

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian asosiatif yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2019) metode asosiatif ini digunakan untuk mencari tahu hubungan antara 2 variabel atau lebih. Dalam penelitian ini *financial knowledge*, *financial attitude*, dan *mental accounting* adalah variabel eksogen dan *spending habits* adalah variabel endogen.

#### 3.2. Gambar Populasi dan Sampel

##### 3.2.1. Populasi

Menurut Sarwono (2006), populasi adalah sebagai suatu kelompok objek atau individu yang memiliki karakteristik yang serupa dan menjadi objek penelitian oleh seorang peneliti. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *gamers* di Surabaya.

##### 3.2.2. Sampel

Menurut Sarwono (2006), sampel adalah sebagian kecil dari populasi yang dipilih secara acak dan dijadikan subjek penelitian. Penelitian ini menggunakan *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah metode pengambilan sampel yang telah dipilih dengan mempertimbangkan tujuan penelitian atau kriteria tertentu yang harus dipenuhi oleh responden yang akan diambil sebagai sampel. Menurut Fraenkel et al (2011) *purposive sampling* bisa digunakan ketika peneliti ingin memperoleh informasi dari orang yang memiliki karakteristik tertentu atau spesifik dalam populasi. Dalam teknik *purposive sampling*, peneliti akan memilih responden yang memiliki karakteristik yang diinginkan dengan tujuan untuk memperoleh informasi yang relevan dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam menentukan jumlah sampel yang ditentukan harus bergantung pada jumlah pertanyaan yang dikalikan dengan 5 - 10. Penelitian dengan sampel dengan 100-200 orang sudah dapat dikatakan diterima (Hair et al., 2010). Sampel yang digunakan dalam penelitian ini dengan pembulatan responden menjadi sebanyak 200 responden. Terdapat 3 kriteria dalam pengambilan sampel penelitian ini:

1. *Gamers* yang berdomisili di Surabaya
2. *Gamers* yang bermain *game* lebih dari 7 jam dalam seminggu

3. *Gamers* yang telah mengeluarkan minimal \$20 atau senilai Rp 300.000 dalam 2 tahun terakhir

### 3.3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah data primer. Menurut Gay et al (2012) data primer adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti sendiri dengan menggunakan instrumen penelitian yang dikembangkan sendiri atau yang telah teruji sebelumnya. Responden pada penelitian ini adalah *gamers* di Surabaya. Mendapatkan data-data tersebut diperoleh dengan cara menyebarkan kuesioner secara online pada kalangan *gamers* melalui *Google Form*.

### 3.4. Metode dan Prosedur Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan membagikan kuesioner yang telah dibuat dan dibagikan ke responden. Menurut Sugiyono (2019), kuesioner adalah instrumen penelitian yang terdiri dari daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden. Pertanyaan kuesioner akan dibagikan secara *online* melalui *google form* dengan cara disebar kepada *gamers* dan komunitas *gamers* di Surabaya melalui media sosial seperti *line* dan *Instagram*. Pertanyaan kuesioner yang diberikan adalah pertanyaan tertutup. Menurut (Sugiyono, 2019) pertanyaan tertutup adalah menjawab pertanyaan yang sudah disediakan.

### 3.5. Definisi Operasional

Menurut Gay et al (2012) Operasional adalah cara untuk menetapkan arti atau makna yang jelas untuk variabel yang akan diukur dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2019) operasional adalah suatu proses yang akan diteliti dan ditetapkan peneliti untuk dipelajari agar mendapatkan informasi, kemudian hasil yang didapatkan dapat ditarik kesimpulannya.

#### 3.5.1. Variabel Endogen

Konsep	: <i>Spending Habits</i>
Definisi Operasional	: Kebiasaan <i>gamers</i> dalam mengeluarkan dan membelanjakan uang
Indikator Empirik	: Indikator variabel <i>spending habits</i> dapat diukur dengan: (Azmi & Ramakrishnan, 2018)

1. Kebiasaan dalam perencanaan keuangan untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan (Pertanyaan nomor 1,2, dan 5)
2. Kebiasaan dalam menabung (Pertanyaan nomor 6)
3. Kebiasaan dalam menggunakan uang (Pertanyaan nomor 3, 4, dan 7)

### 3.5.2. Variabel Eksogen

1. Konsep : *Financial Knowledge*  
 Definisi Operasional : Pengetahuan *gamers* dalam mengatur keuangan pribadi.  
 Indikator Empirik : Indikator variabel *financial knowledge* dapat diukur dengan: (Jorgensen & Salva, 2010)
  1. *General Knowledge* (Pertanyaan nomor 1-3)
  2. Pengetahuan mengenai simpanan dan pinjaman (Pertanyaan nomor 4-5)
  
