

BAB IV

HASIL ANALISIS

4.1 Gambaran Umum Partisipan

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen yang melibatkan mahasiswa untuk berperan sebagai manajer bawah. Partisipan yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa yang sudah mengambil mata kuliah Akuntansi Pengantar I, Penganggaran, Akuntansi Menejemen dan dianggap telah memahami dasar – dasar penganggaran akuntansi, dan jumlah partisipan yang diperoleh sebanyak 80 orang. 67 orang memenuhi syarat lolos uji *manipulation check*. 13 orang yang tidak lolos dikarenakan mereka memiliki nilai skor slack yang berada dibawah angka 0 (mines), nilai slack dibawah 0 tidak bisa digunakan datanya dalam penelitian ini karena penelitian ini bertujuan untuk mencari jumlah slack yang akan menjadi lebih besar atau lebih kecil melalui adanya sistem insentif yang dihasilkan oleh para partisipan. Ada juga yang tidak lolos dalam uji *manipulation check*, jadi data mereka tidak bisa digunakan karena dinyatakan tidak valid dan tidak lolos.

Tabel 4.1 Jumlah Partisipan yang mengikuti eksperimen dalam setiap sel

PADA KONDISI	PEMBERIAN INSENTIF	
	FIXED-RATE (NETRAL)	PIECE-RATE
INTENSITAS EMOSI	30	37

--	--	--

Dalam setiap sel yang ada dalam tabel 2 hanya diperlukan minimal 10 partisipan setiap sel nya. Data yang diperoleh untuk mengisi setiap sel sudah melebihi batas minimal dari setiap sel yaitu dengan *Fixed-rate* berisikan 30 partisipan dan *Piece-rate* 37 partisipan.

4.2 Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif memiliki fungsi untuk menjelaskan data dengan cara mendeskripsikan data yang sudah diperoleh dalam penelitian.

Tabel 4.2. Tabel Statistik Deskriptif Jenis Kelamin dan IPK

Keterangan		Jumlah
Jenis Kelamin	Laki-Laki	22
	Perempuan	45
Total		75
IPK	>3.00	53
	<3.00	14
Total		67

Sumber: Lampiran 2

Partisipan dalam penelitian ini memiliki jumlah sebesar 67 mahasiswa dengan tingkat persentase laki-laki sebesar 33% dan presentase perempuan sebesar 67%. Kemudian untuk partisipan yang memiliki IPK diatas 3.00 sebesar 79% dan persentase partisipan yang memiliki IPK dibawah 3.00 sebesar 21%.

4.3 Uji Validitas dan Reabilitas

4.3.1 Uji Validitas Internal

Validitas internal ini digunakan sebagai pengukur seberapa valid kausalitas terjadi (Hartono, 2013).



Tabel 4.3 Uji beda jenis kelamin dan *Budgetary Slack*

JENIS KELAMIN	N	MEAN
LAKI-LAKI	22	4.5
PEREMPUAN	45	3.84
TOTAL	67	
SIG		0.51

Sumber:

Lampiran 2

Berdasarkan dari tabel 4.3, nilai sig yang didapatkan dari data slack adalah sebesar 0.51 yang artinya lebih besar dari 0.005, hal ini bisa disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang cukup signifikan dari antara partisipan baik itu laki-laki maupun perempuan

Tabel 4.4 Uji Beda Kelas dan *Budgetary Slack*

KELAS	N	MEAN
1	27	4.81
2	14	3.00
3	15	4.27
4	11	3.27
TOTAL	67	
SIG		0.324

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan dari tabel 4.4, bisa dilihat nilai sig yang didapatkan dari data slack adalah sebesar 0.324 yang artinya lebih besar dari 0.005, hal ini bisa disimpulkan bahwa tidak ada perbedaan yang cukup signifikan dari kelas 1,2,3, maupun 4.

Tabel 4.5 Uji Beda Sistem Reward

SISTEM REWARD	N	MEAN
PIECE - RATE	37	4.03
FIXED - RATE	30	4.1
TOTAL	67	
SIG		0.931

Sumber: Lampiran 2

Berdasarkan data yang dapat dilihat pada tabel 4.5 bahwa *Slack* pada keadaan *fixed-rate* cenderung lebih tinggi apabila dibandingkan dengan keadaan *piece-rate*, namun apabila dilihat dari nilai sig yang dihasilkan, tidak ada perbedaan *slack* yang signifikan pada keadaan *piece-rate* maupun *fixed-rate*, keduanya tetap dapat menimbulkan adanya *slack*.

