

PENGARUH UANG SAKU TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF PADA SISWA

¹Reffa Nuruttoriq Hidayat

¹Pendidikan Ekonomi, Universitas Islam Syekh-Yusuf, Kota Tangerang

Email: 2105010003@students.unis.ac.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana siswa dalam pengelolaan uang saku. Tentang hasil survey yang telah di bagikan melalui google form pengelolaan uang saku belum maksimal, bisa dilihat dari keseharian para mahasiswa menghabiskan uang sakunya yang hanya digunakan untuk membeli jajan Sekolah. Adapun siswa menyimpan uang saku dengan mendapatkan uang saku Materi yang diberikan orang tua setiap hari akan digunakan untuk kegiatan tersebut untuk konsumsi di luar sekolah.

Kata Kunci: Perilaku Konsumsi, Uang Saku

1. Pendahuluan

Siswa merupakan manusia normal yang perlu bersosialisasi dengan orang sekitarnya. Interaksi dengan orang lain ini akan berdampak baik itu positif maupun negatif. Contoh dampak positif diantaranya mengutamakan hidup sehat dengan berolahraga akibat dari interaksi dengan lingkungan yang senang berolahraga, contoh dampak negatif yaitu cenderung hidup boros karena berteman dengan orang-orang yang sering berbelanja.

Perilaku konsumtif bisa terjadi kepada para siswa karena umumnya siswa/i berada diusia remaja dan stabilitas diri yang masih belum stabil sehingga sulit mengendalikan diri. Kondisi dimana mahasiswa mengkonsumsi barang/jasa tanpa adanya perencanaan juga akan mendorong tingginya perilaku konsumtif, spontanitas yang terjadi

untuk mengkonsumsi barang/jasa akibat bagusnya packaging, adanya diskon, maupun ketika siswa tersebut mengalami “gelap mata” maka bisa memberikan konsekuensi tindakan mengkonsumsi dengan cara yang boros (Arikunto, 2006).

Mengolah uang saku yang diberikan kepada siswa oleh orang tua mereka sangat penting. Karena uang jajan merupakan salah satu indikator utama pengelolaan keuangan seorang mahasiswa, tanpa uang jajan, ia tidak dapat memenuhi kebutuhannya dan menjalankan aktivitasnya sehari-hari. Uang saku yang diberikan oleh orang tua merupakan pendapatan siswa yang dapat mempengaruhi perilaku belanja mereka. Jumlah uang saku yang dimiliki seorang siswa tidak dapat menentukan baik atau buruknya rumah tangga. Dengan tunjangan ini, siswa menutupi kebutuhan tambahan mereka, yang

ditujukan untuk pengeluaran konsumen yang umum dan tidak biasa. Konsumsi sehari-hari secara umum dipahami sebagai semua pengeluaran yang terus diperhitungkan sehubungan dengan pembelian barang atau kebutuhan sehari-hari. Sedangkan belanja konsumen nonrutin merupakan pengeluaran tak terduga atau pengeluaran yang terjadi secara tiba-tiba dalam kurun waktu tertentu. Secara umum, semakin tinggi tunjangan atau pendapatan harian siswa, semakin banyak kegiatan konsumsi dan kebutuhan sehari-hari yang mereka lakukan. Sehingga gaya hidup mereka dengan uang jajan tinggi dan gaya hidup mereka menjadi semakin mewah. Perubahan gaya hidup mahasiswa mulai dari berpakaian, bersosialisasi, berbelanja, bersosialisasi dan berbagai aktivitas lainnya yang mempengaruhi taraf hidup siswa itu sendiri.

