

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi keuangan modern beberapa tahun terakhir telah membawa perubahan besar terhadap cara remaja berpikir, mengelola, dan membelanjakan uangnya. Transformasi digital yang pesat membuat berbagai instrumen keuangan, termasuk layanan pembayaran elektronik, semakin mudah diakses oleh siswa, khususnya di lingkungan sekolah menengah kejuruan. Dalam konteks ini, literasi keuangan mempunyai peran yang sangat strategis dalam membantu siswa memahami konsep dasar pengelolaan keuangan, mulai dari perencanaan, pengendalian, pengeluaran, hingga pengambilan keputusan yang bijak. Namun berbagai penelitian menunjukkan bahwa tingkat literasi keuangan pada siswa SMK masih cenderung rendah sehingga sering mengalami kesulitan dalam membedakan kebutuhan dan keinginan, serta rentan mengambil keputusan keuangan yang tidak rasional. Kondisi ini menjadi semakin kompleks. Ketika siswa belum memiliki pengalaman keuangan yang memadai, sehingga kemampuannya dalam mempertimbangkan risiko, dan membuat prioritas keuangan belum berkembang secara optimal.

Perkembangan penggunaan *electronic money* di Indonesia menunjukkan tren peningkatan yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir, yang tercermin dari data nasional yang menunjukkan pertumbuhan transaksi *e-money* seiring meningkatnya teknologi digital dalam sistem pembayaran. Kondisi ini mengindikasikan bahwa *e-money* telah menjadi bagian dari aktivitas ekonomi sehari-hari masyarakat, termasuk di kalangan pelajar. Peningkatan penggunaan *e-money* tersebut dapat dilihat perkembangannya pada Gambar 1.1 :



Gambar 1.1 Transaksi Uang Elektronik di Indonesia
Sumber : Bank Indonesia (2023)

Perkembangan teknologi digital dan sistem pembayaran nontunai semakin memudahkan mahasiswa dalam melakukan berbagai transaksi keuangan. Namun kemudahan tersebut tidak selalu diimbangi dengan kemampuan pengelolaan keuangan yang baik. Banyak pelajar yang terbiasa melakukan transaksi secara praktis tanpa

mempertimbangkan perencanaan keuangan yang matang. Kondisi ini berpotensi menimbulkan perilaku konsumtif, yaitu kecenderungan membeli barang atau jasa secara berlebihan lebih berdasarkan keinginan dibandingkan kebutuhan. Selain itu, pengaruh lingkungan sosial dan tren gaya hidup remaja juga mendorong peningkatan pola konsumsi yang kurang rasional.

Selain itu, kemudahan penggunaan teknologi pembayaran digital seperti e-money dapat mempercepat proses transaksi sehingga seringkali masyarakat tidak mengetahui jumlah pengeluaran yang dilakukan. Proses pembayaran yang praktis dan cepat membuat individu cenderung melakukan pembelian secara spontan tanpa pertimbangan matang. Jika kondisi ini tidak diimbangi dengan tingkat literasi keuangan yang memadai, pelajar berpotensi mengalami kesulitan dalam mengontrol pengeluaran dan menentukan prioritas kebutuhan. Kurangnya pemahaman tentang pengelolaan keuangan juga dapat menyebabkan mahasiswa lebih mudah terpengaruh oleh tren konsumsi dan gaya hidup yang berkembang di lingkungan sosialnya. Oleh karena itu, diperlukan kajian empiris untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumen mahasiswa, khususnya yang berkaitan dengan literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan e-money.

Literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *electronic money* merupakan variabel utama yang berperan dalam membentuk perilaku konsumtif pelajar. Literasi keuangan memberikan kemampuan kepada pelajar untuk memahami dan mengelola keuangan sehingga pelajar mampu membedakan antara kebutuhan dan keinginan dalam melakukan konsumsi (Fitri & Lestari, 2023). Namun, beberapa penelitian menunjukkan bahwa pemahaman keuangan yang dimiliki pelajar belum sepenuhnya diimplementasikan dalam perilaku konsumsi sehari-hari sehingga pengeluaran masih cenderung tidak terencana (Triana *et al.*, 2024). Di sisi lain, gaya hidup membentuk pola konsumsi pelajar melalui pengaruh lingkungan sosial dan kecenderungan mengikuti tren yang berkembang. Gaya hidup yang berorientasi pada tren mendorong pelajar melakukan konsumsi sebagai bentuk ekspresi diri dan penerimaan sosial, yang pada akhirnya dapat meningkatkan intensitas pengeluaran (Pradisa *et al.*, 2025). Selain itu, penggunaan *electronic money* mempermudah pelajar dalam melakukan transaksi non-tunai secara cepat dan praktis. Kemudahan transaksi serta berbagai promosi digital yang melekat pada *e-money* mendorong terjadinya pembelian impulsif dan menurunkan kesadaran pelajar terhadap jumlah pengeluaran yang dilakukan (Satrio & Pranata, 2025). Apabila literasi keuangan tidak mampu mengendalikan gaya hidup dan intensitas penggunaan *e-money*, pelajar berpotensi mengalami perilaku konsumtif yang berlebihan.

Fenomena perilaku konsumtif ditemukan pada siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember. Berdasarkan temuan pra-survei yang dilaksanakan di SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Kabupaten Jember, didapatkan bahwa sebesar 60% siswa telah memiliki pemahaman terhadap konsep-konsep dasar pengelolaan keuangan, 70% di antaranya cenderung mengikuti tren dan gaya hidup yang berlaku dalam teman sebaya, 80% menyatakan keterlibatan aktif dalam penggunaan sistem pembayaran elektronik (*e-money*), serta 60% mengakui kebiasaan melakukan transaksi pembelian tanpa perencanaan yang memadai. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa meskipun sebagian siswa telah memiliki pengetahuan keuangan, pengaruh faktor lingkungan sosial

dan kemudahan yang ditawarkan oleh sistem transaksi digital memberikan kontribusi yang lebih dominan dalam membentuk pola perilaku konsumsi mereka. Kondisi tersebut menunjukkan adanya pola perilaku konsumtif yang memerlukan kajian lebih mendalam, khususnya untuk menganalisis secara kuantitatif dan terukur mengenai pengaruh variabel literasi keuangan, gaya hidup, serta terukur penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif siswa. Ringkasan hasil pra-survei tersebut disajikan pada Tabel 1.1 berikut :

Tabel 1.1 Pra Survey Setiap Variabel SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember

No	Variabel Penelitian	Temuan Pra-Survei (%)
1	Literasi Keuangan	60% siswa memahami konsep dasar keuangan
2	Gaya Hidup	70% siswa mengikuti tren dan gaya hidup teman sebaya
3	Penggunaan <i>E-Money</i>	80% siswa aktif menggunakan <i>e-money</i>
4	Perilaku Konsumtif	60% siswa sering melakukan pembelian tanpa perencanaan

Sumber : SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember, Data diolah Peneliti 2026

Berdasarkan hasil survei yang telah dilaksanakan sebelumnya, terdapat berbagai permasalahan yang mencakup setiap variabel seperti literasi keuangan, gaya hidup, penggunaan uang elektronik, serta perilaku konsumtif peserta didik. Permasalahan yang ditemukan tersebut mengindikasikan adanya ketidakseimbangan antara tingkat pemahaman keuangan konseptual dengan praktik pengelolaan keuangan dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, hasil survei juga menunjukkan bahwa faktor-faktor sosial dan tingkat kemudahan yang ditawarkan oleh sistem transaksi digital memberikan pengaruh yang cukup signifikan terhadap pola konsumsi siswa. Dengan tujuan memfokuskan arah penelitian secara lebih tepat, berbagai permasalahan yang telah ditemukan tersebut selanjutnya diejelaskan dalam tabel 1.2.