Bisa disimpulkan bahwa Desain eksperimen dalam penelitian ini telah memenuhi validitas internal dan terbebas dari faktor – faktor yang mengakibatkan ancaman terhadap validitas internal, antara lain:

1. Histori

Histori yang dimaksud adalah kejadian yang pada saat itu terjadi dan mengakibatkan adanya peristiwa tertentu saat eksperimen berlangsung. Dalam penelitian ini tidak ada perlakuan yang berbeda dari setiap kelas yang diambil data nya oleh peneliti, dapat dilihat dari nilai sig yang ada di tabel 4.4, bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan diantara keempat kelas yang sudah mengerjakan eksperimen.

2. Maturasi

Maturasi yang dimaksud berhubungan dengan waktu yang digunakan untuk melakukan eksperimen, seperti partisipan merasa bosan, lapar, atau lelah, sehingga faktor ini dapat mempengaruhi hasil eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan eksperimen dalam waktu yang tidak lama yaitu 30 menit saja, sehingga dapat dipastikan bahwa tidak ada maturasi.

3. Pengujian

Merupakan efek yang dapat membuat individu belajar dari pengalaman sebelumnya karena sudah mendapatkan perlakuan sebelum eksperimen dilakukan, sehingga individu tersebut sudah mempelajari terlebih dahulu hal yang akan terjadi di eksperimen. Efek ini dipengaruhi oleh penggunaan pengujian terhadap partisipan sebelum dan sesudah manipulasi berlangsung, sehingga kemampuan subjek menjadi semakin tinggi karena sudah terbiasa dan bukan karena variabel independen atau manipulasi. Efek ini muncul saat menggunakan desain pengujian eksperimen pretest posttest, dimana responden diukur sebelum dan sesudah manipulasi. Peneliti melakukan eksperimen terhadap orang yang belum pernah melakukan eksperimen ini dan partisipan diberikan bentuk soal yang berbeda antara pengujian sebelum

partisipan diberikan manipulasi dengan pengujian setelah diberikan manipulasi. Efek pengujian ini dibuktikan dengan adanya perbedaan soal tugas penugasan (*Coding*) pada saat eksperimen berlangsung.

4. Instrumentasi

Merupakan kejadian yang disebabkan karena adanya perbedaan alat ukur yang digunakan saat berjalannya eksperimen. Efek ini muncul saat menggunakan desain pengujian eksperimen pretest-posttest, dimana responden diukur sebelum dan sesudah manipulasi. Namun dalam penelitian ini, peneliti tidak menggunakan desain pengujian eksperimen pretest-posttest, melainkan pengujian posttest saja, dan tidak melakukan pergantian alat ukur, sehingga eksperimen ini tidak terdapat efek instrumentasi.

5. Seleksi

Factor seleksi dapat terjadi apabila peneliti melakukan seleksi untuk responden siapa saja yang bisa melakukan eksperimen. Efek ini terjadi saat responden mempunyai karakteristik yang berbeda antara sampel eksperimen dengan yang ada di sampel kontrol. Namun dalam penelitian ini, peneliti tidak membedakan karakteristik partisipan antar kelompok, sehingga tidak terjadi efek seleksi.

6. Regresi

Merupakan kejadian dimana partisipan tidak dipilih secara acak, sehingga menyebabkan skor partisipan berada di titik ekstrim (titik terendah atau tertinggi). Penelitian ini mengambil partisipan dengan menggunakan metode *random* sampling, sehingga dapat dipastikan tidak terjadi efek regresi dalam penelitian ini. Para partisipan dapat mengambil treatment sesuka hati mereka, namun oleh peneliti sudah dibatasi kuota sehingga *treatment* dapat menampung jumlah partisipan

yang sama dan tidak bisa terjadi ketimpangan antara satu *treatment* dengan *treatment* yang lain.

7. Mortaliti Eksperimen

Kejadian ini merupakan kegagalan partisipan untuk melanjutkan keikutsertaannya dalam proses eksperimen. Efek ini terjadi jika partisipan tidak menyelesaikan eksperimennya hingga akhir. Dalam penelitian ini, semua partisipan menyelesaikan eksperimen ini hingga akhir dengan baik.



4.3.2 Uji Validitas AIM 1 dan AIM 2

Uji validitas pada penelitian ini menggunakan pengujian *Cronbach Alpha*. Pengujian dapat dikatakan valid pada penelitian ini apabila nilai indikator menunjukkan nilai *Cronbach Alpha if Item Deleted* lebih kecil dibanding nilai *Cronbach Alpha* instrumen (Murniati et al. 2013).

