

Oetoesan - Hindia:

Telaah Pemikiran Kebangsaan

Volume 5 No 2 Tahun 2023 Hlmn. 110 - 117

Artikel Masuk 06 Juni 2022 I Artikel Diterima 29 Desember 2023

Opportunity cost game: sarana pembelajaran etika bisnis dan profesi

Abdul Agung Wijaya¹, Khansa Nailah², Maria Florenta³

^{a,b,c}Universitas Brawijaya, Jl. Veteran, Malang, Indonesia, 65145

¹abdulivable@student.ub.ac.id, ²khansanailah@student.ub.ac.id, ³marflo19@student.ub.ac.id

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah menawarkan solusi pendekatan pembelajaran berbasis permainan sebagai alternatif untuk mengembangkan minat belajar kognitif dan meningkatkan motivasi mahasiswa mata kuliah etika bisnis dan profesi. Metode penelitian kualitatif deskriptif. Data diperoleh melalui wawancara dan persebaran angket yang dilakukan kepada mahasiswa akuntansi Universitas Brawijaya. Hasil penelitian menawarkan konsep pembelajaran Opportunity Cost Game yaitu sarana pembelajaran etika bisnis dan profesi untuk menyiapkan akuntan yang berintegritas dalam menghadapi transformasi peran akuntan pada Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0.

Kata Kunci : Disrupsi, Akuntan, *Game-Based Learning*, Etika Bisnis dan Profesi.

Abstract

The purpose of this research is to offer a Game-Based Learning approach solution as an alternative to develop cognitive learning interest and increase student motivation in business and professional ethics courses. Descriptive qualitative research method. Data were obtained through interviews and questionnaires distributed to accounting students of Universitas Brawijaya. The results of the study offer the concept of Opportunity Cost Game learning, which is a means of learning business ethics and professions to prepare accountants with integrity in facing the transformation of the role of accountants in the Industrial Revolution 4.0 and Society 5.0.

Keywords : Disruption, Accountants, *Game-Based Learning*, Business and Professional Ethics..



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.



Revolusi Industri 4.0 dan *society* 5.0 selain memberikan berbagai kemudahan kepada manusia dengan teknologi, tentunya juga dapat memberikan tantangan-tantangan baru yang menyertainya. Majunya teknologi menyebabkan adanya transformasi secara umum, tidak terkecuali pada sektor profesi khususnya profesi akuntan dan kaitannya dengan akuntansi digital. Transformasi yang terjadi pada profesi akuntan sangat terasa dengan adanya digitalisasi dan *cloud computing* akuntansi. Akuntansi digital sudah mulai menjadi aktivitas normal. Terlebih lagi dengan adanya pandemic COVID-19 yang menyebabkan intensitas pekerjaan yang diwajibkan dari jarak jauh, membuat dunia akuntansi didorong dengan paksa untuk transformasi ke E-Accounting (akuntansi digital atau Akuntansi berbasis Cloud system). Semakin maju teknologi diharapkan semakin memberi kemudahan untuk penggunanya. Kemudahan dalam akuntansi digital juga beriringan dengan potensi fraud yang juga akan semakin riskan dan mudah terjadi dengan prospek *fraud* yang lebih besar. *Fraud* menjadi salah satu contoh pelanggaran etika profesi akuntan di perusahaan.

Pelanggaran atas etika profesi akan dapat diminimalisir dengan adanya aturan dan sanksi untuk menghindari pelanggaran tersebut menjadi kebiasaan dan budaya. Oleh karena itu, upaya untuk menanamkan etika profesi dinilai penting untuk dilaksanakan guna menyiapkan para akuntan yang berintegritas. Lingkungan adalah salah satu faktor yang mempengaruhi seseorang berperilaku etis, termasuk lingkungan dalam dunia pendidikan. Dengan begitu, proses pembelajaran etika profesi akan mempengaruhi sejauh mana pemahaman dan kesiapan calon akuntan (mahasiswa) terhadap etika. Menurut Firmansyah dan Mulawarman (2020) apabila calon akuntan tidak berfokus pada kecerdasan lain selain kecerdasan teori akuntansi, maka setelah melebur ke masyarakat hanya akan menimbulkan sifat materialistis dan egoistis belaka. Pemahaman inilah yang menjadi cikal bakal dari sebuah kecurangan akademik.

