

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek merupakan suatu entitas yang nantinya hendak diteliti (Hartono, 2013). Objek penelitian ini diambil dari mahasiswa S-1 UNIKA Soegijapranata yang merupakan perguruan tinggi berlokasi di Semarang, Jawa Tengah.

3.2. Subjek Penelitian

Partisipan yang digunakan melibatkan mahasiswa akuntansi S-1 dari Unika Soegijapranata yang telah atau sedang mengambil matakuliah Akuntansi Manajemen. Alasan diambilnya partisipan yang telah menempuh matakuliah Akuntansi Manajemen karena mahasiswa dianggap telah memahami pengambilan keputusan dalam melaporkan anggaran serta dampaknya bila tidak dilaporkan secara benar. Partisipan yang mengikuti eksperimen akan dibagi kedalam beberapa kelompok. Dalam penelitian ini, sampel diambil dengan menggunakan teknik purposive sampling dimana pengambilan sampel didasarkan pada kriteria tertentu (Hartono, 2013).

Beberapa kriteria tersebut mencakup :

1. Mahasiswa aktif UNIKA Soegijapranata Prodi Akuntansi
2. Sudah pernah mengambil mata kuliah Akuntansi Manajemen
3. Bersedia untuk meluangkan waktu mengikuti eksperimen dan mengisi kuesioner yang peneliti berikan

3.3. Jenis Data dan Sumber Data

Jenis data yang akan dikumpulkan pada penelitian ini bersifat kuantitatif karena berupa angka dan nantinya akan diolah menggunakan SPSS dan PLS. Sedangkan untuk sumber data bersifat primer karena diambil secara langsung dari partisipan melalui eksperimen dan kuesioner pasca-eksperimen.

3.4. Desain Eksperimen dan Definisi Operasional

Pada penelitian ini, desain eksperimen menggunakan 2 x 2 dengan gambaran sebagai berikut :

Tabel 3. 1 Desain Eksperimen

		<i>Social Value Orientation</i>	
		<i>Pro-Self</i>	<i>Pro-Social</i>
<i>Social Distance</i>	<i>Distant</i>	1	2
	<i>Close</i>	3	4

Selanjutnya, beberapa variabel penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut :

3.4.1. Variabel Independen

3.4.1.1. Social Distance

Variabel independen dalam penelitian ini adalah *social distance* dan *social value orientation*. *Social distance* merupakan hubungan yang dimiliki antara individu ke individu maupun kelompok. Dalam kondisi ini, *social*

distance adalah hubungan yang dimiliki antara pemilik pusat, manajer unit bisnis, dan karyawannya. *Social distance* pada penelitian ini terbagi menjadi dua kondisi, yaitu *distant* dan *close*. *Social distance - distant* merupakan hirarki permintaan anggaran pelatihan oleh pemilik perusahaan kepada karyawan dengan penggambaran permintaan anggaran dari pemilik melalui manajer untuk ditujukan kepada karyawan unit bisnis. Sedangkan *social distance - close* yaitu hirarki permintaan anggaran pelatihan dari pemilik langsung ditujukan kepada karyawan tanpa melalui manajer unit bisnis. Pada penelitian ini, *social distance* merupakan variabel yang ditritmen dan tidak diukur.

3.4.1.2. Social Value Orientation

Social Value Orientation pada penelitian ini merupakan pertimbangan partisipan terhadap kebutuhan yang hendak didapatnya, apakah keputusan yang diambil memperhatikan orang lain atau cenderung mementingkan kebutuhan pribadinya. *Social value orientation* pada penelitian ini terbagi menjadi dua kondisi : 1) *pro-self* dimana pada kondisi ini partisipan cenderung hanya memperhatikan kebutuhan dirinya dalam pengambilan keputusan yang akan didapat, 2) *pro-social* dimana pada kondisi ini, dalam pengambilan keputusannya partisipan mempertimbangkan kebutuhan dirinya dan orang lain. Variabel ini diukur melalui kuesioner berdasarkan perolehan poin yang didapat partisipan. Partisipan akan disajikan 9 *hypothetical decisions* dengan masing-masing terdapat 3 opsi : 1 opsi *pro-social* dan 2 opsi *pro-self*. Partisipan akan dikatakan *pro-self* bila memilih salah satu opsi *pro-self* setidaknya 6 kali dari 9 *hypothetical decisions*. Sedangkan, partisipan dikatakan *pro-social* bila memilih 6 opsi *pro-social* dari 9 *hypothetical decisions*.