Tabel 4.6 Indikator tidak valid (Pengujian 1)

AIM 1		AIM 2	
	Cronbach's Alpha if Item Deleted		Cronbach's Alpha if Item Deleted
AIM 4	.839	AIM4	.833
AIM 12	.838	AIM12	.839
AIM13	.837	AIM16	.837
AIM16	.841	AIM19	.833
AIM17	.836	AIM24	.835
AIM24	.836	AIM26	.836
AIM25	.836	AIM28	.841
AIM26	.836	AIM29	.840
AIM28	.838	AIM31	.836
AIM29	.838	AIM33	.839
AIM31	.841	AIM34	.846
AIM33	.842	AIM40	.834
AIM34	.843		
AIM37	.839		
AIM40	.838		
Cronbach Alpha	0.836	Cronbach Alpha	0.833

Sumber: Lampiran 3

Tabel 4.6 menunjukkan pengujian pertama antara kuesioner AIM 1 dan AIM 2, menurut data pada tabel 4.6, data yang tidak lolos validitas pada indikator AIM 1, yang tidak lolos nilai *Cronbach Alpha* nya antara lain indikator 4, 12, 13, 16, 17, 24, 25, 26, 28, 29, 31, 33, 34,37, dan 40. Sedangkan untuk pengujian validitas AIM 2 data yang tidak lolos adalah indikator nomor 4, 12, 16, 19, 24, 26, 28, 29, 31, 33, 34, dan 40.

Hasil pengujian menunjukkan bahwa tidak semua 40 indikator pertanyaan pada AIM 1 dan AIM 2 valid, sehingga indikator pertanyaan yang tidak valid tidak diikutsertakan atau dihapus. Maka setelah dilakukan penghapusan indikator yang tidak signifikan, dilakukan penghitungan skor ulang untuk dapat diolah lebih lanjut.

Tabel 4.7 Indikator tidak valid (pengujian 2)

AIM 1		AIM 2	
	Cronbach's Alpha if Item Deleted		Cronbach's Alpha if Item Deleted
AIM 19	.903	AIM 18	.900
AIM 21	.898	AIM 21	.900
AIM 39	.890	AIM 37	.911
<i>Cronbach Alpha</i>	0.898	<i>Cronbach Alpha</i>	0.900

Sumber: Lampiran 3

Tabel 4.7 menunjukan hasil indikator yang tidak valid setelah dilakukan pengujian ulang untuk AIM 1 dan AIM 2. Pengujian ulang pada AIM 1 menunjukkan masih ada tiga indikator pertanyaan yang masih lebih besar dari nilai *Cronbach Alpha* yaitu indikator pertanyaan nomor 19, 21, dan 39.

Sedangkan hasil pengujian ulang untuk AIM 2 juga menunjukkan hal yang sama yaitu masih ada tiga nomor indikator pertanyaan yang tidak lolos validitas yaitu indikator pertanyaan nomor 18, 21, 37. Maka perlu dilakukan pengujian ulang kembali dengan menghapus indikator yang ada pada tabel 4.7.

Tabel 4.8 Indikator tidak valid (pengujian 3)

AIM 2	
Indikator	Cronbach's Alpha if Item Deleted
AIM 15	.911
AIM 17	.911
<i>Cronbach Alpha</i>	0.911

Sumber: Lampiran 3

Hasil pengujian ulang yang ketiga menunjukkan hanya pada AIM 2 saja masih ditemukan dua nomor indikator yang masih berada di atas nilai *Cronbach alpha*. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel 4.8 yang menunjukkan bahwa ada 1 indikator pada AIM 1 yang tidak lolos *Cronbach Alpha* yaitu indikator pertanyaan nomor 15 dan 17, sedangkan untuk AIM 2 semuanya sudah lolos untuk nilai validitasnya.

Tabel 4.9 Hasil Uji Validitas AIM 1

AIM 1			
	Cronbach's Alpha if Item Deleted		Cronbach's Alpha if Item Deleted
AIM 1	.892	AIM 15	.896
AIM 2	.894	AIM 18	.894
AIM 3	.893	AIM 20	.889
AIM 5	.891	AIM 22	.886
AIM 6	.892	AIM 23	.888
AIM 7	.892	AIM 27	.893
AIM 8	.889	AIM 30	.890
AIM 9	.893	AIM 32	.891
AIM 10	.887	AIM 35	.892
AIM 11	.889	AIM 36	.895
AIM 14	.888	AIM 38	.894
Cronbach Alpha	0.896	Cronbach Alpha	0.896

