

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Obyek dan Lokasi Penelitian

Obyek penelitian dalam penelitian ini adalah Mahasiswa S1 jurusan akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Unika Soegijapranata yang sudah mengambil mata kuliah dan lulus akuntansi biaya, akuntansi pengantar atau akuntansi Manajemen agar bisa dianggap telah memahami dasar – dasar penganggaran akuntansi.

3.2 Subjek dan Partisipan

Menurut (Nahartyo, 2012), populasi mengacu pada keseluruhan kelompok orang, kejadian atau hal yang ingin peneliti investigasi. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Akuntansi Universitas Katolik Soegijapranata angkatan 2019 sejumlah 165 mahasiswa, angkatan 2018 sejumlah 181 mahasiswa, dan angkatan 2017 sejumlah 183 mahasiswa

Sampel menurut (Nahartyo, 2012) adalah sebuah proses menyeleksi kumpulan-kumpulan elemen dari sebuah populasi dari penelitian untuk menjadi wakil dari populasi tersebut. Menurut (Sugiyono, 2011) dalam (Febriansyah, 2017) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi, apabila populasi terlalu besar, peneliti tidak mungkin atau kecil kemungkinan untuk meneliti semua dari populasi yang ada, maka karena alasan tersebut lah ada sampel.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *True Experimental Design* (Rancangan eksperimen sebenarnya) Lalu Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah mahasiswa S1 Akuntansi yang telah lulus mata kuliah Akuntansi Manajemen. Kriteria seperti yang sudah disebutkan sebelumnya dipilih karena, mahasiswa yang telah lulus salah satu

dari mata kuliah tersebut dianggap sudah memiliki pengetahuan yang cukup mengenai penyusunan anggaran.

3.3 Jenis dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini adalah data primer yaitu data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli atau pihak pertama (Hartono, 2013). Metode yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data, adalah data primer dalam penelitian ini adalah metode eksperimental dengan menggunakan manipulasi pada subjek penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data dan Desain Penelitian

3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik eksperimen. Teknik eksperimen adalah suatu studi yang melibatkan keterlibatan peneliti memanipulasi beberapa variabel, mengamati dan mengobservasi efeknya (Hartono, 2013).

Desain Eksperimen pada penelitian ini dilakukan menggunakan gambaran 2×1 *between subject* dengan kondisi Intensitas emosi positif. Berikut merupakan gambaran tabel desain eksperimen peneliti:

Tabel 3. 3 Desain Eksperimen

PADA KONDISI	PEMBERIAN INSENTIF	
	FIXED- RATE (NETRAL)	PIECE-RATE
INTENSITAS EMOSI POSITIF	1	2

--	--	--

Sumber: Data peneliti

Cara peneliti melakukan eksperimen adalah sebagai berikut:

1. Partisipan *log-in* ke halaman *e-learning* Unika Soegijapranata, lalu masuk ke Perkuliahan Online > Fakultas Ekonomi dan Bisnis > Program Akuntansi > St. Vena Purnamasari, SE., MSi > Eksperimen

2. Partisipan masuk ke modul pertama yang berisikan pengisian data diri dan kuesioner AIM.

Partisipan mulai mengisi data diri mereka masing-masing, kemudian mereka masuk ke sesi kuesioner AIM. Para peserta diminta untuk mengisi sejumlah kuesioner yang memiliki skala satu sampai enam (“Tidak pernah”, “Hampir Tidak Pernah”, “Kadang-kadang”, “Biasanya”, “Hampir Selalu”, “Selalu”).

3. Sesi produksi

Pada sesi ini, terdapat tiga tugas yaitu tugas produksi Januari, Februari, dan Maret. Masing-masing dari setiap produksi memiliki waktu 5 menit untuk para partisipan mengerjakan dengan kemampuan mereka masing-masing.