3.4.2. Variabel Mediasi

Variabel mediasi dalam penelitian ini adalah *organizational identity*. *Organizational identity* merupakan cara pandang dan identifikasi karyawan unit bisnis terhadap organisasinya. Untuk mengetahui variabel ini, partisipan diberikan tritmen menggunakan skenario yang terdapat pada naskah eksperimen, kemudian *organizational identity* diukur menggunakan kuesioner skala Likert 1 sampai 7. Kuesioner mengenai *organizational identity* ini terdapat pada lampiran kuesioner pasca-eksperimen.

3.4.3. Variabel Dependen

Variabel dependen dalam penelitian ini merupakan *budgetary slack*. Pada penelitian ini, *budgetary slack* terjadi karena adanya peningkatan *cost*. Ketika biaya pelatihan yang dilaporkan oleh karyawan unit bisnis lebih tinggi daripada biaya pelatihan yang sesungguhnya maka muncul *budgetary slack*.

3.5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini menggunakan teknik eksperimen. Eksperimen merupakan studi yang melibatkan peneliti untuk merubah beberapa variabel dan mempelajari efek keterkaitannya (Hartono, 2013). Pada saat melakukan eksperimen, variabel independen yaitu *social distance* dan *social value orientation* akan diberikan *treatment*. *Budgetary slack* sebagai variabel dependen hanya akan menjadi variabel yang efeknya akan diamati. Sedangkan *organizational identity* akan diukur menggunakan skala Likert.

3.6. Alat Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, alat pengumpulan data yang digunakan menggunakan kuesioner dan eksperimen. Kuesioner diberikan pada saat eksperimen selesai dilakukan. Eksperimen dilakukan dengan cara membagi partisipan menjadi sebuah kelompok. Kemudian, partisipan akan berperan sebagai owner, manajer, dan karyawan unit bisnis. Kuesioner akan dibagikan setelah partisipan melakukan eksperimen. Kuesioner pasca eksperimen akan mengukur sejauh mana partisipan sangat termotivasi dengan uang yang diperoleh pada saat melakukan tugas eksperimen. Kuesioner ini diukur dengan menggunakan skala Likert dengan interval yang sama mulai dari “sangat tidak setuju”, hingga “sangat setuju”.

3.7. Prosedur Eksperimen

Penelitian yang dilakukan dengan eksperimen ini meliputi 7 tahapan yang dilaksanakan sebagai berikut :

1. **Membagikan link eksperimen kepada partisipan**

Eksperimen dilakukan dengan menggunakan *google form*. Oleh sebab itu, peneliti akan mengumpulkan partisipan kedalam grup *Line* dan akan membagikan *link* eksperimen di dalam grup tersebut. Partisipan diminta untuk *log-in* dengan menggunakan *e-mail* @student.unika.ac.id.

2. **Peneliti menjelaskan peraturan dan memberikan skenario awal penelitian**

Eksperimen diawali dengan pemberian instruksi dan petunjuk yang dilakukan oleh peneliti. Partisipan diminta untuk mengerjakan eksperimen sesuai dengan instruksi yang telah diberikan. Selanjutnya, skenario eksperimen akan

disajikan pada awal sebelum sesi eksperimen. Skenario eksperimen berupa profil perusahaan. Partisipan akan berperan sebagai karyawan unit bisnis dalam perusahaan multi-level CATTLEYA GROUP yang akan mengadakan pelatihan yang berkaitan dengan *marketing and develop* produk. Selanjutnya, partisipan diminta untuk menjawab pertanyaan untuk mengetahui pemahaman partisipan mengenai eksperimen yang akan dilakukan.

3. Memberikan kuesioner mengenai *social value orientation*

Pada sesi ini, peneliti meminta partisipan untuk membaca narasi dan ketentuan yang telah disajikan sebelum melakukan pengisian kuesioner. Pada tahap ini, partisipan diposisikan sedang melakukan permainan ‘membuat pilihan alokasi poin’ dengan seseorang bernama Muggle. Permainan ini akan menghasilkan poin untuk partisipan dan untuk Muggle. Partisipan akan disajikan 9 kali pilihan alokasi dimana pada setiap nomornya, partisipan bebas memilih 1 dari ketiga opsi yang telah tersedia. Setelah 9 pilihan alokasi selesai dilakukan, partisipan akan secara serentak maju ke tahapan berikutnya.

