

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Objek dan Lokasi Penelitian**

Objek penelitian pada penelitian ini adalah mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang hingga tahun ajaran 2020/2021 yang dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana sampel dipilih dengan adanya kriteria tertentu yang menjadi pertimbangan peneliti (Hartono, 2013:98). Penelitian akan dilakukan secara *online* dengan menggunakan *google meet* dan *google form*.

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang yang akan dikondisikan sebagai asisten peneliti dalam sebuah Tim Penelitian Fakultas.

Subjek pada penelitian ini yaitu mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang hingga tahun ajaran 2020/2021 yang belum menempuh mata kuliah akuntansi manajemen, sehingga diharapkan partisipan belum memahami *budgetary slack* dan tidak mengetahui jika sedang dilakukan eksperimen mengenai *budgetary slack*. Peneliti menggunakan desain eksperimen 3 x 1 (*judgment identitas x sistem insentif*) *between subject*. Menurut Nahartyo (2013;202), diperlukan minimal 10 partisipan per sel. Dalam penelitian ini terdapat 3 sel, sehingga memerlukan minimal 30 partisipan. Namun peneliti akan menggunakan lebih dari 10

partisipan pada setiap sel untuk mengantisipasi adanya partisipan yang tidak lolos cek manipulasi dalam pengujian eksperimen.

**Tabel 3. 1 Desain Eksperimen**

<b>Sistem Insentif</b>	<b>Judgment Identitas</b>		
	<i>Respect</i>	<i>Pride</i>	<i>Respect &amp; Pride</i>
<i>Slack – Inducing</i>	1	2	3

### 3.3 Jenis Data

Jenis data yang digunakan pada penelitian ini adalah data primer. Data primer merupakan data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Pada penelitian ini sumber data diperoleh secara langsung yang berasal dari partisipan eksperimen yang dilakukan oleh peneliti.

### 3.4 Definisi Operasional dan Pengukuran Variabel

#### 3.4.1 *Respect*

*Respect* merupakan penilaian individu terhadap status dirinya dalam kelompok. *Respect* mencerminkan *reputational-self* yang berarti individu berfokus pada dirinya sendiri, dimana individu memiliki peran penting dalam kelompok. Manipulasi *respect* dilakukan dengan cara memberikan peran yang berbeda dengan partisipan lain, yaitu sebagai koordinator asisten peneliti yang bertugas menetapkan *range* target pengkodean yang harus

diselesaikan oleh asisten peneliti. *Respect* diukur dengan menggunakan item yang dikembangkan oleh Platow et al. (2006).

#### **3.4.2 *Pride***

*Pride* merupakan penilaian individu terhadap status kelompoknya. Perasaan bangga terhadap kelompok dapat terlihat ketika kelompok memiliki status yang tinggi dan keunggulan dibandingkan dengan kelompok lain. Manipulasi *pride* dilakukan dengan cara memberikan kondisi bahwa tim penelitian Fakultas mendapatkan penghargaan sebagai *best paper* dan dipublikasikan dalam jurnal internasional. *Pride* diukur dengan menggunakan 5 butir skala yang dikembangkan oleh Tyler & Blader (2000).

#### **3.4.3 *Judgment Identitas***

*Judgment identitas* merupakan penilaian individu terhadap identitas yang diterimanya dari kelompok. Penilaian identitas ini dapat terlihat dari proses identifikasi terhadap kelompok. *Judgment identitas* diukur menggunakan item yang dikembangkan oleh Doodje, Ellemers dan Spears (1955) dalam Murniati (2011).

#### **3.4.4 *Budgetary Slack***

*Budgetary slack* merupakan selisih antara target anggaran dengan kinerja aktual. *Budgetary slack* terjadi dengan karena adanya peluang dan kesempatan bagi individu, sehingga penggunaan sumber daya menjadi tidak maksimal. *Budgetary slack* diukur dengan menghitung selisih antara jumlah pengkodaan benar yang

dapat diterjemahkan oleh partisipan dengan jumlah target pengkodean benar yang ingin dicapai oleh partisipan (Sesi Working II – Target)

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode eksperimen sebagai teknik pengumpulan data. Eksperimen dilakukan dengan memberikan sebuah penugasan kepada partisipan dan peneliti akan mengamati dan mengawasi eksperimen tersebut untuk memperoleh data yang diperlukan. Eksperimen akan dilakukan kepada Mahasiswa aktif Universitas Katolik Soegijapranata Semarang hingga tahun ajaran 2020/2021.

Teknik eksperimen yang digunakan pada penelitian adalah *between subject* yaitu partisipan dibagi menjadi beberapa kondisi yang berbeda untuk mencegah terjadinya *learning effect* pada partisipan.

Langkah – langkah yang dilakukan peneliti (eksperimenter) pada eksperimen ini adalah sebagai berikut:

1. Penjelasan skenario dan tugas partisipan dalam eksperimen

Sistem akan menjelaskan bahwa posisi partisipan pada penelitian ini adalah sebagai seorang asisten peneliti dalam sebuah Tim Penelitian Fakultas. Sebagai seorang asisten peneliti, partisipan memiliki tugas untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Partisipan memiliki tugas untuk menerjemahkan pengkodean, yaitu menerjemahkan simbol menjadi huruf.

Eksperimen ini terbagi ke dalam 3 sesi, dengan waktu masing – masing selama 2,5 menit. Partisipan akan menerima lima kupon untuk tiap satu pengkodean yang benar dan pada akhir sesi akan menerima evaluasi mengenai jumlah pengkodean yang benar. Sesi pertama merupakan sesi latihan, sesi ini bertujuan untuk meyakinkan bahwa partisipan telah memahami tugas pengkodean. Sesi kedua merupakan sesi pekerjaan I dan sesi ketiga merupakan sesi pekerjaan II.

