partisipan membuka halaman pertama. Halaman pertama dimulai dengan pemberitahuan bahwa partisipan adalah seorang karyawan keuangan sebuah perusahaan, tugas karyawan keuangan adalah menterjemahkan dan menghitung kode anggaran perusahaan. Dilanjutkan dengan instruksi dan contoh cara pengerjaan soal eksperimen. Partisipan diberi tahu pula bahwa ia akan mendapat gaji berupa poin hadiah untuk tiap kode anggaran yang berhasil dikerjakan.

2. Setelah selesai membaca instruksi di halaman pertama, partisipan diminta membuka halaman selanjutnya yang berisi pemberitahuan bahwa perusahaan memiliki 8 kode anggaran yang terdiri dari kode sederhana dan kode kompleks. Tugas partisipan nantinya ialah memilih dan menterjemahkan 5 dari 8 kode yang tersedia. Dalam lembar ini partisipan diberitahu juga bahwa perusahaan membagi para partisipan kedalam 2 divisi : Divisi Alpha dan Divisi Beta, disini ditekankan bahwa kedua divisi tersebut diperlakukan secara berbeda oleh perusahaan meski memiliki tugas yang sama. Karyawan dalam Divisi Alpha akan mendapat hadiah 2 poin per kode sederhana dan 4 poin per kode kompleks. Karyawan dalam Divisi Beta akan mendapat hadiah 1 poin per kode sederhana dan 2 poin per kode kompleks. Partisipan diberitahu bahwa ia adalah anggota Divisi Alpha.

2) Grup 2 : Bonus – Tidak Adil yang Merugikan

1. Tim eksperimen membagikan lembar soal eksperimen kepada tiap partisipan, kemudian pemimpin eksperimen meminta partisipan membuka halaman pertama. Halaman pertama dimulai dengan pemberitahuan bahwa partisipan adalah seorang karyawan keuangan sebuah perusahaan, tugas karyawan keuangan adalah menterjemahkan dan menghitung kode anggaran perusahaan. Dilanjutkan dengan instruksi dan contoh cara pengerjaan soal eksperimen. Partisipan diberi

tahu pula bahwa ia akan mendapat gaji berupa poin hadiah untuk tiap kode anggaran yang berhasil dikerjakan.

2. Setelah selesai membaca instruksi di halaman pertama, partisipan diminta membuka halaman selanjutnya yang berisi pemberitahuan bahwa perusahaan memiliki 8 kode anggaran yang terdiri dari kode sederhana dan kode kompleks. Tugas partisipan nantinya ialah memilih dan menterjemahkan 5 dari 8 kode yang tersedia. Partisipan diberitahu bahwa perusahaan membagi para partisipan kedalam 2 divisi : Divisi Alpha dan Divisi Beta, disini ditekankan bahwa kedua divisi tersebut diperlakukan secara berbeda oleh perusahaan meski memiliki tugas yang sama. Karyawan dalam Divisi Alpha akan mendapat hadiah 2 poin per kode sederhana dan 4 poin per kode kompleks. Karyawan dalam Divisi Beta akan mendapat hadiah 1 poin per kode sederhana dan 2 poin per kode kompleks. Partisipan diberitahu bahwa ia adalah anggota Divisi Beta.

3) Grup 3 : Penalti – Tidak Adil yang Menguntungkan

1. Tim eksperimen membagikan lembar soal eksperimen kepada tiap partisipan, kemudian pemimpin eksperimen meminta partisipan membuka halaman pertama. Halaman pertama dimulai dengan pemberitahuan bahwa partisipan adalah seorang karyawan keuangan sebuah perusahaan, tugas karyawan keuangan adalah menterjemahkan dan menghitung kode anggaran perusahaan. Kemudian dilanjutkan

dengan instruksi dan contoh cara pengerjaan soal eksperimen. Partisipan diberi tahu pula bahwa ia akan mendapat hukuman berupa pengurangan poin hadiah untuk tiap kode anggaran yang salah atau gagal dikerjakan.