4. Peneliti memberikan penjelasan mengenai skenario *budgetary slack*

Pada tahapan ini, peneliti memberikan penjelasan mengenai skenario *budgetary slack* dalam bentuk fungsi pembayaran. Partisipan diberikan penjelasan berupa rumus bagaimana partisipan memperoleh keuntungan dan pendapatan menurut perhitungan CATTLEYA GROUP. **Keuntungan yang diterima Manajer dan Karyawan** tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

$$250 + [(biaya unit yang dilaporkan - biaya unit aktual) \times 500] \times \frac{1}{2}$$

Sementara itu, **keuntungan Pemilik** diperoleh dengan rumus :

$$(7,50 - biaya unit yang dilaporkan) \times 500 - (250 \times 2)$$

Setelah memahami dan membaca fungsi pembayaran yang disajikan, partisipan diminta untuk mengisi beberapa pertanyaan untuk mengetahui pemahaman partisipan mengenai fungsi pembayaran.

5. Peneliti memberikan penjelasan mengenai skenario *social distance*

Peneliti pada tahapan ini menjelaskan bahwa ada dua kondisi *social distant* yang diberikan kepada partisipan. Kondisi pertama merupakan kondisi *distant* yang merupakan kondisi dimana karyawan unit bisnis tidak akan langsung berinteraksi kepada pemilik mengenai pelaporan biaya pelatihan. Kondisi kedua yaitu kondisi *close* dimana pada kondisi ini partisipan yang berperan sebagai karyawan unit bisnis akan langsung berinteraksi dengan pemilik mengenai pelaporan biaya pelatihan. Selanjutnya, partisipan diminta untuk membaca pengantar yang telah disajikan pada tahapan ini. Pembacaan pengantar dilanjutkan dengan uji manipulasi berupa beberapa pertanyaan diberikan untuk mengetahui apakah partisipan telah mengetahui tugas yang diberikan.

6. Memberikan tritmen *social distance* dan *budgetary slack*

Memberikan tritmen mengenai *social distance* sekaligus *budgetary slack*. Partisipan diberikan penjelasan berupa uraian mengenai kondisi *social distance* dan rincian mengenai biaya aktual pelatihan yang akan dilakukan. Biaya aktual ini terdiri dari 6 nominal yaitu (4,40; 4,65; 4,85; 5,00; 5,45; dan 5,85 lira). Pada tahapan ini, eksperimen dilakukan selama 6 kali sesuai dengan jumlah nominal biaya aktual pelatihan yang telah tersedia. Selanjutnya, partisipan diminta untuk mengisi biaya pelatihan yang akan dilaporkan kepada pemilik sesuai dengan preferensi karyawan unit bisnis. Biaya pelatihan ini diisi berdasarkan biaya unit aktual yang tertera yang sesuai dengan ketentuan fungsi pembayaran.

7. Memberikan kuesioner pasca eksperimen

Pemberian kuesioner pasca eksperimen menggunakan skala Likert dimana partisipan akan mengisi sebanyak 5 pertanyaan sesuai dengan preferensi partisipan.

8. Pengisian identitas oleh partisipan

Pengisian data diri mencakup nama lengkap, NIM, jenis kelamin, usia, angkatan, IPK saat ini, dan pertanyaan mengenai mata kuliah yang sudah diambil.

3.8. Teknik Analisis Data

3.8.1. Uji Validitas Internal Desain Eksperimen

Menurut Hartono (2013) desain riset yang baik diharapkan memiliki validitas internal yang kuat. Validitas internal sendiri merupakan pengukur seberapa valid kausalitas terjadi. Dapat diartikan lebih jelas bahwa validitas internal merupakan pengukur seberapa benar variasi yang terdapat pada variabel dependen dikarenakan oleh variasi yang bersumber dari variabel independen. Beberapa ancaman validitas internal dapat terjadi pada penelitian ini yang disebabkan oleh beberapa hal, diantaranya :

1. Histori (*history*)

Histori dijelaskan sebagai urutan suatu peristiwa yang terjadi pada saat sebelum dilakukan tes (*pre-test*) dengan saat sesudah dilakukan tes (*post-test*) dimana peristiwa tersebut dapat mempengaruhi hasil dari penelitian. Untuk menghindari gangguan validitas internal ini, peneliti akan memberikan arahan dan instruksi pada setiap sesi sebelum partisipan hendak mengerjakan eksperimen.

2. Maturasi (*maturation*)

Maturasi merupakan pengaruh dari efek waktu yang dapat merubah hasil eksperimen. Maturasi ini dapat terjadi karena partisipan dapat merasa jenuh, bosan, lelah, dan mengantuk ketika eksperimen dilakukan. Untuk mencegah adanya maturase, maka eksperimen akan dilakukan di dalam kelas tepat sebelum proses perkuliahan dimulai.

