

PENGARUH IQ, MOTIVASI KERJA, REWARD, PUNISHMENT TERHADAP KEPUTUSAN MELAKUKAN PRAKTIK *CREATIVE ACCOUNTING*

¹ Shinta Nur Rizky, ² Wiwin Wahyuni

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya

¹ shintanr01@gmail.com, ² wiwinwahyuni@uwks.ac.id

ABSTRACT

Knowing the influence of IQ, work motivation, reward and punishment on creative accounting practice decisions is the aim of this research. To obtain primary data, namely through a questionnaire with a measurement technique using a Likert scale. The population in this study were active accounting students at Wijaya Kusuma University, Surabaya. Samples were collected using purposive sampling techniques and calculated using the Slovin formula so that the total sample for this study was 73 respondents. Data was tested with multiple linear regression. Based on the research results, partial IQ variables, reward and punishment, work motivation have a positive effect on creative accounting practice decisions.

Keywords: *Creative Accounting, Intellectual Intelligence, Work Motivation, Reward, Punishment.*

ABSTRAK

Mengetahui pengaruh IQ, motivasi kerja, *reward* dan *punishment* terhadap keputusan melakukan praktik *creative accounting* merupakan tujuan dari penelitian ini. Untuk mendapatkan data primer yaitu dengan cara kuesioner dengan teknik pengukuran menggunakan *skala likert*. Populasi pada penelitian ini yaitu mahasiswa aktif akuntansi Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Sampel dikumpulkan menggunakan teknik *purposive sampling* dan dihitung menggunakan rumus *slovin* sehingga jumlah sampel penelitian ini sebanyak 73 responden. Data diuji dengan regresi linear berganda. Berdasar pada hasil penelitian yaitu secara parsial variabel IQ, motivasi kerja *reward* dan *punishment* berpengaruh secara positif terhadap keputusan melakukan praktik *creative accounting*.

Kata Kunci: Akuntansi Kreatif, Kecerdasan Intelektual, Motivasi Kerja, *Reward*, *Punishment*.

Submitted: 13 Mei 2024

Revised: 21 Mei 2024

Accepted: 2 juni 2024

Email korespondensi : shintanr01@gmail.com

PENDAHULUAN

Akuntansi sangat erat kaitannya dengan dunia perekonomian. Akuntansi menganalisis transaksi, pencatatan, penggolongan dan pelaporan keuangan sehingga menghasilkan informasi keuangan yang diberikan kepada pihak pengambilan keputusan (Mardiana et al, 2023). Untuk memantau kinerja keuangan dapat menggunakan laporan keuangan sehingga dapat menghasilkan keuntungan untuk perusahaan. Untuk melihat kinerja lengkap arus kas, dana entitas dan juga terutama pada informasi laba dapat menggunakan indikator laporan keuangan sehingga nantinya dapat dipertimbangkan pihak investor (Solihah & Rosdiana, 2022). Namun pada keadaan di lapangan, banyak hal yang tidak sesuai antara laporan keuangan dengan kejadian sebenarnya. Hal tersebut dinamakan praktik akuntansi kreatif atau tindakan secara sengaja mengubah isi laporan keuangan (Gunaulung & Priantinah, 2018). Menurut Kirana et al (2023) kecurangan terkait penyimpangan laporan keuangan merupakan kasus paling sedikit secara global, namun dampaknya besar khususnya di bidang perekonomian. Peningkatan *cost of doing* bisnis berdampak bagi laju perekonomian negara sehingga menjadi tidak bertepatan guna.

TINJAUAN TEORITIS DAN HIPOTESIS

Menurut Wibowo (2024) Kecerdasan Intelektual (IQ) harus selalu ditingkatkan supaya memberikan hasil yang positif untuk kinerja seseorang. Seseorang yang memiliki IQ yang baik relatif sedikit menemukan masalah untuk mendapatkan informasi (Vitorani et al, 2023). Orang-orang yang intelegensi dapat mengendalikan perilakunya sehingga berhasil bertindak dengan tepat dikarenakan hal tersebut merupakan salah satu kemampuan adaptasi (Fudyartanta dalam Risela, 2017). Menurut Deska Amarilia Risela, Kecerdasan Intelektual memiliki pengaruh positif terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi Mengenai Praktik Akuntansi Kreatif di Perusahaan.