Perilaku konsumtif dikalangan siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor diantaranya kekuatan sosial khususnya faktor kelas sosial dalam hal ini yaitu kekayaan, ketika di posisi mahasiswa sering disebut uang saku (Armelia, 2021). Uang saku merupakan salah satu faktor penting perilaku konsumtif, dimana dengan pengalokasian uang saku pada periode tertentu tidak stabil maka akan memicu tingginya perilaku konsumtif. Faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif selain uang saku yaitu gaya hidup. Jika dilihat dari kebiasaan masyarakat dalam menghabiskan waktunya untuk berlibur lebih memilih tempat yang nyaman,

namun sekarang dengan adanya media sosial bentuk yang bagus dari tempat berlibur tersebut lebih diutamakan karena ada istilah posting ke media social (Sarwono, 2006). Perkembangan informasi dan teknologi juga membentuk arah perubahan gaya hidup mahasiswa yang terjadi saat ini. Pada zaman yang kaya akan ilmu pengetahuan dan teknologi ini juga bukan hal yang mustahil bagi mahasiswa melakukan perubahan gaya hidup, contohnya pola konsumsi yang normal yaitu secara manual seperti mengunjungi wisata kuliner dan membeli makanan di kedai. Namun dengan kecanggihan IPTEK saat ini telah mampu mengubah pola konsumsi dari manual menjadi online contohnya pemesanan deliver order.

Sebagian besar siswa suka membeli pakaian trendi atau produk bermerek. Tujuannya agar tampil modis karena jika tidak mengikuti tren yang meledak-ledak, mereka merasa bangga. "Kampus digunakan sebagai tempat untuk menampilkan penampilan dan gaya hidup. Sehingga sebagian mahasiswa sekarang hanya peduli pada penampilan, menghargai dan mengamati lingkungannya. Teman baik di media sosial maupun di dunia nyata juga dapat mempengaruhi gaya hidup mahasiswa. Melalui media sosial, siswa melihat gaya pakaian yang sedang trend, hal tersebut membuat siswa tertarik untuk membeli pakaian agar terlihat modis, sama seperti teman sebayanya yang berpenampilan keren,

biasanya siswa mengikuti gaya temannya (Febrianty, 2002).

Siswa remaja biasanya memiliki kebutuhan konsumsi yang sangat tinggi, seperti : Membeli produk yang sedang trend, berpenampilan keren, membeli baju, tas dan peralatan. Menempatkan keinginan diatas kebutuhan. Meskipun sebenarnya mereka masih memiliki barang-barang sebelumnya yang masih baik untuk digunakan, tetapi karena didorong oleh keinginan yang besar, siswa seolah berusaha untuk memenuhi keinginan tersebut tanpa terlebih dahulu mengurus kebutuhan yang lebih penting, menjadikannya sebuah keinginan yang tidak perlu. Tentu saja, mahasiswa dari berbagai latar belakang memiliki perilaku kepemimpinan yang berbeda untuk setiap individu.

Sebagian besar siswa berada di luar negeri dan tinggal jauh dari orang tua mereka dan gaya hidup saat ini biasanya tidak terpengaruh oleh mereka karena siswa asing biasanya selalu mengharapkan kiriman uang dari orang tua mereka untuk memenuhi kebutuhan. Jika siswa tidak mampu mengurus keuangannya, bulan yang disiapkan untuk bulan tersebut berakhir lebih awal. Tetapi siswa yang baik yang tahu bagaimana mengatur keuangannya dengan baik dan menyimpan dananya dengan baik selama sebulan bahkan dapat menyisihkannya untuk ditabung atau diinvestasikan dalam bentuk lain. Sehingga dampak wirausaha mahasiswa yang jauh dari orang tuanya menghadapi kompleksitas waktu dan mereka terus menanggung resiko

keuangan yang lebih besar dari orang tua mereka di masa depan. Mahasiswa cenderung memiliki lebih banyak kebebasan untuk membuat keputusan keuangan pribadi. Namun, siswa yang belajar dengan cara coba-coba tidak dapat menjadikan mereka agen ekonomi yang cerdas dalam kehidupan saat ini. Oleh karena itu perlu adanya kontrol keluarga dan orang tua dalam mengelola keuangan siswa (Saku et al., 2018).

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan penelusuran literatur untuk mengetahui apakah ada hubungan atau pengaruh jumlah uang saku yang diberikan kepada siswa sekolah menengah atas terhadap perilaku konsumsinya. Tujuannya adalah untuk mencegah perilaku konsumtif siswa SMA dan generasi muda untuk meningkatkan penggunaan uang jajan mereka, termasuk meningkatkan kualitas hidup di masa depan.