3. Pengujian (*testing*)

Adanya proses pembelajaran yang dilakukan oleh partisipan merupakan efek yang disebabkan oleh adanya pengujian (*testing*). Manipulasi pada hasil yang dikerjakan oleh partisipan dapat terjadi seiring dengan berjalannya pengujian yang telah dilakukan sebelumnya. Partisipan cenderung akan lebih mengerti apa yang harus dilakukannya dan dapat memberikan perbedaan hasil dari pengujian-pengujian sebelumnya. Untuk menghindari ancaman ini, maka partisipan akan diberikan soal yang berbeda pada saat eksperimen.

4. Instrumentasi (*instrumentation*)

Instrumentasi merupakan efek yang timbul dari pergantian instrumen pengukur maupun pengamat (*observer*) yang ditugaskan pada saat eksperimen maupun penelitian sedang dilakukan. Akibat dari pergantian instrumen ini dapat menyebabkan kesimpulan penelitian tidak valid karena adanya perbedaan hasil. Untuk menghindari ancaman validitas internal ini, maka selama eksperimen berlangsung tidak akan melakukan pergantian observer dan instrumen.

5. Seleksi (*selection*)

Seleksi yang merupakan gangguan validitas internal dapat terjadi bila terdapat perbedaan karakteristik di sampel eksperimen dan di sampel kontrol pada subjek penelitian. Oleh sebab itu, eksperimen yang akan berlangsung menggunakan randomisasi.

6. Regresi (*regression*)

Regresi merupakan salah satu gangguan validitas internal dapat terancam bila subjek diseleksi menurut nilai-nilai ekstrem. Gangguan validitas internal ini terjadi dikarenakan adanya nilai ekspektasi. Nilai ekspektasi tersebut dijelaskan bahwa nilai-nilai subjek yang kecil akan cenderung membesar dan nilai-nilai subjek yang besar akan cenderung untuk bergerak ke nilai yang kecil (*regression*). Untuk mencegah adanya regresi, maka eksperimen akan menggunakan teknik randomisasi.

7. Mortaliti Eksperimen (*eksperiment mortality*)

Mortaliti eksperimen akan terjadi bila pada saat pengujian dilakukan, terdapat perubahan komposisi dari subjek di sampel eksperimen. Akibat dari ancaman validitas internal ini adalah hasil penelitian yang tidak sesuai harapan bila ada subjek yang keluar maupun mengundurkan diri dari eksperimen. Maka dari itu, untuk menghindari adanya ancaman ini, maka dilakukan tahap demi tahap eksperimen di dalam kelas yang sudah ditentukan.

3.8.2. Uji Hipotesis

Hipotesis pada penelitian ini diuji menggunakan dua metode pengolahan data. Hipotesis pertama pada penelitian ini menggunakan *two-way* ANOVA

(*Analysis of Variance*) melalui SPSS (*Statistical Product and Service Solution*). *Two-way ANOVA* merupakan metode yang dilakukan untuk mengetahui perbedaan dari dua variabel bebas dimana masing-masing variabel terbagi ke dalam beberapa kelompok (Hartono, 2015). Sedangkan untuk hipotesis kedua dan ketiga menggunakan PLS (*Partial Least Squares*) yang merupakan pendekatan persamaan struktural berbasis varian ketika model memiliki lebih dari satu variabel dependen maupun independen (Murniati et al., 2013). Model dan teori psikologi yang diaplikasikan pada penelitian akuntansi ini juga menjadi salah satu alasan penggunaan PLS untuk menguji hipotesis yang ada (Murniati et al., 2013). Hipotesis dalam penelitian ini diterima bila nilai p-value ≤ 0.05 .

3.8.3. Pernyataan Hipotesis

Hipotesis 1 :

$H_{01}: \mu_1 = \mu_2 = \mu_3$ (tidak ada Pengaruh)

$H_{a1}: \mu_1 \neq \mu_2 \neq \mu_3$ (ada Pengaruh)

Hipotesis (H_0) diterima jika Sig. > 0.05 ,

Hipotesis (H_0) ditolak jika Sig. < 0.05

Hipotesis 2 :

$H_{02}: \mu_1 \leq \mu_2$, hipotesis ditolak bila *organizational identity* tidak memediasi efek *social distance* terhadap *budgetary slack*.

$H_{a2}: \mu_1 > \mu_2$, hipotesis diterima bila *organizational identity* memediasi efek *social distance* terhadap *budgetary slack*.

Hipotesis 3 :

$H_{03}: \mu_1 \leq \mu_2$, hipotesis ditolak bila *organizational identity* tidak memediasi efek *social value orientation* terhadap *budgetary slack*

$H_{a3} : \mu_1 > \mu_2$, hipotesis diterima bila *organizational identity* memediasi efek *social value orientation* terhadap *budgetary slack*.