H₁ : IQ berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Menurut Kadarisman dalam Gunaulung & Priantinah (2018) motivasi kerja yaitu keadaan merasa terdorong dalam melakukan perilaku bekerja secara ulet untuk suatu

perusahaan tempat ia bekerja. Menurut Winardi, (2019) motivasi merupakan kondisi secara sadar seseorang dalam melakukan kegiatan atau tindakan. Dorongan yang dimiliki karyawan penting untuk fokus terhadap tujuan perusahaan yang ingin dicapai sehingga kinerja dapat ditingkatkan (Askila & Nuryani, 2024). Menurut Adibya Rakhma Gunaulung motivasi kerja berpengaruh positif terhadap Keputusan Melakukan Praktik Akuntansi Kreatif di Perusahaan, maka motivasi kerja seseorang yang tinggi akan semakin terdorong untuk melakukan praktik *creative accounting*.

H₂: Motivasi Kerja berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Minimnya penerapan reward di perusahaan akan berpengaruh pada produktivitas kinerja (Andershon et al, 2024). Sehingga reward juga merupakan faktor lain dalam keputusan melakukan praktik *creative accounting*. Dalam usaha meningkatkan kinerja di dalam suatu perusahaan disarankan untuk fokus memenuhi kebutuhan karyawan Evi Sofiati (2024). Menurut Gunawan et al. (2023) *reward* merupakan ganjaran, penghargaan, atau imbalan. Hal tersebut akan memotivasi karyawan dalam bekerja. Tingginya *Reward* seseorang yang diberikan perusahaan maka keputusan untuk melakukan praktik *creative accounting* juga semakin tinggi. Menurut Adibya Rakhma Gunaulung *Reward* berpengaruh positif terhadap keputusan melakukan praktik *creative accounting*.

H₃: *Reward* berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Menurut Dymastara & Onsardi (2020) bahwa hukum merupakan alat untuk mengendalikan dan mengatur sikap ataupun perilaku sesuai dengan standar yang diterima berdasarkan ketentuan umum. Hukuman yang diberikan pimpinan perusahaan membuat karyawan patuh terhadap segala sesuatu yang diperintahkan sehingga berpengaruh terhadap sikap ataupun perilaku karyawan. Menurut Pramesti et al. (2019) hukum merupakan konsekuensi terhadap kesalahan tertentu yang tidak diinginkan oleh seseorang. Menurut Adibya Rakhma Gunaulung *punishment* berpengaruh positif terhadap Keputusan Melakukan Praktik Akuntansi Kreatif di Perusahaan, maka punishment yang tinggi oleh perusahaan membuat seseorang terdorong untuk melakukan praktik *creative accounting*.

H₄: *Punishment* berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

METODE PENELITIAN

Mahasiswa S1 Program Studi Akuntansi Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Wijaya Kusuma Surabaya merupakan populasi penelitian ini dengan sampel sebanyak 73 mahasiswa yang didapatkan dari perhitungan menggunakan *purposive sampling*. Data yang dikumpulkan, dianalisis dan diolah merupakan penelitian kuantitatif untuk menguji hipotesis (Sugiyono, 2019). Prosedur pengumpulan data berupa kuesioner melalui *google form* menggunakan *skala likert*. Data yang diambil dapat berupa angka atau nilai. Setiap item kuesioner dinilai dan dianalisis menggunakan berbagai teknik analisis data dengan uji statistik menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*. Uji *descriptive statistics* untuk menjelaskan mean, min, max dan standar deviasi. Selanjutnya dilakukan uji kualitas data berupa validitas dan reliabilitas, pengujian asumsi klasik berupa uji normalitas, multikolinearitas, dan heteroskedastisitas, uji regresi linier berganda dan pengujian hipotesis berupa uji t, uji f dan uji koefisien determinasi (R^2), serta dilakukan uji kualitas data.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
IQ	73	25.00	40.00	31.8356	3.89805
Motivasi Kerja	73	30.00	48.00	38.2466	4.13582
Reward	73	21.00	38.00	28.6849	4.58523
Punishment	73	18.00	36.00	26.4521	4.27539
Creative Accounting	73	30.00	48.00	38.2877	4.18821
	73				