Dunia kerja khususnya di bidang akuntansi tidak hanya membutuhkan akuntan yang memiliki kecerdasan akademik yang baik, tetapi juga menuntut akuntan memiliki akhlak dan personalitas yang baik. Dengan intensitas kecurangan akademik yang tinggi, maka kemungkinan angka keterjadian kecurangan di dunia professional juga tinggi karena hal ini berbanding lurus. Kecurangan mahasiswa ini sering kali terjadi dengan tujuan memperoleh nilai yang cukup demi kepentingan pribadi. Tindakan yang tidak etis ini menunjukkan bahwa kelemahan mahasiswa dalam mengambil keputusan. Mahasiswa ini akan menganggap hal tersebut adalah hal yang lumrah karena mahasiswa di sekitarnya juga melakukan kegiatan yang sama (hal ini sangat didasari oleh faktor lingkungan). Hal ini membuatnya berpengalaman dan mengetahui bagaimana melakukan kecurangan tanpa diketahui. Oleh sebab itu, proses pembelajaran etika bisnis dan profesi akan mempengaruhi sejauh mana pemahaman dan kesiapan calon akuntan (dalam konteks ini adalah mahasiswa) terhadap etika dunia profesional yang mungkin telah atau yang akan mereka hadapi nantinya. Sejauh ini kebanyakan metode pembelajaran mengenai etika profesi akuntan hanya diajarkan melalui pemahaman teori dibangku perkuliahan (*hard skill*) dan tujuannya biasanya hanya sebagai syarat ketuntasan mata kuliah.

Menurut survei yang dilakukan *National Association of Colleges and Employers* (NACE), kemampuan integritas, komunikasi, interpersonal, kerjasama, dan etika merupakan indikator



terpenting dari kesuksesan seseorang, hal tersebut dituangkan dalam jurnal Rantelino, Anastasia, dan Memarista (2015) Sayangnya, metode pembelajaran yang ada dinilai belum mampu melihat sejauh mana mahasiswa telah memahami keterkaitan materi dengan penggunaannya untuk memecahkan masalah dalam penerapannya di dunia kerja dan kehidupan sehari-hari (soft skill). Selain metode pembelajaran yang hanya berdasarkan pemahaman teori (hard skill), masalah lain seperti tingginya tingkat keabstrakan suatu materi berdampak pada turunnya motivasi belajar dan pemahaman mahasiswa akan materi tersebut. Sehingga kembali pada pernyataan di awal bahwa materi yang disampaikan hanya sebatas pemenuhan ketuntasan mata kuliah namun belum mampu tertanam pada mahasiswa khususnya dalam hal ini mahasiswa belum benar-benar mendalami etika profesi akuntan sebagai bekal menjadi seorang akuntan yang berintegritas dalam dunia kerja nantinya. Mulawarman dan Ludigdo (2010) menyebutkan bahwa sudah semestinya proses belajar mengajar khususnya dalam bidang akuntansi, menerapkan nilai-nilai etika secara keseluruhan seperti halnya akuntabilitas dan nilai yang berhubungan dengan moral untuk menyatukan rasio dan naluri mahasiswa dapat diarahkan kepada nilai-nilai spiritual.

Melihat permasalahan tersebut, perlu adanya suatu inovasi yang mampu meningkatkan minat dan motivasi belajar serta penanaman etika profesi akuntan bagi mahasiswa secara aktual. Pendekatan pembelajaran yang dapat menjadi alternatif solusi adalah pembelajaran berbasis permainan, dimana tenaga pendidik menggunakan permainan untuk mengembangkan minat belajar kognitif dan meningkatkan motivasi siswa. Menurut Vusić, Bernik, dan Geček, (2018) hal tersebut dinamakan *Game-Based Learning*. Maka dari itu, kami selaku peneliti mencoba untuk menawarkan sebuah ide yang dapat diaplikasikan dalam kegiatan pembelajaran etika profesi akuntan dengan metode *Game-Based Learning* yang akan menjadi bahan penelitian kali ini yaitu *Opportunity Cost Game*. Permainan ini melibatkan 8 mahasiswa yang akan dibagi menjadi dua regu dimana setiap regu akan memilih pilihan tertentu yang berkaitan dengan nilai etika dan integritas dalam hal ini berkaitan dengan pembelajaran Etika dan Profesi Akuntansi dalam kegiatan perkuliahan. Artikel ini bertujuan untuk mendukung penyusunan konsep *Opportunity Cost Game*, rumusan persoalan yang dapat merubah alur permainan secara aktif dan fluktuatif, serta prosedur *Opportunity Cost Game* dalam mengoptimalkan integritas calon akuntan yang mampu menghadapi tantangan era revolusi industri 4.0 dan *society 5.0*.