Adapun yang menjadi indikator atau alat ukur dalam uang saku menurut (Armelia, 2021):

- a. Literasi Keuangan; Literasi keuangan adalah seperangkat keterampilan dan pengetahuan yang memungkinkan seseorang membuat keputusan dengan menggunakan semua sumber daya keuangan mereka. Dengan memberikan uang jajan, anak bisa merasakan bagaimana menghadapi keuangan secara realistis dan langsung. Hal ini dapat menciptakan kesadaran akan

tanggung jawab dan tanggung jawab yang akan dihadapi anak di masa depan.

- b. Pemberian Orang Tua; Pemberian uang saku yang berperiode tertentu tersebut mengharuskan seorang mengelola uang saku yang diterima dengan baik agar cukup untuk memenuhi kebutuhan sampai periode yang ditentukan
- c. Penghasilan; Penghasilan atau pendapatan adalah suatu tambahan ekonomis seseorang yang digunakan untuk memenuhi kebutuhannya. Pendapatan yang diperoleh biasanya digunakan untuk konsumsi akibat perubahan gaya hidup.

Pengelolaan uang saku dipengaruhi oleh beberapa macam faktor, diantaranya faktor internal yang terdiri dari pengetahuan keuangan (literasi keuangan) dan usia, sedangkan faktor eksternal yaitu bimbingan orang tua.

- a. Literasi Keuangan; Literasi keuangan diukur terhadap pengetahuan dasar keuangan, tabungan dan manajemen risiko.
- b. Rentan usia; Perbedaan usia antara anak laki-laki dan perempuan mempengaruhi penggunaan dan pengelolaan uang. Selain itu, perbedaan antara tua dan muda juga memiliki perbedaan dalam pengelolaan dan penguasaan ekonomi
- c. Bimbingan orang tua; Konseling orang tua tidak berdampak pada anak karena adanya gangguan

interaksi antara orang tua dan anak, gangguan perkembangan anak dan lingkungan tempat tinggalnya. Baraja juga menegaskan bahwa nasehat orang tua belum tentu diterima karena mereka memiliki relasi sendiri atau sekedar lebih tertarik dengan informasi tentang dunianya sendiri.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa indikator uang saku terdiri dari faktor internal berupa literasi keuangan dan faktor eksternal berupa orientasi orang tua yaitu perolehan uang saku orang tua.

2. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, data primer yang dipakai pada penelitian ini yaitu angket yang disebar kepada siswa melalui google form, penelitian ini dilakukan selama 3 minggu. Penelitian ini terdapat dua macam variabel, yaitu variabel terikat dan variabel bebas. Variabel terikat (Y) atau dependent variabel merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel yang lain. Variabel terikat pada penelitian ini adalah perilaku konsumtif mahasiswa. Variabel bebas (X) merupakan variabel yang mempengaruhi variabel yang lain (Rohmah, 2018).

3. Hasil dan Pembahasan

Bab ini menyajikan analisis data hasil penelitian yang diperoleh berdasarkan hasil penyebaran kuesioner yang disebarkan terhadap responden di sekolah. Jenis pertanyaan dalam

kuesioner yang disebarakan merupakan persepsi responden tentang Uang Saku terhadap Perilaku Konsumtif. Jawaban diharapkan untuk setiap pertanyaan, yang mencerminkan kondisi nyata yang berlaku di organisasi.

Tabel 1. Kegiatan Sebelum Pembelian

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	53	42%
2	62,49-81,24	Baik	63	50%
3	43,73-62,48	Cukup	8	6%
4	25-43,72	Kurang	1	1%
Total			125	100%

Berdasarkan data pada table 1, dapat dilihat bahwa kegiatan sebelum membeli kategori sangat baik sebesar 53 orang 42%, baik 63 orang 50%, cukup 8 orang 6%, dan kurang 1 orang 1%. Jadi, pada tabel tersebut siswa melakukan perhitungan sebelum membeli.