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil uji descriptive statistics yaitu : 1) IQ (X_1), dari data tersebut dapat dideskripsikan nilai min 25,00 sedangkan nilai max 40,00 dan mean IQ yaitu 31,8356 dengan standar deviasi 3,89805. 2) Variabel Motivasi Kerja (X_2), dari data tersebut dapat dideskripsikan nilai min 30,00 sedangkan nilai max 48,00 dan mean Motivasi Kerja yaitu 38,2466 dengan standar deviasi 4,13582. 3) Variabel *Reward* (X_3), dari data tersebut dapat dideskripsikan nilai min 21,00 sedangkan nilai max 38,00 dan mean *Reward* yaitu 28,6849 dengan standar deviasi 4,58523. 4)

Variabel *Punishment* (X4), dari data tersebut dapat dideskripsikan nilai min 18,00 sedangkan nilai max 36,00 dan mean *Punishment* yaitu 26,4521 dengan standar deviasi 4,27539. 5) Variabel *Creative Accounting* (Y), dari data tersebut dapat dideskripsikan nilai min 30,00 sedangkan nilai max 48,00 dan mean *Creative Accounting* yaitu 38,2877 dengan standar deviasi 4,18821.

Uji Kualitas Data

Uji Validitas

No	Item	Sig			R Hitung \geq R Tabel		
1	Y1.1	0,000	<	0,05	0,706	>	0,2303
2	Y1.2	0,000	<	0,05	0,539	>	0,2303
3	Y1.3	0,000	<	0,05	0,688	>	0,2303
4	Y1.4	0,000	<	0,05	0,563	>	0,2303
5	Y1.5	0,000	<	0,05	0,578	>	0,2303
6	Y1.6	0,000	<	0,05	0,629	>	0,2303
7	Y1.7	0,000	<	0,05	0,695	>	0,2303
8	Y1.8	0,000	<	0,05	0,619	>	0,2303
9	Y1.9	0,000	<	0,05	0,472	>	0,2303
10	Y1.10	0,000	<	0,05	0,484	>	0,2303
11	Y1.11	0,000	<	0,05	0,494	>	0,2303
12	Y1.12	0,000	<	0,05	0,462	>	0,2303

No	Item	Sig			R Hitung \geq R Tabel		
1	X1.1	0,000	<	0,05	0,656	>	0,2303
2	X1.2	0,000	<	0,05	0,773	>	0,2303
3	X1.3	0,000	<	0,05	0,718	>	0,2303
4	X1.4	0,000	<	0,05	0,635	>	0,2303
5	X1.5	0,000	<	0,05	0,696	>	0,2303
6	X1.6	0,000	<	0,05	0,740	>	0,2303
7	X1.7	0,000	<	0,05	0,782	>	0,2303
8	X1.8	0,000	<	0,05	0,563	>	0,2303
9	X1.9	0,000	<	0,05	0,711	>	0,2303
10	X1.10	0,000	<	0,05	0,687	>	0,2303