2. Setelah selesai membaca instruksi di halaman pertama, partisipan diminta membuka halaman selanjutnya yang berisi pemberitahuan bahwa perusahaan memiliki 8 kode anggaran yang terdiri dari kode sederhana dan kode kompleks. Tugas partisipan nantinya ialah memilih dan menterjemahkan 5 dari 8 kode yang tersedia. Partisipan diberitahu bahwa perusahaan membagi para partisipan kedalam 2 divisi : Divisi Alpha dan Divisi Beta, disini ditekankan bahwa kedua divisi tersebut diperlakukan secara berbeda oleh perusahaan meski memiliki tugas yang sama. Karyawan dalam Divisi Alpha akan mendapat hukuman pengurangan 2 poin per kode sederhana dan 1 poin per kode kompleks yang salah atau gagal dikerjakan. Karyawan dalam Divisi Beta akan mendapat hukuman pengurangan 4 poin per kode sederhana dan 2 poin per kode kompleks yang salah atau gagal dikerjakan. Partisipan diberitahu bahwa ia adalah anggota Divisi Alpha.

#### 4) Grup 4 : Penalti – Tidak Adil yang Merugikan

1. Tim eksperimen membagikan lembar soal eksperimen kepada tiap partisipan, kemudian pemimpin eksperimen meminta partisipan membuka halaman pertama. Halaman pertama dimulai dengan pemberitahuan bahwa partisipan adalah seorang karyawan keuangan

sebuah perusahaan, tugas karyawan keuangan adalah menterjemahkan dan menghitung kode anggaran perusahaan. Kemudian dilanjutkan dengan instruksi dan contoh cara pengerjaan soal eksperimen. Partisipan diberi tahu pula bahwa ia akan mendapat hukuman berupa pengurangan poin hadiah untuk tiap kode anggaran yang salah atau gagal dikerjakan.

2. Setelah selesai membaca instruksi di halaman pertama, partisipan diminta membuka dan membaca halaman selanjutnya yang berisi pemberitahuan bahwa perusahaan memiliki 8 kode anggaran yang terdiri dari kode sederhana dan kode kompleks. Tugas partisipan nantinya ialah memilih dan menterjemahkan 5 dari 8 kode yang tersedia. Partisipan diberitahu bahwa perusahaan membagi para partisipan kedalam 2 divisi : Divisi Alpha dan Divisi Beta, disini ditekankan bahwa kedua divisi tersebut diperlakukan secara berbeda oleh perusahaan meski memiliki tugas yang sama. Karyawan dalam Divisi Alpha akan mendapat hukuman pengurangan 2 poin per kode sederhana dan 1 poin per kode kompleks yang salah atau gagal dikerjakan. Karyawan dalam Divisi Beta akan mendapat hukuman pengurangan 4 poin per kode sederhana dan 2 poin per kode kompleks yang salah atau gagal dikerjakan. Partisipan diberitahu bahwa ia adalah anggota Divisi Beta.

4. Partisipan diminta untuk mengerjakan lembar latihan soal terlebih dahulu guna menguji pemahaman partisipan akan tugas mereka.

5. Partisipan diminta membuka halaman yang berisi soal eksperimen dan mengerjakan soal sesuai dengan batas waktu yang ditentukan.
6. Tim Eksperimen kemudian berkeliling dan mengambil hasil pekerjaan tiap partisipan untuk diperiksa.