Metode

Artikel ini menggunakan dasar pendekatan kualitatif deskriptif. Jenis data dari penulisan yang dilakukan oleh penulis adalah data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh dari hasil penelitian baik melalui wawancara atau metode lainnya. Sedangkan data sekunder diperoleh dari persebaran angket yang dilakukan kepada mahasiswa akuntansi di Indonesia, dimana mayoritas responden penelitian ini adalah mahasiswa S1 Departemen Akuntansi FEB Universitas Brawijaya dalam rentang waktu 31 Mei-1 Juni 2022. Selain data hasil angket, artikel ini juga didukung dengan literatur-literatur yang memiliki hubungan dengan suatu objek penelitian, dan melibatkan pendapat penulis atas masalah yang sedang dibahas. Untuk menganalisis data dari angket tersebut, peneliti menggunakan prinsip Miles, Huberman,

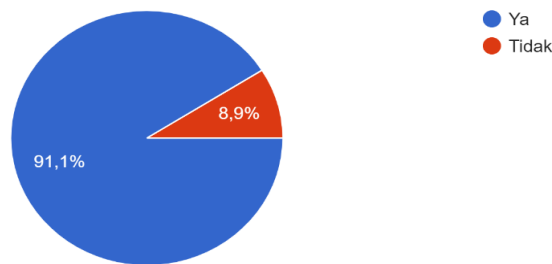


dan Saldana (2014) yang terdiri dari tiga tahapan yang dilakukan dalam waktu yang sama, yakni mereduksi data, menyajikan data dan tahapan terakhir menarik kesimpulan.

Hasil Dan Pembahasan

Analisis angket, Berdasarkan hasil angket yang telah diberikan kepada mahasiswa jurusan akuntansi di Indonesia dengan sampel sebanyak 56 mahasiswa sebagai responden. Sebanyak 51 responden (91,1%) mengetahui akan fenomena revolusi industri 4.0 dan revolusi *society* 5.0 dan 47 dari 51 responden tersebut mengetahui disrupsi revolusi industri 4.0 dan revolusi *society* 5.0. Sebanyak 15 responden berpendapat bahwa transisi sistem, prosedur, atau kebijakan akuntan dalam era revolusi industri 4.0 dan *society* 5.0 berjalan perlahan, 37 responden berpendapat bahwa cukup cepat, dan 4 responden sisanya berpendapat transisi ini terjadi sangat cepat.

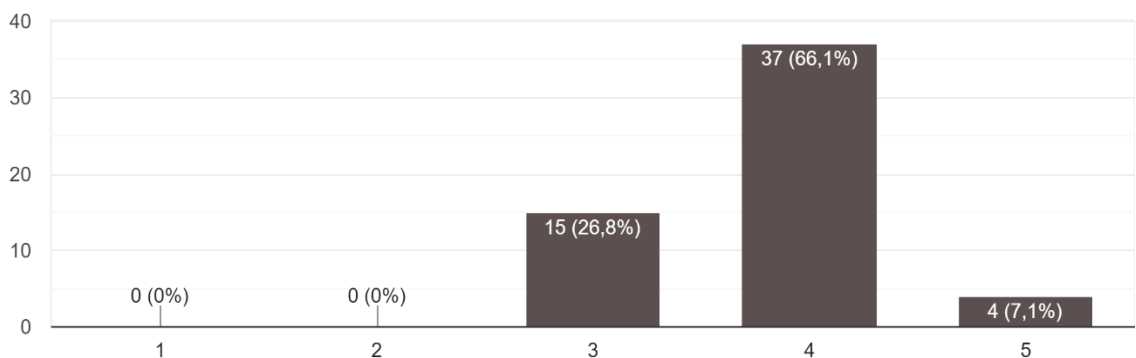
Apakah anda mengetahui mengenai Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0?
56 jawaban



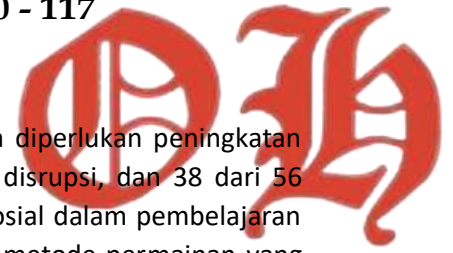
Gambar 1. Hasil angket eksistensi revolusi Industri 4.0 dan *Society* 5.0

Menurut anda, bagaimana transisi sistem, prosedur, atau kebijakan akuntan dalam Revolusi Industri 4.0 dan Revolusi Society 5.0?