No	Item	Sig			R Hitung \geq R Tabel		
1	X2.1	0,000	<	0,05	0,659	>	0,2303
2	X2.2	0,000	<	0,05	0,617	>	0,2303
3	X2.3	0,000	<	0,05	0,603	>	0,2303
4	X2.4	0,000	<	0,05	0,669	>	0,2303
5	X2.5	0,000	<	0,05	0,514	>	0,2303
6	X2.6	0,000	<	0,05	0,618	>	0,2303
7	X2.7	0,000	<	0,05	0,653	>	0,2303
8	X2.8	0,000	<	0,05	0,543	>	0,2303
9	X2.9	0,000	<	0,05	0,663	>	0,2303
10	X2.10	0,000	<	0,05	0,689	>	0,2303
11	X2.11	0,000	<	0,05	0,679	>	0,2303
12	X2.12	0,000	<	0,05	0,685	>	0,2303

No	Item	Sig			R Hitung \geq R Tabel		
1	X3.1	0,000	<	0,05	0,663	>	0,2303
2	X3.2	0,000	<	0,05	0,752	>	0,2303
3	X3.3	0,000	<	0,05	0,686	>	0,2303
4	X3.4	0,000	<	0,05	0,673	>	0,2303
5	X3.5	0,000	<	0,05	0,713	>	0,2303
6	X3.6	0,000	<	0,05	0,719	>	0,2303
7	X3.7	0,000	<	0,05	0,722	>	0,2303
8	X3.8	0,000	<	0,05	0,720	>	0,2303
9	X3.9	0,000	<	0,05	0,727	>	0,2303
10	X3.10	0,000	<	0,05	0,716	>	0,2303
11	X3.11	0,000	<	0,05	0,816	>	0,2303

No	Item	Sig			R Hitung \geq R Tabel		
1	X4.1	0,000	<	0,05	0,767	>	0,2303
2	X4.2	0,000	<	0,05	0,703	>	0,2303
3	X4.3	0,000	<	0,05	0,681	>	0,2303
4	X4.4	0,000	<	0,05	0,720	>	0,2303
5	X4.5	0,000	<	0,05	0,697	>	0,2303
6	X4.6	0,000	<	0,05	0,702	>	0,2303
7	X4.7	0,000	<	0,05	0,720	>	0,2303
8	X4.8	0,000	<	0,05	0,727	>	0,2303
9	X4.9	0,000	<	0,05	0,761	>	0,2303

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil dari uji keseluruhan valid karena r hitung > r tabel dan sig < 0,05

Uji Reabilitas

No	Variabel	Cronbach's Alpha	N of Items	Keterangan
1	IQ (X1)	0,877	10	Reliabel
2	Motivasi Kerja (X2)	0,863	12	Reliabel
3	Reward (X3)	0,907	11	Reliabel
4	Punishment (X4)	0,883	9	Reliabel
5	Creative Accounting (Y)	0,814	12	Reliabel

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil dari uji dapat diandalkan karena *Cronbach's Alpha* > 0,60.

Uji Asumsi Klasik

Uji normalitas

One-Sampel Kolmogorov-Smirnov Test	
N	72
Test Statistic	0,093
Asymp. Sig. (2 tailed)	0,197

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil uji normal karena sig 0,197 > 0,05, hasil ini diuji dengan *Kolmogorov Smirnov method*.

Uji Heteroskedastisitas

Coefficients

	Model	Sig
1	(Constant)	0,569
	IQ	0,196
	Motivasi Kerja	0,993
	Reward	0,640
	Punishment	0,579

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Dari hasil uji tersebut IQ 0,569, Motivasi Kerja 0,196, Reward 0,640, Punishment 0,579. Seluruh nilai tersebut > 0,05 sehingga terjadi homokedastisitas.

Uji Multikolonieritas

Coefficients

Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
1	(Constant)		
	IQ	0,974	1,027
	Motivasi Kerja	0,297	3,372
	Reward	0,300	3,329

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Dari hasil diatas masing-masing variable memiliki VIF < 10 dan *tolerance value* > 0,1 maka bebas dari Multikolonieritas.

Uji Regresi Linier Berganda

Tujuan dari uji regresi linier berganda merupakan untuk mengetahui hubungan suatu variabel bebas terhadap variabel terikat.