Sumber: Lampiran 3

Tabel 4.10 Hasil Uji Validitas AIM 2

AIM 2			
	Cronbach's Alpha if Item Deleted		Cronbach's Alpha if Item Deleted
AIM 1	.909	AIM 20	.906
AIM 2	.907	AIM 22	.905
AIM 3	.909	AIM 23	.904
AIM 5	.909	AIM 25	.909
AIM 6	.910	AIM 27	.909
AIM 7	.907	AIM 30	.908
AIM 8	.906	AIM 32	.903
AIM 9	.906	AIM 35	.904
AIM 10	.904	AIM 36	.909
AIM 11	.908	AIM 38	.909
AIM 13	.910	AIM 39	.909
AIM 14	.906		
Cronbach Alpha	0.911	Cronbach Alpha	0.911

Sumber: Lampiran 3

Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9, bisa dilihat perbandingan antara nilai skoring dari AIM 1 dan AIM 2 yang sudah lolos validitas. Dari total 40 indikator yang ada pada skoring AIM 1 hanya tersisa total 22 indikator pertanyaan. Sedangkan pada AIM 2 indikator yang tersisa sebanyak, 23 total indikator pertanyaan.

4.3.3 Uji Reabilitas

Reabilitas berfungsi untuk menunjukkan akurasi dan ketepatan dari pengukurannya (Hartono, 2013). Uji reabilitas sendiri merupakan alat untuk mengukur reabilitas atau kehandalan suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel (Murniati et al., 2013). Uji reabilitas dilakukan dengan menggunakan uji *cronbach's alpha*. Berdasarkan tabel 4.8 dan tabel 4.9, hasil yang ditunjukkan dari Uji reabilitas AIM 1 dan AIM 2, keduanya memiliki nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0,896 dan 0,911 yang berarti masuk dalam kriteria reabilitas sempurna seperti yang dinyatakan pada tabel 3.2

4.4 Hasil Pegujian Hipotesis

4.4.1 Uji MRA (*Moderating Regression Analysis*)

Pengerjaan hipotesis 1 pada penelitian ini menggunakan uji MRA dengan cara membandingkan hasil dua regresi. Uji ini digunakan untuk mengetahui adanya pengaruh antara efek Intensitas Emosi terhadap *Budgetary Slack* dengan adanya penguatan dari dua sistem *reward*, *piece-rate*, dan *fixed-rate*. Namun sebelum mengerjakan regresi, peneliti melakukan uji beda terhadap nilai IE terlebih dahulu. Apabila hasil uji beda menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan maka peneliti akan menggunakan Intensitas Emosi sebelum *treatment* untuk pengujian regresi, sedangkan apabila hasil uji beda menunjukkan bahwa ada perbedaan maka peneliti akan menggunakan Intensitas Emosi sesudah *treatment* sebab artinya Intensitas Emosi terpengaruh dengan *treatment*.

Tabel 4.11 Uji Beda AIM

ANOVA

SKOR_AIM

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	433.440	1	433.440	2.105	.149
Within Groups	27185.881	132	205.954		
Total	27619.321	133			

Sumber: Lampiran 4

Menurut dari Tabel 4.11 menunjukkan nilai sig sebesar $0,149 > 0,05$ yang bisa diartikan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan yang dihasilkan oleh intensitas emosi seseorang dari sebelum dan sesudah adanya *treatment*, maka dapat disimpulkan bahwa intensitas emosi seseorang merupakan sifat bawaan seseorang yang tidak dapat terpengaruhi oleh kondisi yang sedang dihadapi.

Kemudian penelitian ini menggunakan pengujian MRA dan untuk melakukan pengujian interaksi antara Intensitas emosi dengan sistem insentif, maka pengujian ini menggunakan persamaan

Intensitas Emosi 1

$$\text{Slack} = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____ (1a) (Penguatan Reward$$

Piece-Rate)

$$\text{Slack} = \beta_0 + \beta_1 IE + \varepsilon \quad \text{_____ (1b) (Penguatan Reward$$

Fixed-Rate)

Untuk melakukan MRA, data yang ada harus memenuhi syarat uji regresi dahulu yaitu harus lolos dari uji asumsi klasik terlebih dahulu, di dalam penelitian ini menggunakan uji normalitas dan heteroskedastisitas.