2. Kebijakan skema distribusi kupon yang akan diterima partisipan.

Pada eksperimen ini, peneliti menggunakan satu jenis skema insentif yaitu skema insentif *slack – inducing*. Pada skema insentif ini, partisipan akan memiliki pendapatan tetap 15 kupon dan ketika jumlah pengkodean yang dapat diselesaikan dengan benar melebihi target yang diusulkan maka partisipan akan mendapatkan tambahan 5 kupon untuk setiap satu kelebihan data.

3. Sesi *treatment*

- a. Skenario pertama adalah kondisi dimana partisipan hanya akan menerima *treatment respect*. Partisipan akan diberikan informasi bahwa mereka memiliki peran dan tugas yang berbeda dengan partisipan lain yaitu ditunjuk sebagai koordinator asisten peneliti dan memiliki tugas untuk menetapkan *range* target pengkodean yang harus diselesaikan oleh partisipan lain.
- b. Skenario kedua adalah kondisi dimana partisipan hanya akan menerima *treatment pride*. Partisipan akan diberikan informasi

bahwa pada akhir periode penelitian, hasil riset Tim Penelitian Fakultas mendapatkan penghargaan sebagai *best paper* dan dipublikasikan dalam jurnal internasional.

- c. Skenario ketiga adalah kondisi dimana partisipan akan menerima *treatment respect* dan *pride*. Partisipan akan diberikan informasi bahwa ia memiliki tugas dan peran yang berbeda dibandingkan partisipan lain dan hasil riset Tim Penelitian mendapatkan penghargaan.
4. Partisipan diminta untuk menjawab pernyataan (kuesioner) yang berkaitan dengan *respect*, *pride*, dan *judgment* identitas.
5. Setelah sesi *treatment*, partisipan akan diingatkan kembali mengenai sistem insentif dan menetapkan estimasi target pengkodean benar.
6. Partisipan diminta untuk mengisi identitas diri.

### **3.6 Analisis Data**

#### **3.7.1 Uji Validitas dan Reliabilitas Indikator**

Uji validitas dan reliabilitas dilakukan untuk memberikan bukti bahwa indikator yang digunakan untuk mengukur variabel-variabel dalam penelitian ini telah tepat dan konsisten. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *Cronbach alpha*. Suatu indikator dikatakan valid ketika nilai *Cronbach alpha if item deleted* lebih kecil daripada nilai *Cronbach alpha instrument* dan dikatakan reliabel atau handal dengan kriteria sebagai berikut (Murniati et al., 2013;27):

**Tabel 3. 2 Tingkat Reliabilitas Indikator**

<b><i>Cronbach Alpha</i></b>	<b>Keterangan</b>
>0,9	Reliabilitas Sempurna
0,7 – 0,9	Reliabilitas Tinggi
0,5 – 0,7	Reliabilitas Moderat
<0,5	Reliabilitas Rendah

### **3.7.2 Uji Validitas Internal Desain Eksperimen**

Validitas internal digunakan untuk mengukur seberapa valid variasi variabel dependen yang dipengaruhi oleh variasi variabel independen (Hartono, 2013:123). Menurut Hartono (2013:123) terdapat beberapa ancaman yang dapat mempengaruhi validitas internal desain eksperimen, yaitu:

a. **Histori**

Histori merupakan peristiwa yang terjadi antara periode sebelum pengujian dan periode setelah pengujian yang dapat mempengaruhi hasil penelitian

b. **Maturasi**

Maturasi terjadi akibat efek durasi waktu yang dapat mempengaruhi hasil eksperimen.

c. Pengujian

Pengujian merupakan efek ketika partisipan penelitian pernah melakukan pengujian yang sama sebelumnya, sehingga partisipan penelitian dapat belajar dari pengujian sebelumnya dan akan mempengaruhi hasil eksperimen.

d. Instrumentasi

Instrumentasi merupakan dampak dari perubahan instrumen yang digunakan oleh peneliti atau pergantian pengamat sehingga dapat mempengaruhi hasil eksperimen.

e. Seleksi

Seleksi terjadi ketika subjek pada sampel eksperimen dan sampel kontrol memiliki perbedaan karakteristik.

f. Regresi

Regresi terjadi ketika partisipan dalam populasi tidak dipilih secara acak namun berdasarkan nilai ekstrim mereka.

g. Mortalitas

Mortalitas merupakan perubahan komposisi subjek pada saat pelaksanaan eksperimen yang mengakibatkan subjek keluar dan tidak melanjutkan eksperimen hingga akhir.

### 3.7.3 Uji Manipulasi

Uji manipulasi digunakan untuk memastikan bahwa partisipan eksperimen benar-benar telah memahami penugasan yang akan diberikan agar perlakuan/*treatment* yang akan diberikan dapat



berhasil. Hasil dari uji ini digunakan untuk membuktikan bahwa partisipan telah memahami mengenai penugasan yang akan diberikan.

#### **3.7.4 Uji Hipotesis**

Uji hipotesis dilakukan dengan menggunakan *software Partial Least Square (PLS)* yang merupakan pendekatan *structural equation modelling* berbasis varian. *Partial Least Square* digunakan untuk menguji penelitian yang digunakan dalam studi keperilakuan, dan digunakan dalam model yang memiliki variabel dependen dan independen lebih dari satu (Murniati et al., 2013). Hipotesis penelitian ini akan diterima jika  $t$ -statistik  $> 1,64$ .