2. Konsep : *Financial Attitude*  
 Definisi Operasional : Sikap terhadap keadaan pemikiran, penilaian, dan pendapat *gamers* mengenai konsep keuangan.  
 Indikator Empirik : Indikator variabel *Financial Attitude* dapat diukur dengan: (Rajna, 2011)
  1. Sikap terhadap rencana penghematan (Pertanyaan nomor 1-3)
  2. Sikap terhadap perilaku keuangan sehari-hari (Pertanyaan nomor 4)
  3. Sikap terhadap kemampuan masa depan (Pertanyaan nomor 5 dan 6)
  
3. Konsep : *Mental Accounting*  
 Definisi Operasional : Sebuah sikap untuk mengatur, melacak, dan mengevaluasi pengelolaan keuangan dari *gamers* untuk meminimalisir terjadinya kebiasaan dalam membelanjakan uang.

Indikator Empirik : Indikator variabel *mental accounting* dapat diukur dengan:  
(Muehlbacher & Kirchler, 2019)

1. Memisahkan antara berbagai kategori aktivitas keuangan yang berbeda (Pertanyaan nomor 4)
2. Memiliki gambaran umum dalam mengatur keuangan (Pertanyaan nomor 3)
3. Terorganisir dalam melacak keuangan (Pertanyaan nomor 1,2, dan 5)

### 3.6. Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono (2019) teknik analisa data dibagi menjadi 2 jenis yaitu analisis data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif menggunakan teknik statistik, sedangkan data kualitatif menggunakan teknik pengkodean dan tema. Penelitian ini menggunakan teknik data analisa kuantitatif. Untuk mempermudah perhitungan, penelitian ini akan menggunakan *software* seperti *SmartPLS 4.0* dalam pengolahan data.

#### 3.6.1. Analisa Deskriptif

Menurut Sugiyono (2019), analisis deskriptif adalah menganalisa data yang telah terkumpul dengan mendeskripsikan keadaan dan menyimpulkannya. Dengan menggunakan analisa deskriptif, skala likert digunakan untuk mengukur variabel dalam penelitian ini:

Tabel 3.1

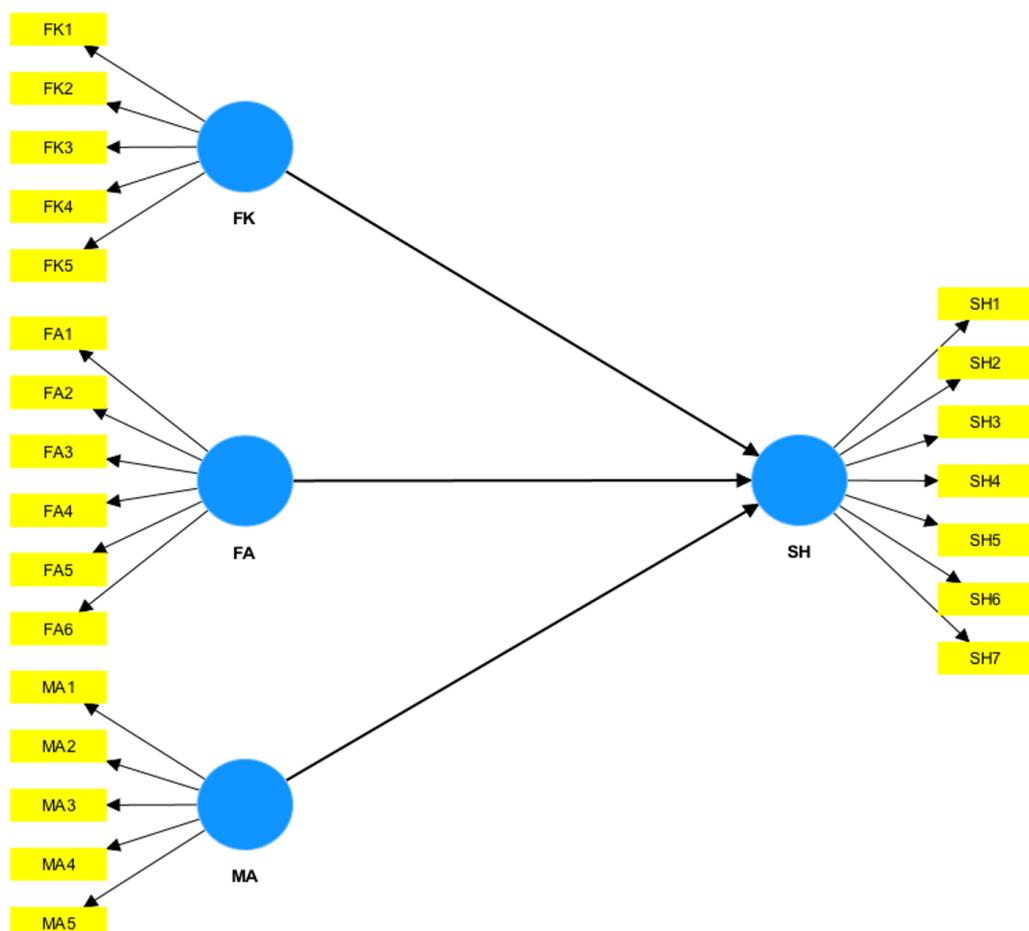
Tabel Skala Likert

Keterangan	Skor
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Netral	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