Model		Unstandardized Coefficients
		B
1	(Constant)	9,738
	IQ	0,033
	Motivasi Kerja	0,275
	Reward	0,065
	Punishment	0,651

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Berdasarkan tabel tersebut perhitungan regresi linear berganda yaitu :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \beta_4 X_4 + e = 9,738 + 0,033 X_1 + 0,275 X_2 + 0,065 X_3 + 0,651 X_4 + e$$

Dari data diatas dapat diketahui: 1) Nilai a senilai 9,738 merupakan konstanta atau saat variabel *Creative Accounting* belum terpengaruh oleh variabel IQ, Motivasi Kerja, *Reward* dan *Punishment*. Apabila tidak terdapat variable bebas maka tidak terjadi perubahan pada variabel *Creative Accounting*. 2) X1 senilai 0,033 artinya kenaikan 1 satuan variabel IQ berpengaruh pada kenaikan variabel *Creative Accounting* sebesar 0,033. 3) X2 sebesar 0,275 artinya artinya kenaikan 1 satuan variabel IQ berpengaruh pada kenaikan variabel *Creative Accounting* sebesar 0,275, 4) X3 sebesar 0,065 artinya kenaikan 1 satuan variabel IQ berpengaruh pada kenaikan variabel

Creative Accounting sebesar 0,065, 5) X4 sebesar 0,651 artinya kenaikan 1 satuan variabel IQ berpengaruh pada kenaikan variabel *Creative Accounting* sebesar 0,651.

Pengujian Hipotesis

Coefficients

Model	T	Sig
1 (Constant)	10,577	0,000
IQ	2,501	0,015
Motivasi Kerja	5,691	0,000
Reward	3,086	0,003
Punishment	13,303	0,000

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil uji tersebut yaitu 1) Variabel IQ memiliki signifikansi $0,015 < 0,05$ dan t hitung $2,501 > 1,99547$. Hal ini menunjukkan IQ berpengaruh terhadap *Creative Accounting*. 2) Variabel Motivasi Kerja memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $5,691 > 1,99547$. Hal ini menunjukkan Motivasi Kerja berpengaruh terhadap *Creative Accounting*. 3) Variabel Reward memiliki signifikansi $0,003 < 0,05$ dan t hitung $3,086 > 1,99547$. Hal ini menunjukkan Reward berpengaruh terhadap *Creative Accounting*. 4) Variabel Punishment memiliki signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $13,303 > 1,99547$. Hal ini menunjukkan Punishment berpengaruh terhadap *Creative Accounting*.

Uji F Simultan

ANOVA

Model	F	Sig
Regression	1739,613	0,000

Sumber : Data diolah, 2024

Hasil uji tersebut diketahui nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan f hitung $1739,613 > f$ tabel 2,50. Maka IQ, Motivasi Kerja, Reward dan Punishment berpengaruh secara simultan terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Koefisien Determinasi berganda (R^2)

Model Summary

Model	R Square
1	0,990

Sumber : Data Primer Diolah, 2024

Hasil uji tersebut diketahui diketahui nilai R Square sebesar 0,990 hal ini berarti bahwa pengaruh variabel IQ, Motivasi Kerja, Reward dan Punishment berpengaruh secara simultan terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting* (Y) sebesar 99% dengan sisa 1%nya tidak diteliti pada penelitian ini.

Pembahasan

Pengaruh IQ Terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

IQ berpengaruh positif terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting* dari apa yang telah diuji diatas. Artinya IQ yang tinggi akan berpengaruh pada kemampuan seseorang untuk melakukan praktik akuntansi kreatif. Sehingga hipotesis "IQ berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*" dinyatakan diterima. IQ sebagai kemampuan adaptasi seseorang yang inteligen. Hasil penelitian ini didukung Deska Amarilia Risela (2016) yang menunjukkan pengaruh positif antara Kecerdasan Intelektual dengan Persepsi Etis Mahasiswa Akuntansi Mengenai Praktik Akuntansi Kreatif di Perusahaan. Sehingga IQ yang tinggi maka mahasiswa semakin memiliki etis yang baik terhadap Praktik *Creative Accounting*.