4. *Treatment* dan *Manipulation Check*

Partisipan sudah selesai menyelesaikan tugas produksi mereka, mereka masuk kedalam sesi *treatment* dimana mereka bisa memilih antara 2 *treatment* yang sudah disediakan oleh peneliti dan sudah dibatasi oleh peneliti sehingga para partisipan bisa masuk secara acak namun rata dalam setiap *treatment*-nya. Setelah mengerjakan *treatment*, ada sesi *manipulation check* yang berfungsi untuk

mengetahui apakah para partisipan paham tentang *treatment* yang sudah dikerjakan atau tidak.

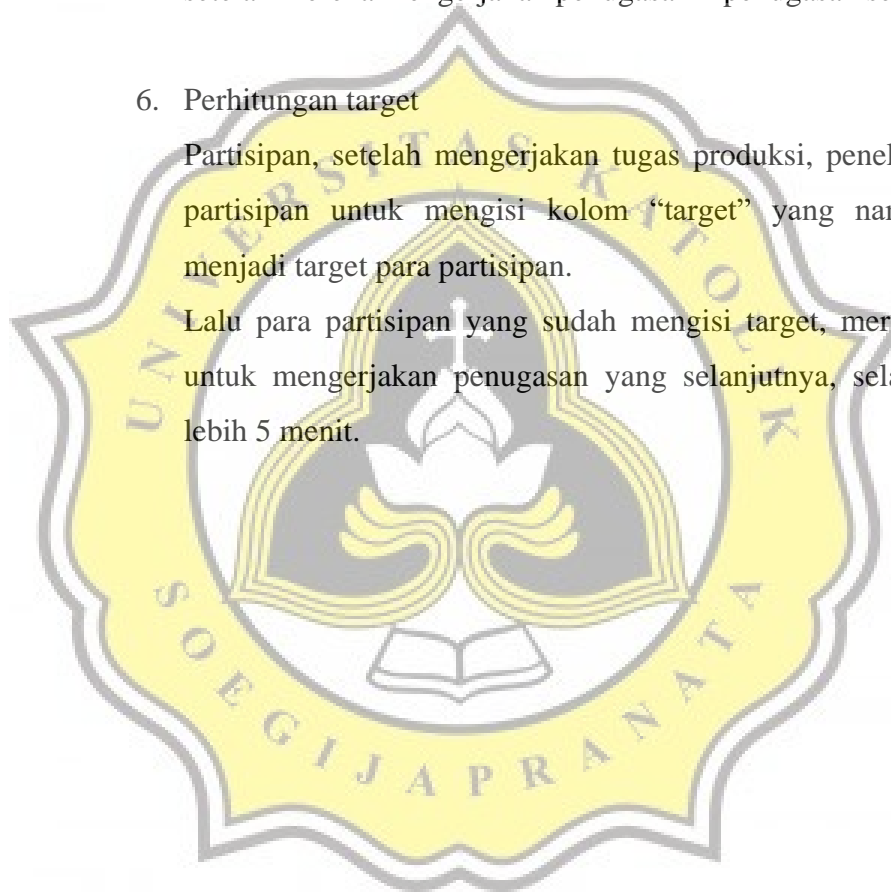
5. Intensitas Emosi 2

Pada sesi AIM 2, partisipan mengisi pertanyaan yang sama seperti AIM 1, namun mengisi kuesioner AIM 2 berdasarkan kondisi setelah mereka mengerjakan penugasan – penugasan sebelumnya.

6. Perhitungan target

Partisipan, setelah mengerjakan tugas produksi, peneliti meminta partisipan untuk mengisi kolom “target” yang nantinya akan menjadi target para partisipan.

Lalu para partisipan yang sudah mengisi target, mereka diminta untuk mengerjakan penugasan yang selanjutnya, selama kurang lebih 5 menit.