Tabel 2. Kegiatan Ketika Membeli

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	66	53%
2	62,49-81,24	Baik	53	42%
3	43,73-62,48	Cukup	4	3%
4	25-43,72	Kurang	2	2%
Total			125	100%

Berdasarkan data pada table 2, dapat dilihat bahwa kegiatan ketika membeli kategori sangat baik sebesar 66 orang 53%, baik 53 orang 42%, cukup 4 orang 3%, dan kurang 2 orang 2%. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa melakukan pembelian hanya untuk penampilan diri dan gengsi.

Tabel 3. Kegiatan Mengkonsumsi

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	36	29%
2	62,49-81,24	Baik	77	62%
3	43,73-62,48	Cukup	10	8%
4	25-43,72	Kurang	2	2%
Total			125	100%

Berdasarkan data pada table 3, dapat dilihat bahwa kegiatan ketika membeli kategori sangat baik sebesar 36 orang 29%, baik 77 orang 62%, cukup 10 orang 8%, dan kurang 2 orang 2%. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa jika saya puas terhadap suatu produk saya akan menggunakan kembali produk atau jasa tersebut.

Tabel 4. Pemenuhan Kebutuhan Sesuai Intensitas

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	53	42%
2	62,49-81,24	Baik	63	50%
3	43,73-62,48	Cukup	6	5%
4	25-43,72	Kurang	2	3%
Total			124	100%

Berdasarkan data pada table 4, dapat dilihat bahwa kegiatan ketika membeli kategori sangat baik sebesar 53 orang 42%, baik 63 orang 50%, cukup 6 orang 5%, dan kurang 2 orang 3%. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika melakukan konsumsi para siswa mendahulukan kebutuhan utama daripada keinginan.

Tabel 5. Motif Melakukan Konsumsi

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	6	5%
2	62,49-81,24	Baik	66	54%
3	43,73-62,48	Cukup	48	38%
4	25-43,72	Kurang	4	3%
Total			124	100%

Berdasarkan data pada table 5, dapat dilihat bahwa kegiatan ketika membeli kategori sangat baik sebesar 6 orang 6%, baik 66 orang 54%, cukup 48 orang 38%, dan kurang 4 orang 3%. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa membeli barang yang disukai meskipun tidak sama dengan yang dibeli oleh teman-teman.

Tabel 6. Penerapan Prinsip Ekonomi dalam Berkonsumsi

No	Skor Pemain	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	81,25-100	Sangat Baik	63	50%
2	62,49-81,24	Baik	57	47%
3	43,73-62,48	Cukup	4	3%
4	25-43,72	Kurang	0	0%
Total			125	100%

Berdasarkan data pada table 6, dapat dilihat bahwa kegiatan ketika membeli kategori sangat baik sebesar 63 orang 50%, baik 57 orang 47%, cukup 4 orang 3%, dan kurang 0 orang 0%. Pada tabel tersebut dapat disimpulkan bahwa siswa selalu membeli barang yang terbaik walaupun barang itu mahal atau murah.

Hubungan Antar Uang Saku Dan Perilaku Konsumtif

Hasil survei diolah dengan menggunakan perangkat lunak SPSS. Jumlah populasi yang telah mengisi kuesioner sebanyak 125 siswa, gambaran dari karakteristik responden berdasarkan sebagai berikut:

Variables Entered/Removed^a

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X ^a	.	Enter

a. All requested variables entered.
b. Dependent Variable: Y

Model Summary

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.435 ^a	.189	.183	3.927

a. Predictors: (Constant), X

ANOVA^a

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	442.631	1	442.631	28.696	.000 ^a
	Residual	1897.257	123	15.425		
	Total	2339.888	124			

a. Predictors: (Constant), X
b. Dependent Variable: Y

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	34.411	2.684		12.822	.000
	X	.729	.136	.435	5.357	.000