56 jawaban

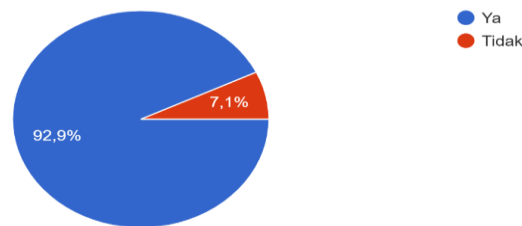


Gambar 2. Hasil angket kecepatan transisi sistem, prosedur, atau kebijakan



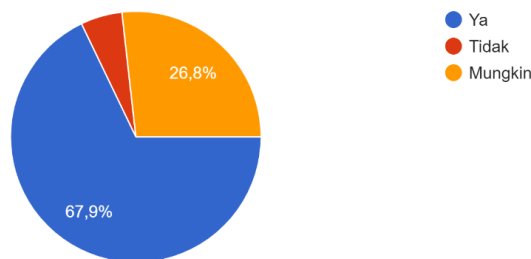
Kemudian 52 dari 56 mahasiswa (92,9%) berpendapat bahwa diperlukan peningkatan integritas sosial untuk mereduksi angka keterjadian *fraud* di masa disrupsi, dan 38 dari 56 mahasiswa (67,9%) sangat tertarik dalam meningkatkan integritas sosial dalam pembelajaran pada mata kuliah etika dan profesi akuntansi dengan menggunakan metode permainan yang santai. Dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa setuju dengan adanya permainan sebagai salah satu sarana kegiatan perkuliahan Etika bisnis dan profesi akuntansi.

Apakah menurut anda diperlukan peningkatan integritas sosial untuk mereduksi angka keterjadian akan fraud?
56 jawaban



Gambar 3. Hasil angket opini mahasiswa dalam meningkatkan integritas sosial

Apakah anda tertarik dalam memainkan suatu permainan berkelompok dalam kelas?
56 jawaban



Gambar 4. Hasil angket opini mahasiswa terkait *Game-Based Learning*

Konsep *opportunity cost game*, *Opportunity Cost Game* ini menerapkan permainan akan integritas sosial yang dilakukan beregu. Akankah para peserta permainan akan merelakan integritas sosialnya demi memilih biaya peluang paling besar atau peserta tersebut mementingkan integritas sosial dibandingkan biaya peluang yang tidak diambilnya. Dalam sistem pembelajaran, maka biaya peluang yang akan digunakan berupa nilai tambah bagi mahasiswa kelas. Setiap regu akan terdiri dari 4 mahasiswa dan jumlah poin yang akan diberikan bergantung pada hasil permainan. Berbeda dengan permainan yang sudah ada, *Opportunity Cost Game* tidak menginterpretasikan warna dengan satu kata, melainkan memiliki arti yang tersirat.

Opportunity Cost Game akan menampilkan dua warna kartu, yakni biru dan hijau. Kartu biru melambangkan bisnis, laba, dan *entity theory*, sedangkan hijau melambangkan kesetaraan, keadilan, dan kesadaran sosial. Sebelum memilih warna kartu, peserta akan mengetahui beberapa informasi seperti apabila kedua regu memilih warna hijau bersamaan, maka poin yang didapatkan masing-masing regu yakni 40 poin, apabila salah satu regu memilih



hijau dan regu lainnya memilih biru, maka regu biru akan mendapatkan 100 poin, dan apabila kedua regu memilih warna biru bersamaan, maka kedua regu tidak akan mendapatkan poin tambahan.



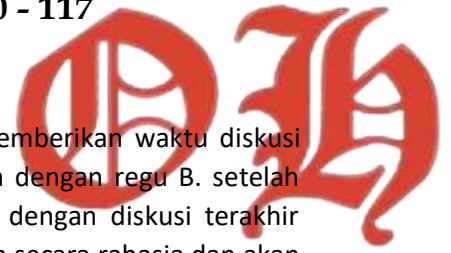
Gambar 5. Peluang hasil permainan

Warna hijau-hijau mengakumulasikan 80 poin mengindikasikan bahwa setiap regu memiliki integritas sosial. Mereka mengerti akan keadaan dan paham atas kesetaraan. Warna hijau-biru memberikan regu biru 100 poin dan regu hijau 0 poin karena biru mengindikasikan keagresifan regu dan tidak mendahulukan integritas sosial, mereka mendahulukan laba dan kepentingan mereka. Sedangkan warna biru-biru mengakumulasikan 0 poin karena mengindikasikan kedua regu agresif dan mementingkan keutamaan regu masing-masing. Dapat disimpulkan permainan ini menguji para peserta, kartu warna apa yang harus dipilih agar mendapatkan hasil yang terbaik bagi regu ataupun untuk kedua regu.