Tabel 1.2 Tabel Permasalahan Siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember

No	Variabel Penelitian	Permasalahan yang Ditemukan
1	Literasi Keuangan	Pemahaman keuangan siswa belum sepenuhnya diimplementasikan dalam perencanaan dan pengendalian pengeluaran.
2	Gaya Hidup	Kecenderungan mengikuti tren teman sebaya mendorong pola konsumsi yang lebih berorientasi pada keinginan.
3	Penggunaan <i>E-Money</i>	Kemudahan transaksi digital berpotensi mengurangi kontrol terhadap pengeluaran.
4	Perilaku Konsumtif	Masih terdapat kebiasaan pembelian tanpa perencanaan yang mencerminkan perilaku konsumsi impulsif.

Sumber : SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember, Data diolah Peneliti 2026

Perilaku konsumtif di kalangan siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menjadi fenomena yang semakin menonjol seiring dengan meningkatnya akses terhadap teknologi digital dan kuatnya pengaruh lingkungan sosial. Perilaku ini ditandai dengan kecenderungan melakukan pembelian tanpa perencanaan, kurang mempertimbangkan kebutuhan primer, dan dominasi keinginan atas kebutuhan. Berbagai faktor diduga berperan dalam membentuk perilaku konsumtif pelajar, antara lain tingkat literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *e-money*. Ketiga faktor ini berinteraksi satu sama lain untuk mempengaruhi cara siswa mengelola dan membelanjakan uangnya. Oleh karena itu, diperlukan pemetaan awal mengenai pengaruh masing-masing faktor terhadap perilaku konsumen mahasiswa sebagai dasar perumusan masalah dan arah penelitian. Pengaruh perilaku konsumtif dapat dilihat pada tabel 1.3.

Tabel 1.3 Pengaruh Terhadap Perilaku Konsumtif

No	Faktor yang Mempengaruhi	Indikasi Pengaruh terhadap Perilaku Konsumtif
1	Literasi Keuangan	Rendahnya pemahaman dan penerapan pengelolaan keuangan mendorong pembelian tanpa perencanaan
2	Gaya Hidup	Kecenderungan mengikuti tren dan lingkungan sosial meningkatkan konsumsi non-prioritas
3	Penggunaan <i>E-Money</i>	Kemudahan dan kepraktisan transaksi digital meningkatkan pembelian impulsif
4	Perilaku Konsumtif	Ditandai dengan kebiasaan berbelanja tanpa perencanaan dan tidak mempertimbangkan kebutuhan utama

Sumber : SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember, Data diolah Peneliti 2026

Penelitian mengenai perilaku konsumtif telah banyak dilakukan dengan mengkaji berbagai faktor yang memengaruhinya, khususnya literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *electronic money (e-money)*. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif karena individu yang memiliki pemahaman keuangan yang baik cenderung mampu mengendalikan pengeluaran dan membedakan antara kebutuhan dan keinginan (Pulungan, 2017; Fitri & Lestari, 2023). Temuan tersebut mengindikasikan bahwa literasi keuangan berperan sebagai mekanisme pengendalian dalam perilaku konsumsi. Namun, beberapa penelitian lain menemukan bahwa literasi keuangan tidak berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif pelajar, karena pengetahuan keuangan belum tentu diimplementasikan dalam perilaku nyata (Triana *et al.*, 2024). Perbedaan hasil ini menunjukkan adanya inkonsistensi empiris terkait peran literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif.

Gaya hidup dikaji sebagai faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif. Beberapa penelitian menyatakan bahwa gaya hidup berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif, karena pola hidup yang berorientasi pada tren dan simbol sosial mendorong peningkatan pengeluaran (Pradisa *et al.*, 2025). Namun demikian, terdapat penelitian

yang menunjukkan bahwa gaya hidup tidak selalu berdampak signifikan terhadap perilaku konsumtif, khususnya pada kelompok pelajar yang memiliki keterbatasan pendapatan (Aprilian *et al.*, 2023). Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif masih bersifat kontekstual dan bergantung pada karakteristik responden. Oleh karena itu, diperlukan penelitian lanjutan untuk menguji kembali hubungan gaya hidup dengan perilaku konsumtif pada konteks yang berbeda.