a. Dependent Variable: Y

Dalam korelasi faktual, istilah variabel independen dan variabel dependen tidak diketahui. Pada umumnya perhitungan menggunakan simbol X untuk variabel pertama dan Y untuk variabel kedua. Koefisien korelasi adalah ukuran hubungan antara dua variabel. Besarnya koefisien korelasi berkisar antara +1 s/d -1. Koefisien korelasi menunjukkan kekuatan (strength) hubungan linier dan arah hubungan antara dua variabel acak. Ketika koefisien korelasi positif, kedua variabel ini memiliki hubungan yang searah. Artinya, jika nilai variabel X tinggi, maka nilai variabel Y juga tinggi. Sebaliknya, ketika koefisien korelasi negatif, kedua variabel memiliki hubungan terbalik. Artinya, jika nilai variabel X tinggi maka nilai variabel Y akan rendah (begitu pula sebaliknya). Untuk memudahkan melakukan interpretasi mengenai kekuatan hubungan antara dua variabel penulis memberikan kriteria sebagai berikut (Kanserina, 2015):

- 0 : Tidak ada korelasi antara dua variable
- >0 – 0,25: Korelasi sangat lemah
- >0,25 – 0,5: Korelasi cukup
- >0,5 – 0,75: Korelasi kuat
- >0,75 – 0,99: Korelasi sangat kuat
- 1: Korelasi sempurna

Hasil penelitian menunjukkan Pengaruh Uang Saku terhadap Perilaku konsumtif korelasi sebesar 0,435 Determinasi 18,9% (0,189), Artinya cuma 18,9% aja pengaruhnya ke Y sisanya 81,1% dopengaruhi faktor lain menunjukkan bahwa korelasi nya cukup

maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan atau korelasi antar variabel.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang diuraikan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa perilaku konsumsi siswa beraneka ragam seperti membeli makan, jajan, minuman, sedangkan ada konsumsi lainnya yaitu make up, membeli kuota internet, pulsa, bensin, nongkrong, baju, celana, tas, sepatu, aksesoris dan membeli kebutuhan sekolah. Siswa tentunya memiliki berbagai macam sifat dan

karakter. Perbedaan sifat dan karakter tersebut membuat kegiatan konsumsi siswa menjadi beragam dalam menentukan tingkat kepentingan dalam berkonsumsi. Perilaku konsumsi siswa menunjukkan bahwa konsumsi yang dilakukan tidak selalu berdasarkan pada kebutuhannya. Siswa belum mampu melakukan konsumsi berdasarkan tingkat rasionalnya karena siswa sering mengesampingkan kebutuhan primer demi memenuhi kebutuhan sekunder. Faktor yang sangat berpengaruh besar terhadap konsumsi siswa yaitu diskon, teman sebaya dan keinginan.

5. Referensi/ References

- Arikunto. (2006). *Pengaruh uang saku dan gaya hidup terhadap perilaku konsumtif mahasiswa di kota malang*.
- Armelia, Y. (2021). *Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. 5(1), 26–31.
<https://doi.org/10.31851/neraca.v5i1.5470>
- Febrianty. (2002). *PENGARUH UANG SAKU, LOCUS OF CONTROL, DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF*.
- Kanserina. (2015). *Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan*
- Bisnis Universitas Teknologi Sumbawa*. 2019, 31–37.
- Rohmah, V. (2018). *Pengaruh Uang Saku dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Abstract: Human needs always change according to the demands of the times , college students consume goods and services to meet their daily needs . College student income can come fr*.
- Saku, P. U., Control, L. O. F., Lingkungan, D. A. N., Sebaya, T., & Perilaku, T. (2018). *Economic Education Analysis Journal*. 7, 1025–1039.
- Sarwono. (2006). *Perilaku Konsumsi Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 1 Gondanglegi Kabupaten Malang*.

- Sabur, A., Saepuloh, D., Subaidah, S., & Firmansyah, D. (2021). Effectiveness of Implementation of High Order Thinking Skills (HOTS) and Self Efficacy of Students in Improving Economic Literacy. *Proceedings of the 3rd International Conference on Educational Development and Quality Assurance (ICED-QA 2020)*, 506, 579–584. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210202.100>
- Saepuloh, D., Disman, Suwatno, & Ahman, E. (2021). Student Financial Literacy: A Review of Gender Differences and Parent's Income. *Proceedings of the 5th Global Conference on Business, Management and Entrepreneurship (GCBME 2020)*, 187(Gcbme 2020), 6–10. <https://doi.org/10.2991/aebmr.k.210831.002>