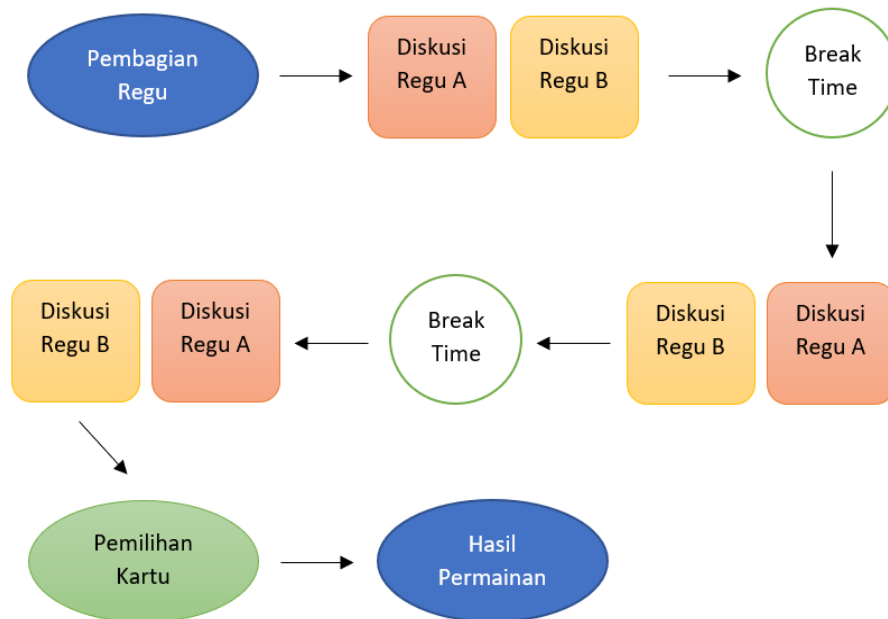
Disela permainan akan diadakan *break time* sebanyak dua kali dengan aktivitas memberikan pertanyaan kepada setiap individu yang akan menampilkan pola pikir setiap individu pada masing-masing regu. Pertanyaan ini akan membahas seputar dua persoalan yang memiliki sifat bertolak belakang. Daftar pertanyaannya adalah a) Batman atau Joker dan b) *Entity theory* atau *Enterprise theory*?. Dua pertanyaan ini melambungkan dua sisi yang bertolak belakang dimana diharapkan peserta dapat mengetahui pola pikir setiap individu sehingga menghasilkan alur permainan yang aktif dan fluktuatif. Persoalan Batman dan Joker dipilih karena kedua karakter ini merupakan karakter film yang sangat umum diketahui. Kedua karakter ini memiliki perbedaan yang terletak pada pelampiasan emosi. Sedangkan *entity* dan *enterprise theory* memiliki perbedaan yang terletak pada sistem penyusunan strategi perusahaan, terutama terletak pada *stakeholders*.

Prosedur *opportunity cost game*, *Opportunity Cost Game* ini memiliki prosedur yang terstruktur untuk dijalankan. Berikut merupakan alur dari *Opportunity Cost Game*. Pada tahap pertama ialah pembagian regu. Setiap individu akan dipasangkan secara acak dan saksama. Kemudian setiap regu akan akan dipisahkan sesuai regu. Kemudian akan diberikan instruksi permainan dan segala peraturan permainan.

- 1) Regu A tidak boleh mendengarkan diskusi Regu B
- 2) Tiap regu memiliki waktu 4 menit untuk setiap berdiskusi
- 3) Diadakan *break time* di sela sesi diskusi
- 4) Persoalan akan diberikan saat *break time*
- 5) Tiap regu akan memilih kartu secara rahasia
- 6) Pengumuman hasil kartu secara saksama
- 7) Sesi evaluasi untuk tiap regu dan opini audiensi
- 8) Permainan selesai



Setelah pembacaan instruksi game akan dimulai dengan memberikan waktu diskusi pertama kepada regu A selama 4 menit, yang kemudian dilanjutkan dengan regu B. setelah diskusi regu akan diberikan break time selama 2 kali dan diakhiri dengan diskusi terakhir sebelum memilih kartu. Kartu yang dipilih tiap regu akan dikumpulkan secara rahasia dan akan diumumkan secara saksama, kemudian diakhiri dengan sesi evaluasi.