### 3.9. Teknik Analisis Data dan Uji Hipotesis

#### 3.9.1. Menyatakan Hipotesis

##### 1) Hipotesis 1

Tabel 3 : tabel sel eksperimen hipotesis 1

Jenis Insentif	
Positif (Bonus)	Negatif (Penalti)
$\mu_1$	$\mu_2$

Ho :

$\mu_1 = \mu_2$ , artinya tidak ada perbedaan pengambilan keputusan beresiko tinggi antara kondisi bonus dengan kondisi penalti

Ha :

$\mu_1 < \mu_2$ , artinya pengambilan keputusan dengan risiko tinggi lebih banyak terjadi pada kondisi penalti dibanding pada kondisi bonus

## 2) Hipotesis 2

Tabel 4 : Tabel sel eksperimen hipotesis 2

Tipe Ketidakadilan	
Menguntungkan	Merugikan
$\mu_3$	$\mu_4$

Ho :

$\mu_3 = \mu_4$ , artinya tidak ada perbedaan pengambilan keputusan beresiko tinggi antara kondisi tidak adil yang merugikan dengan kondisi tidak adil yang menguntungkan.

Ha :

$\mu_3 < \mu_4$ , artinya pengambilan keputusan beresiko tinggi lebih banyak terjadi pada kondisi tidak adil yang merugikan dibanding pada kondisi tidak adil yang menguntungkan.



## 3) Hipotesis 3

Tabel 5 : tabel sel eksperimen hipotesis 3

Keterangan		Tipe Ketidakadilan	
		TA-menguntungkan	TA-merugikan
Jenis	Bonus	$\mu_5$	$\mu_6$
Insentif	Penalti	$\mu_7$	$\mu_8$

Ho :

$\mu_5 = \mu_6 = \mu_7 = \mu_8$ , Insentif dan Ketidakadilan tidak saling tergantung satu sama lain dalam mempengaruhi pengambilan keputusan beresiko tinggi. .

Ha :

$\mu_5 \neq \mu_6 \neq \mu_7 \neq \mu_8$ , Insentif dan Ketidakadilan saling tergantung satu sama lain dalam mempengaruhi pengambilan keputusan beresiko tinggi.

### 3.9.2. Pengujian Statistik

#### 3.9.2.1. *Independen Sampel t-test*

*Independen Sampel t-test* merupakan alat uji beda rata – rata 2 kelompok sampel independen. Alat uji ini digunakan untuk melakukan pengujian hipotesis komparatif (Muniarti et al., 2013). Alat uji ini digunakan untuk menguji hipotesis 1 dan hipotesis 2 dalam penelitian ini yang merupakan hipotesis komparatif.

#### 3.9.2.2. *Two-Way ANOVA*

Pengujian moderating menggunakan *ANOVA* dilakukan ketika variabel independen yang terlibat dalam bentuk skala nominal (Muniarti et al., 2013). Pengujian interaksi antar variabel independen dalam penelitian ini (hipotesis 3) dilakukan dengan menggunakan uji *Two-Way ANOVA*. Hal ini dikarenakan semua variabel independen dalam penelitian ini dalam skala nominal dan variabel dependennya dalam skala rasio.

### 3.9.3. Tingkat Keyakinan yang Diinginkan

Tingkat keyakinan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 95% dengan tingkat toleransi error sebesar 5%

#### 3.9.4. Mendapatkan nilai uji statistik

Menggunakan uji *ANOVA* dengan menggunakan variabel *dummy* untuk mendapatkan nilai uji statistik.

#### 3.9.5. Mendapatkan nilai uji kritis

Nilai uji kritis didapatkan sesudah melakukan pengujian statistik. Nilai uji kritis tersebut yang akan digunakan untuk membandingkan *F* hitung dengan *F* tabel.

#### 3.9.6. Menginterpretasikan Hasil

##### a. Hipotesis 1 :

Jika  $\text{sig. } F < 0.05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $\text{sig. } F > 0.05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

##### b. Hipotesis 2 :

Jika  $\text{sig. } F < 0.05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $\text{sig. } F > 0.05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima

##### c. Hipotesis 3 :

Jika  $\text{sig. } F < 0.05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak

Jika  $\text{sig. } F > 0.05$  maka  $H_a$  ditolak dan  $H_o$  diterima