Pengaruh Motivasi Kerja Terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Hasil uji data diatas terdapat pengaruh antara motivasi kerja dengan praktik *creative accounting*. Motivasi kerja yang tinggi akan membuat seseorang memiliki kemampuan dalam melakukan praktik *creative accounting*. Sehingga hipotesis "Motivasi Kerja berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*" dinyatakan diterima. Motivasi artinya kondisi yang mendorong menjadi alasan bagi seseorang untuk melakukan sesuatu

Suatu tindakan/aktivitas yang dilakukan secara sadar (Winardi, 2019). Tingginya motivasi kerja akan menimbulkan dorongan dalam melakukan praktik *Creative Accounting*. Adibya Rakhma Gunaulung (2018) juga meneliti penelitian yang sama dan menunjukkan pengaruh yang positif antara motivasi kerja dengan keputusan melakukan praktik *creative accounting*. Sehingga Motivasi Kerja yang tinggi membuat seseorang akan terdorong untuk melakukan praktik *Creative Accounting*.

Pengaruh *Reward* Terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Hasil uji data diatas menunjukkan bahwa *Reward* berpengaruh positif terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*. Tingginya reward dari perusahaan akan membuat seseorang melakukan praktik *creative accounting*. Sehingga hipotesis “*Reward* berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*” dinyatakan diterima. Penghargaan atau *reward* bertujuan agar karyawan termotivasi meningkatkan kinerja yang diraihinya, sehingga sebagai bentuk apresiasi setiap karyawan yang mencapai kinerja yang tinggi perlu menerima *reward*. Adibya Rakhma Gunaulung (2018) juga meneliti penelitian yang sama dan menunjukkan pengaruh yang positif antara *reward* dengan keputusan melakukan praktik *creative accounting*.

Pengaruh *Punishment* Terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*.

Hasil uji data diatas menunjukkan bahwa *Punishment* berpengaruh positif terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*. Tingginya punishment dari perusahaan mengakibatkan peluang seseorang melakukan *creative accounting*. Punishment yang diberikan perusahaan semakin tinggi maka semakin tinggi pula peluang seseorang untuk melakukan praktik *Creative Accounting*. Sehingga hipotesis “*Punishment* berpengaruh terhadap Keputusan Melakukan Praktik *Creative Accounting*” dinyatakan diterima. Penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Adibya Rakhma Gunaulung (2018) yang menunjukkan pengaruh positif antara Punishment dengan Keputusan Melakukan Praktik Akuntansi Kreatif. Punishment yang tinggi membuat seseorang akan terdorong untuk melakukan praktik *Creative Accounting*.

KESIMPULAN

Hasil uji tersebut dengan mempertimbangkan secara parsial IQ, Motivasi Kerja, *Reward*, *Punishment* maka dapat diambil kesimpulan bahwa keseluruhan hipotesis yang dimasukkan dalam penelitian ini diterima. Hasil daripada penelitian ini menunjukkan bahwa keputusan melakukan praktik akuntansi kreatif di perusahaan didorong dengan adanya kecerdasan intelektual yang menjadi dasar kemampuan seseorang untuk dapat melakukan praktik *Creative Accounting*. Motivasi kerja menjadi faktor seseorang melakukan praktik akuntansi kreatif. Seseorang yang memiliki motivasi kerja yang tinggi akan selalu meningkatkan kinerja pada pekerjaan yang dilakukannya. Kemudian *reward* menjadi faktor lain seseorang melakukan praktik akuntansi kreatif. Pimpinan perusahaan yang memberikan penghargaan kepada karyawan akan berpengaruh kepada perilaku karyawan untuk melakukan apa yang diperintahkannya, sehingga *reward* yang semakin besar diberikan akan semakin besar juga kemungkinan seseorang untuk melakukan praktik *Creative Accounting*. Selain itu *punishment* juga menjadi faktor seseorang dalam melakukan praktik *Creative Accounting*. Karyawan akan menghindari adanya hukuman yang diberikan oleh perusahaan, sehingga karyawan akan patuh terhadap apa yang telah diperintahkan perusahaan atau pimpinan perusahaan. Jika *punishment* yang diberikan perusahaan cukup berat, maka karyawan akan merasa terdorong untuk melakukan praktik *Creative Accounting*.