Gambar 2. Alur Permainan

Opportunity Cost Game merupakan sebuah model permainan pada modul mata kuliah etika dan profesi akuntansi dengan menerapkan integritas sosial menggunakan konsep biaya peluang. Dalam permainan ini, kita dapat mengetahui sejauh mana seseorang akan mementingkan integrasi sosialnya dalam pengambilan keputusan. Permainan ini akan menampilkan dua warna kartu, yakni biru dan hijau. Kartu biru melambangkan bisnis, laba, dan *entity theory*, sedangkan kartu hijau melambangkan kesetaraan, keadilan, dan kesadaran sosial. Permainan ini terdiri dari dua regu dengan anggota dari masing-masing regunya berjumlah 4 mahasiswa. Setelah pembagian regu, setiap individu akan dipasangkan secara acak dan saksama. Selanjutnya, akan diberikan instruksi permainan dan segala peraturan permainan. Dalam prosedurnya, Regu A tidak boleh mendengarkan diskusi Regu B. Setelah itu, masing-masing regu akan diberikan persoalan saat *break time*. Dari persoalan tersebut, tiap regu akan memilih kartu secara rahasia. Setelah memilih kartu, akan ada pengumuman dan penjelasan terkait hasilnya dengan saksama. Dengan begitu, permainan ini diharapkan dapat menghasilkan generasi-generasi unggul berintegritas sosial tinggi dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan tantangan revolusi *society* 5.0, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun berprofesi khususnya pada profesi akuntan yang memerlukan pemahaman terkait etika profesi akuntan dengan baik.



Simpulan

Pembahasan artikel juga dapat diperoleh kesimpulan bahwa Ilmu bukan hanya mempengaruhi diri seseorang maupun kelompok tertentu, melainkan dapat berpengaruh lebih luas lagi yaitu masyarakat secara umum. Begitu juga dengan ilmu akuntansi, jika tidak disertai pengetahuan tentang etika yang baik, selain dapat dipakai untuk mengambil keuntungan pribadi, juga dapat memberikan keuntungan ataupun kerugian bagi masyarakat luas. Oleh sebab itu, dibutuhkan pula proses belajar mengajar yang baik bagi mahasiswa sebagai calon akuntan untuk menyepadankan kecerdasan yang dimilikinya. Untuk memperkuat argumen tersebut, peneliti pun telah melakukan penyebaran angket, namun terdapat kekurangan yang ditemui peneliti saat melaksanakan riset ini adalah kurangnya pengetahuan dan pemahaman responden, sehingga peneliti harus menyertakan penjelasan pada setiap butir pertanyaan yang diajukan kepada responden, serta bersedia menjelaskan secara pribadi apabila di kontak langsung oleh responden.

Daftar Pustaka

- Firmansyah, N., & Mulawarman, A. (2020). Menembah Gusti sebagai Basis Adab Menuntut Ilmu. *Jurnal Oetoesan-Hindia: Telaah Pemikiran Kebangsaan*, 2(2), 50–75. Retrieved from <https://www.journal.rumahpeneleh.or.id/index.php/oh/article/view/adab>
- Miles, M. B., Huberman, M., & Saldana, J. (2014). *Qualitative Data Analysis* (3rd ed.). USA: SAGE Publication. Retrieved from <http://www.theculturelab.umd.edu/uploads/1/4/2/2/14225661/miles-huberman-saldana-designing-matrix-and-network-displays.pdf>
- Mulawarman, A., & Ludigdo, U. (2010). Metamorfosis Kesadaran Etis Holistik Mahasiswa Akuntansi Implementasi Pembelajaran Etika Bisnis dan Profesi Berbasis Integrasi IESQ. *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 1(3), 421–436. Retrieved from <https://jamal.ub.ac.id/index.php/jamal/article/view/113>
- Rantelino, R., Anastasia, N., & Memarista, G. (2015). Prediksi Kebangkrutan Perusahaan Properti yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia Tahun 1998-2013. *Jurnal Manajemen Keuangan Petra*, 3(1), 96–101. Retrieved from <https://publication.petra.ac.id/index.php/manajemen-keuangan/article/view/2973>
- Vusić, D., Bernik, A., & Geček, R. (2018). Instructional Design in Game Based Learning and Applications Used in Educational Systems. *Technical Journal*, 1(2), 11–17. Retrieved from <https://hrcak.srce.hr/file/290084>