4.4.2 Uji Normalitas

Uji normalitas pada data AIM 1 – *Reward piece-rate* dinyatakan normal karena memiliki nilai signifikansi sebesar $0,637 < \alpha 0,05$ (dapat dilihat di tabel 4.12), hal yang sama ditunjukkan dari tiga uji normalitas lainnya seperti pada AIM 1- *Reward fixed-rate* yang memiliki nilai signifikansi sebesar $0,117 < \alpha 0,05$ (dapat dilihat di tabel 4.12),

Tabel 4.12 Uji Normalitas

Persamaan	Standardized Residual		Normalitas
	Uji Statistik	np. Sig. (2-tailed)	
AIM 1 – <i>Reward piece-rate</i>	0.744	0.637	Normal
AIM 1 - <i>Reward fixed-rate</i>	1.192	0.117	Normal

Sumber: Lampiran 5 dan 6

4.4.3 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas pada semua persamaan dari data yang dimiliki oleh peneliti, semuanya lolos dengan tidak terjadi heteroskedastisitas dengan memiliki nilai signifikansi $> \alpha 0,05$ (bisa dilihat dari tabel 4.13)

Tabel 4.13 Uji Heteroskedastisitas

Persamaan	Signifikasi
AIM 1 – <i>Reward piece-rate</i>	0,432
AIM 1 - <i>Reward fixed-rate</i>	0,111

Sumber: Lampiran 5 dan 6

4.4.4 Uji Hipotesis

H1 = Pengaruh Intensitas Emosi Terhadap *Budgetary Slack* Akan Berbeda Pada Saat Sistem Insentif *Piece-rate* Dan Sistem Insentif *Fixed-rate*.

Tabel 4.14 Uji Hipotesis

Persamaan	Signifikansi
AIM 1 – <i>Reward piece-rate</i>	0,012
AIM 1 - <i>Reward fixed-rate</i>	0,816

Sumber: Lampiran 5 dan 6

Pengujian hipotesis pada penelitian ini bisa dilihat pada Tabel 4.14 yang menunjukkan nilai signifikansi dari persamaan yang ada di dalam penelitian ini. Dasar pengambilan keputusan hipotesis diterima apabila nilai signifikansi yang dimiliki oleh AIM 1 – *Piece-rate* $\text{sig} \leq 0,05$ maka hipotesis diterima, sedangkan apabila nilai sig AIM 1 – *Piece-rate* $\geq 0,05$ maka hipotesis ditolak. Dari hasil nilai signifikansi pada tabel 4.13 menunjukkan bahwa nilai sig dari AIM 1 dinyatakan berpengaruh negative terhadap *slack* pada saat kondisi – *Reward piece-rate*, karena nilai sig AIM 1 – *Piece-rate* $\text{sig} \leq 0,05$ namun pada tabel *coefficient* nya menunjukkan arah negatif. Namun berbeda dengan persamaan yang lainnya, dari hasil nilai signifikansi pada AIM 1 - *Reward fixed-rate* tidak berpengaruh, hal ini membuktikan bahwa hipotesis 1 diterima, karena AIM 1- *Piece-rate* dinyatakan lebih berpengaruh daripada AIM 1 – *Reward fixed-rate*.

Kesimpulan dari hasil pengujian ini adalah intensitas emosi dan sistem insentif pada kondisi *reward piece-rate*, semakin tinggi

intensitas emosi akan semakin kecil *slack* yang akan ditimbulkan , namun apabila dibandingkan dengan menggunakan sistem insentif *fixed-rate*, intensitas emosi tidak berpengaruh secara signifikan terhadap *budgetary slack*, karena skema sistem insentif atau *reward piece-rate* memiliki sistem dimana karyawan akan dibayar dengan gaji yang sesuai dengan yang dikerjakannya, jadi apabila karyawan semakin giat bekerja, maka upah atau gaji yang didapatkan oleh karyawan tersebut juga semakin besar, namun apabila karyawan bermalas-malasan, maka upah yang didapat dari sistem ini juga akan ikut mengecil. Penelitian ini juga mendukung penelitian dari (Anggraeni, 2016) yang menyatakan bahwa sistem insentif berpengaruh terhadap *budgetary slack* dan juga penelitian dari (Blay, Douthit, & Fulmer, 2018) yang menyatakan intensitas emosi berpengaruh terhadap *slack*. Penelitian ini juga memberikan bukti empiris yang nantinya bisa digunakan oleh perusahaan atau suatu entitas untuk mendorong kinerja para karyawan mereka, bahwa benar Intensitas Emosi dapat berpengaruh terhadap *budgetary slack* dengan adanya Sistem insentif *Piece-rate*, apabila dibandingkan dengan Sistem insentif *Fixed-rate*.