Saran

Bagi pihak akademis diharapkan dapat memberikan pengetahuan mengenai pengaruh terhadap keputusan untuk melakukan praktik *creative accounting*, selain itu universitas juga dapat mendidik mahasiswanya untuk menerapkan akuntansi dengan benar agar tidak ada pihak yang dirugikan. Peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan penelitian yang berhubungan dengan melakukan akuntansi kreatif dengan cara menambahkan kriteria tambahan kepada subjek penelitian telah menempuh mata kuliah etika profesi agar mengetahui kode etik seorang akuntan agar dapat menilai suatu tindakan.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa penyebaran kuesioner, peneliti memiliki keterbatasan waktu sehingga tidak seluruh populasi yang ada dapat diteliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Andershon, F. D., Palengka, M., & Tandirerung, J. (2024). Implementasi Sistem Reward dan Punishment Untuk Meningkatkan Produktivitas Kinerja Karyawan Di Pt. Pelabuhan Indonesia (Persero) Regional Iv Unit Paotere. *JEMSI (Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi)*, 10(1), 274-282.
- Askila, W. O., & Nuryani, H. S. (2024). Pengaruh Lingkungan Kerja, Pelatihan Kerja Dan Motivasi Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Pt. Indomaret Di Sumbawa Besar Nusa Tenggara Barat. *Jurnal Nusa Manajemen*, 1(1), 121-131.
- Gunaulung, A. R., & Priantinah, D. (2018). Pengaruh Kecerdasan Emosional, Motivasi Kerja, Reward dan Punishment Terhadap Keputusan Melakukan Praktik Akuntansi Kreatif. *Jurnal Profita: Kajian Ilmu Akuntansi*, 6(5).
- Kirana, M., Toni, N., Afiezan, A., & Simorangkir, E. N. (2023). Apakah Teori Kecurangan Hexagon Efektif Mencegah Manipulasi Laporan Keuangan Perusahaan BUMN? *Jurnal Akuntansi Multiparadigma*, 14(1), 87-97
- Mardiana, L., Wahyuni, W., & Sukamto, S. (2023). Penerapan Laporan Keuangan Sesuai SAK Entitas Mikro Kecil Dan Menengah (Studi Kasus Pada Umkm Desa Giri Kec. Kebomas Kab. Gresik). *Manivest: Jurnal Manajemen, Ekonomi, Kewirausahaan, dan Investasi*, 1(2), 202-213.
- Risela, D. A. (2017). Pengaruh Iq, Eq Dan Sq Terhadap Persepsi Etis Mahasiswa Mengenai Akuntansi Kreatif. *Nominal Barometer Riset Akuntansi dan Manajemen*, 6(1), 50-65.
- Solihah, S., & Rosdiana, M. (2022). Pengaruh Dewan Komisaris Independen, Komite Audit dan Profitabilitas terhadap Manajemen Laba. *SUSTAINABLE*, 2(1), 59-79.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, (Cetakan Ke-26). Bandung: Alfabeta
- Vitorani, D. I., Marliani, S., & Astriani, D. (2023). Pengaruh Kecerdasan Intelektual, Kecerdasan Spiritual Dan Latar Belakang Pendidikan Menengah Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi. *Jurnal Mahasiswa Manajemen dan Akuntansi*, 2(4), 658-673.
- Wibowo, M. P., Tarigan, N. M. R., Wahyuni, N. S., & Kurniawan, R. (2024). Pengaruh Kecerdasan Emosional Dan Kecerdasan Intelektual Terhadap Kinerja Karyawan. *Manajemen dan Bisnis*, 6(1).