3.5 Definisi dan Pengukuran Variabel

3.5.1 Variabel Dependen

Variabel dependen pada penelitian ini adalah *budgetary slack*. *Budgetary slack* pada penelitian ini termasuk data interval, untuk mengetahui seberapa besar selisih anggaran yang terjadi pada penelitian ini, peneliti melihat perbedaan kapasitas atau kemampuan dengan target yang sudah ditentukan oleh partisipan. Kemampuan partisipan dilihat dari nilai rata-rata pengerjaan tugas produksi 1, 2, dan 3 milik partisipan. Pengerjaan tugas produksi dilakukan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan partisipan dan kemudian partisipan akan diminta untuk menetapkan target masing – masing yang nantinya akan dijadikan indikator untuk mengetahui berapa kemampuan yang dimiliki oleh setiap partisipan. Perhitungan untuk mengetahui besar *slack* pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

$$\text{Kemampuan Kinerja} = \frac{\text{Produksi Januari} + \text{Februari} + \text{Maret}}{3}$$

$$\text{Slack} = \text{Kemampuan Kinerja} - \text{target}$$

3.5.2 Variabel Independen

Variabel Independen dari penelitian ini adalah *affect Intensity* atau bisa disebut dengan Intensitas Emosi. Intensitas Emosi seseorang atau bisa disebut dengan afek intensitas seseorang merupakan suatu kepekaan terhadap rangsangan – rangsangan (*responsifitas*) yang dimiliki oleh para partisipan. Pengukuran variabel independen pada penelitian ini dilakukan dengan cara partisipan menyelesaikan kuesioner yang berisikan 40-item *Affect Intensity Measure* (AIM) dengan skala likert dimana ada 6 poin (1 “Tidak pernah”, 2 “Hampir Tidak Pernah”, 3 “Kadang-kadang”, 4 “Biasanya”, 5 “Hampir Selalu”, 6 “Selalu”). Melalui pengisian 40 item tersebut, peneliti bisa

mengetahui nilai skor dari AIM para partisipan, semakin tinggi nilai skor AIM yang dimiliki oleh para partisipan, maka semakin tinggi juga intensitas emosi partisipan. Pengukuran Intensitas Emosi atau AIM, pada penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali, yang letaknya sebelum dan sesudah adanya *treatment*. Hal ini dilakukan dengan tujuan peneliti ingin mengetahui apakah AIM merupakan bawaan dari lahir seseorang atau bisa terpengaruhi oleh adanya *treatment*.

3.5.3 Variabel Moderasi

Variabel moderasi dalam penelitian ini adalah Sistem Insentif. Sistem Insentif pada penelitian ini merupakan variable moderasi yang nantinya akan diberikan kepada para partisipan dan akan dilakukan manipulasi kepada para partisipan, guna untuk menggambarkan kondisi sistem insentif apa yang akan diterima oleh para partisipan. Pengukuran sistem insentif ini, melalui dua sistem yaitu sistem insentif *piece-rate* dan skema sistem insentif *fixed rate*. Variabel moderasi ini diukur dengan menggunakan narasi kasus yang nantinya akan diberikan kepada partisipan, dan partisipan diminta untuk mengerjakan soal yang dianggap atau di ilustrasikan sebagai pekerjaan yang dikerjakan dan para partisipan akan menerima salah satu dari dua sistem insentif yang ada. Apabila para partisipan menerima sistem insentif *piece-rate*, maka para peserta akan mendapatkan upah, sebanyak soal yang berhasil mereka kerjakan, sedangkan sistem insentif *fixed rate*, para peserta akan mendapatkan upah atau gaji tetap, walaupun mereka berhasil atau tidak dalam memenuhi target soal yang harus dikerjakan. Setelah para partisipan selesai dalam mengerjakan narasi yang sudah dikerjakan, para partisipan mengerjakan *manipulation check*, dimana mereka diberi

pertanyaan dan perlu menjawab ya atau tidak, apabila jawaban partisipan benar dengan menjawab YA, partisipan dianggap memahami narasi yang sudah mereka kerjakan. Pertanyaan yang dilampirkan sebagai berikut:

Jika saya **tidak mampu** memenuhi / melampaui target maka saya **hanya akan mendapatkan gaji pokok (Rp 10.000.000) atau BONUS = Rp 0 (YA / TIDAK)***

3.6 Alat Pengumpulan Data

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat sejauh mana item mampu membedakan antara individu atau kelompok individu yang memiliki dan tidak memiliki atribut yang diukur (Azwar, 2004) dalam (Anggraeni, 2016). Validitas menunjukkan seberapa nyata suatu pengujian mengukur apa yang seharusnya diukur (Hartono, 2013), hal. 146). Validitas internal ini digunakan sebagai pengukur seberapa valid kausalitas terjadi (Hartono, 2013) . Desain eksperimen dalam penelitian ini telah memenuhi validitas internal dan bebas dari faktor – faktor yang mengakibatkan ancaman terhadap validitas internal, antara lain:

1. Histori

Pengalaman yang partisipan miliki serta kejadian tertentu yang dialami partisipan selama eksperimen berlangsung sehingga histori juga menjadi faktor penyebab respon.

2. Maturasi

Akibat atas berlalunya waktu sehingga terjadi partisipan mengalami perubahan alamiah. Partisipan dapat merasakan letih, lapar, atau bosan

sehingga kondisi partisipan sangat mungkin mempengaruhi hasil eksperimen.



3. Pengujian (*testing*)

Efek yang dapat membuat partisipan belajar akibat telah memperoleh perlakuan sebelum eksperimen dilakukan sehingga partisipan telah mengetahui atau mempelajari lebih dulu tentang hal yang akan di eksperimenkan.

4. Instrumentasi

Peristiwa akibat alat ukur yang digunakan diganti sehingga jalannya eksperimen akan terpengaruh.

5. Seleksi

Terjadinya perbedaan karakteristik partisipan antara kelas satu dengan kelas lain sehingga telah terjadi perbedaan pengaruh antar kelas satu dengan lainnya. Perubahan yang terjadi pada variabel dependen selain akibat pengaruh manipulasi, tetapi juga akibat pengaruh perbedaan kelas.

6. Regresi

Regresi mungkin terjadi karena sampel tidak dipilih secara acak. Adanya hal tersebut mempengaruhi hasil eksperimen karena adanya syarat khusus.

7. Mortaliti Eksperimen

Pada proses dilakukan eksperimen, atau pada waktu antara *pretest* dan *posttest* sering terjadi subjek yang "*dropout*" baik karena pindah, sakit ataupun meninggal dunia. Hal ini juga akan berpengaruh terhadap hasil eksperimen.

3.6.2 Uji Reabilitas

Uji reliabilitas dimaksudkan untuk melihat sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Hasil pengukuran dapat dipercaya hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap sekelompok subyek yang sama diperoleh hasil yang relative sama, selama aspek yang

diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Azwar, 2004) Uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan uji Crobach's Alpha. Apabila nilai pengujian lebih dari 0,60 maka disimpulkan reliabel. Pengujian reabilitas dalam penelitian ini adalah kuesioner AIM.

Tabel 3.4 Tingkat Reabilitas

Interval	Kriteria
>0.9	Sempurna
0.7 – 0.9	Tinggi
0.5 – 0.7	Moderat
<0.5	Rendah

3.7 Uji Hipotesis

3.7.1 Menyatakan Hipotesis

Penelitian ini menggunakan hipotesis nul atau hipotesis alternative sebagai hipotesisnya. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut:

Hipotesis 1:

$H_0: \mu_1 \neq \mu_2$, artinya, makin tinggi Intensitas Emosi maka tidak berpengaruh positif terhadap *Budgetary slack* dengan sistem *reward fixed - rate*

$H_a: \mu_1 = \mu_2$, artinya, makin tinggi Intensitas Emosi makin tinggi pula *Budgetary slack* dengan sistem *reward fixed - rate*.