### 3.6.2. Partial Least Square

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan *Partial Least Square* (PLS) dalam melakukan teknik analisa data dengan menggunakan program *SmartPLS 4.0*. Setelah memperoleh data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, data tersebut akan diolah menggunakan *software SmartPLS 4.0* dengan model *Structural Equation Modeling* (SEM). Dengan menggunakan model *Structural Equation Modeling* (SEM), peneliti dapat melihat keterkaitan antar variabel. *Model Structural Equation Modeling* (SEM) terdiri dari 2 pengujian yaitu *outer model* dan *inner model*. Berikut adalah *diagram path* yang digunakan dalam penelitian ini:

#### 3.6.2.1. Partial Least Square



Gambar 3.1 *Diagram Path*

### 3.6.2.2. Evaluasi *Outer Model*

Evaluasi *Outer Model* merupakan model pengukuran yang digunakan peneliti untuk menguji validitas dan reliabilitas antara variabel yang diteliti dengan indikatornya. Pada evaluasi *outer model* ini dibagi menjadi 3 pengujian yaitu *Convergent Validity*, *Discriminant Validity*, dan *Composite Reliability*.

#### 1. *Convergent Validity*

*Convergent validity* adalah sebuah pengukuran untuk menguji dan mengukur korelasi yang tinggi antar variabel dan variabel laten. Uji *Convergent validity* diukur dengan melihat nilai *standardized loading factor* atau *outer loadings*. Jika nilai *outer loadings* lebih besar sama dengan 0,5, maka indikator tersebut dapat dinyatakan valid (Haryono, 2016).

#### 2. *Discriminant Validity*

*Discriminant validity* adalah sebuah pengukuran indikator dengan variabel laten. Uji *discriminant validity* diukur dengan menggunakan nilai *cross loading* dan nilai *average variance extracted* (AVE). Jika nilai AVE dan *cross loading* lebih besar sama dengan 0,5 maka indikator tersebut dapat dinyatakan diterima (Haryono, 2016).

#### 3. *Composite Validity*

*Composite validity* adalah untuk mengukur tingkat konsistensi, akurasi, dan ketepatan dalam tahap pengukuran. Uji *composite validity* diukur dengan melihat nilai *composite reliability*. Jika nilai *composite reliability* lebih besar sama dengan 0,7 maka dapat dikatakan reliabel (Haryono, 2016). *Composite reliability* juga diterima jika nilainya lebih besar sama dengan 0,6.

### 3.6.2.3. Evaluasi *Inner Model*

Evaluasi *Inner Model* ini dilakukan dengan cara melihat nilai *R-Square* variabel laten endogen. *R-Square* sendiri diartikan sebagai keragaman konstruk endogen yang mampu dijelaskan oleh konstruk eksogen secara serentak. Jika nilai *R-Square* semakin besar maka semakin besar pengaruh ke variabel eksogen terhadap endogen. Sedangkan *Q-Square*, digunakan untuk mengukur seberapa baik nilai observasi yang dapat dihasilkan oleh model. Jika nilai *Q-Square* mendekati nilai 1 maka semakin baik model tersebut.

## 3.7. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis merupakan uji yang dilakukan untuk menguji hubungan antara variabel endogen dan eksogen. Hipotesis dari penelitian ini adalah:

$H_0: \beta_1 = 0$ , Pengaruh *financial knowledge* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

$H_1: \beta_1 \neq 0$ , Pengaruh *financial knowledge* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

$H_0: \beta_2 = 0$ , Pengaruh *financial attitude* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

$H_1: \beta_2 \neq 0$ , Pengaruh *financial attitude* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

$H_0: \beta_3 = 0$ , Pengaruh *mental accounting* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

$H_1: \beta_3 \neq 0$ , Pengaruh *mental accounting* terhadap *spending habits gamers* di Surabaya.

Kriteria uji t yang harus dipenuhi sebagai berikut:

1. Apabila nilai signifikansi  $< 1,96$  maka terima  $H_0$
2. Apabila nilai signifikansi  $\geq 1,96$  maka tolak  $H_0$