Penelitian mengenai penggunaan *e-money* juga menunjukkan hasil yang beragam. Beberapa studi menemukan bahwa penggunaan *e-money* berpengaruh positif terhadap perilaku konsumtif karena kemudahan transaksi dan berbagai promosi digital dapat mendorong pembelian impulsif (Satrio & Pranata, 2025). Namun, penelitian lain menyatakan bahwa penggunaan *e-money* tidak secara langsung meningkatkan perilaku konsumtif apabila individu memiliki kontrol keuangan yang baik (Pulungan, 2017). Perbedaan hasil tersebut menunjukkan bahwa pengaruh *e-money* terhadap perilaku konsumtif belum bersifat konklusif. Selain itu, sebagian besar penelitian masih mengkaji penggunaan *e-money* secara parsial tanpa mengaitkannya secara simultan dengan literasi keuangan dan gaya hidup.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan adanya perbedaan temuan mengenai pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumtif. Beberapa penelitian menemukan bahwa literasi keuangan berpengaruh negatif terhadap perilaku konsumtif karena meningkatkan kemampuan pengendalian diri dalam konsumsi. Namun, penelitian lain menunjukkan bahwa literasi keuangan tidak selalu berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi pelajar. Temuan yang beragam juga terjadi pada variabel gaya hidup dan penggunaan *e-money*. Perbedaan hasil tersebut menunjukkan adanya inkonsistensi empiris dalam penelitian sebelumnya. Inkonsistensi ini dapat disebabkan oleh perbedaan karakteristik responden dan konteks sosial penelitian. Selain itu, penelitian yang secara khusus meneliti siswa SMK dengan konteks lokal masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya celah penelitian yang perlu diisi. Oleh karena itu, penelitian lanjutan menjadi penting untuk memperjelas hubungan antarvariabel.

Fenomena dan celah penelitian yang telah diuraikan, penelitian ini memiliki urgensi untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh literasi keuangan, gaya hidup, dan penggunaan *electronic money (e-money)* terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember. Pemilihan objek penelitian didasarkan pada karakteristik siswa SMK yang aktif secara ekonomi dan dekat dengan penggunaan teknologi digital. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan gambaran empiris mengenai perilaku konsumtif pelajar. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi dasar evaluasi bagi pihak sekolah dalam meningkatkan edukasi literasi keuangan. Penelitian ini juga diharapkan memberikan kontribusi teoritis dalam pengembangan kajian perilaku konsumen remaja. Secara praktis, hasil penelitian dapat menjadi acuan dalam perumusan kebijakan pendidikan keuangan di sekolah. Dengan demikian, penelitian ini relevan secara akademik dan praktis untuk dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah literasi keuangan berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember?
2. Apakah gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember?
3. Apakah penggunaan *electronic money* (*e-money*) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember?

1.3 Tujuan

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaruh penggunaan *electronic money* (*e-money*) terhadap perilaku konsumtif siswa SMK Muhammadiyah 03 Ambulu Jember.

1.4 Manfaat

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Akademik
Penelitian diharapkan bisa berkontribusi dalam pengembangan ilmu manajemen keuangan dan menjadi referensi bagi peneliti lain yang ingin mengkaji topik yang sama atau melanjutkan penelitian ini dengan fokus atau variabel yang berbeda.
2. Bagi Penulis
Penelitian ini merupakan sarana penulis dalam menerapkan ilmu yang telah diperoleh dari bangku perkuliahan serta dalam melaksanakan penelitian ini penulis mendapatkan banyak pengalaman dan ilmu baru dalam manajemen keuangan.
3. Manfaat Praktis
Bagi Siswa Penelitian ini memberikan wawasan bagi siswa mengenai pentingnya literasi keuangan, kontrol diri, serta kemampuan mengelola penggunaan *e-money* agar tidak terjebak dalam perilaku konsumtif yang merugikan.