3.7.2 Memilih Pengujian Statistik

Regresi sederhana digunakan untuk mengetahui apakah adanya hubungqan antara dua variabel atau lebih yang mempunyai hubungan kausalitas atau sebab akibat ((Murniati et al., 2013). Persamaan MRA (*Moderating Regression Analysis*) pada penelitian ini sebagai berikut:

Intensitas Emosi 1

$$S = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____} \quad (1 \text{ (Penguatan Reward Piece-Rate)})$$

$$S = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____} \quad (2 \text{ (Penguatan Reward Fixed-Rate)})$$

Intensitas Emosi 2

$$S = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____} \quad (1 \text{ (Penguatan Reward Piece-Rate)})$$

$$S = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____} \quad (2 \text{ (Penguatan Reward Fixed-Rate)})$$

Keterangan :

S = Slack

β_0 = nilai Y ketika X=0

β_1 = koefisien regresi

IE = Intensitas Emosi

3.7.3 Uji Asumsi Klasik

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan pengujian asumsi klasik. Uji asumsi klasik merupakan persyaratan statistik yang harus dipenuhi agar interpretasi output dapat dikatakan akurat. Uji Asumsi klasik yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu Normalitas, Heterokedastisitas dan Multikolinearitas.

3.7.3.1 Uji Linearitas

Uji Linearitas digunakan untuk mengetahui hubungan linear antar variabel. Pengujian linearitas ini hanya perlu dilakukan satu kali untuk kedua persamaan, dengan memasukan seluruh variabel yang diperlukan, namun dalam penelitian ini tidak menggunakan uji linearitas karena pengujian penelitian ini linear

3.7.3.2 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah sampel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Dalam uji normalitas yang diuji yaitu kenormalan residual error. Normalitas dideteksi dengan Tes Kolmogorov-Smirnov dari nilai Standardized Residual. Suatu data dinyatakan berdistribusi normal jika memiliki nilai probabilitas $> 0,05$.

3.7.3.3 Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas digunakan untuk mengukur tingkat asosiasi (keeratn) hubungan / pengaruh antar variabel bebas tersebut melalui besaran koefisien korelasi (r). Pengujian Multikolinieritas dilakukan dengan menghitung koefisien relasi sederhana antar variabel bebas, menghitung nilai VIF, menghitung nilai TOL. Jika VIF di bawah angka 10 dan angka Tolerance lebih besar daripada 1 maka dikatakan tidak terjadi multikolinieritas. Penelitian ini tidak menggunakan uji multikolinieritas karena dalam penelitian ini tidak menggunakan regresi linear berganda.

3.7.3.4 Uji Autokolerasi

Uji autokolerasi digunakan untuk mengetahui adanya kolerasi antar waktu atau individu. (Murniati et al., 2013).

Penelitian ini tidak menggunakan uji autokolerasi karena data dalam penelitian ini bukan merupakan data *time series*.

3.7.3.5 Uji Heteroskedastisitas

Uji Heteroskedastisitas dilakukan untuk mengetahui sama atau tidaknya varians dari residual dari observasi yang satu dengan observasi lainnya. Pengujian Heteroskedastisitas dilakukan dengan uji Glejser dengan meregresi variabel independen terhadap nilai absolut residual. Heteroskedastisitas terjadi jika variabel independen signifikan secara statistik mempengaruhi variabel dependen.

3.7.4 Menentukan Tingkat Keyakinan

Penelitian ini menggunakan tingkat keyakinan sebesar 95%, dengan tingkat kesalahan pada data sebesar 5%.

3.7.5 Menghitung Nilai Statistiknya

Perhitungan nilai statistik dalam penelitian ini ini menggunakan uji beda *Independent Sample T-test* dan uji regresi linier.

3.7.6 Mendapatkan nilai uji kritis

Nilai uji kritis didapatkan dengan membandingkan F hitung dengan F tabel

3.7.7 Menginterpretasikan Hasilnya

Hipotesis 1

Hipotesis diterima apabila $\mu_1 < \mu_2$, ditolak apabila $\mu_1 > \mu_2$