

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengujian dan pembahasan serta analisis data melalui pembuktian terhadap hipotesis dari permasalahan yang diangkat mengenai Pengaruh gaya hidup dan *e-money (shopeepa)* terhadap perilaku konsumtif dengan kontrol diri sebagai variabel intervening, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengaruh langsung

Pengaruh langsung adalah hubungan antarvariabel yang diuji secara langsung tanpa melalui variabel intervening (kontrol diri). Pada penelitian ini ditemukan pengaruh langsung sebagai berikut:

- a. Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap kontrol diri siswa. Perubahan gaya hidup berhubungan dengan perubahan tingkat kontrol diri yang dimiliki siswa.
- b. Penggunaan *e-money (ShopeePay)* berpengaruh signifikan terhadap kontrol diri. Semakin tinggi penggunaan *e-money*, semakin rendah kontrol diri siswa.
- c. Gaya hidup berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Semakin tinggi gaya hidup siswa, semakin tinggi pula perilaku konsumtif yang ditunjukkan, terutama pembelian impulsif

d. Penggunaan e-money (ShopeePay) berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku konsumtif. Semakin tinggi pengeluaran menggunakan e-money, semakin tinggi perilaku konsumtif siswa.

e. Kontrol diri berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif. Semakin tinggi kontrol diri siswa, semakin rendah perilaku konsumtif yang dilakukan.

2. Pengaruh tidak langsung

Pengaruh tidak langsung adalah hubungan variabel independen terhadap variabel dependen melalui kontrol diri sebagai variabel intervening. Pada penelitian ini ditemukan pengaruh tidak langsung sebagai berikut:

a. Gaya hidup berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif secara tidak langsung melalui kontrol diri. Nilai pengaruh tidak langsung lebih besar daripada pengaruh langsung, sehingga kontrol diri berperan penting dalam memediasi hubungan gaya hidup dan perilaku konsumtif. Adanya kontrol diri terhadap perilaku konsumtif siswa menunjukkan bahwa jika siswa mampu mengontrol diri, selalu berhati-hati dalam melakukan pembelian maka akan mengurangi sikap konsumtif dalam diri siswa. Karena semakin siswa memiliki kontrol diri yang tinggi maka akan mampu mengontrol sikap konsumtif mereka.

- b. E-money (ShopeePay) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif secara tidak langsung melalui kontrol diri. Nilai pengaruh tidak langsung lebih besar dibandingkan pengaruh langsung, menunjukkan bahwa kontrol diri mampu menekan perilaku konsumtif meskipun terdapat kemudahan penggunaan e-money. Dengan adanya kontrol diri pada setiap individu siswa mampu mengurangi pembelian secara konsumtif walaupun dengan adanya kemudahan menggunakan *e-money*. Karena semakin tinggi kontrol diri yang dimiliki siswa maka semakin tinggi pula mereka mampu mengontrol sikap konsumtif pada diri mereka.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, adapun saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa, diharapkan dapat meningkatkan kontrol diri yang ada pada diri dan dapat mengatur pengeluaran mengenai gaya hidup dan penggunaan *e-money*. Mengembangkan gaya hidup yang lebih rasional dan hemat, tanpa terpengaruh oleh iklan atau promosi digital. Siswa diharapkan dapat lebih meningkatkan kontrol diri dalam menyikapi pengaruh lingkungan pergaulan dan figur idol yang dijadikan panutan. Kesamaan hobi dengan teman sebaya dan ketertarikan terhadap gaya idol sebaiknya tidak dijadikan dorongan untuk melakukan pembelian produk fashion secara berlebihan. Ketertarikan terhadap gaya artis atau idol sebaiknya dijadikan

sebagai inspirasi, bukan sebagai dorongan untuk melakukan pembelian secara berlebihan, terutama terhadap produk fashion yang belum tentu menjadi kebutuhan utama. Siswa perlu membedakan antara kebutuhan dan keinginan agar pengeluaran yang dilakukan tetap sesuai dengan kemampuan keuangan yang dimiliki. Selain itu, kebiasaan menyisihkan uang untuk membeli produk fashion sebaiknya diimbangi dengan perencanaan keuangan yang lebih baik, seperti menetapkan skala prioritas pengeluaran dan menyisihkan sebagian uang untuk tabungan atau kebutuhan yang lebih penting. Dengan demikian, siswa dapat tetap mengekspresikan gaya dan minat pribadi tanpa harus terjebak dalam perilaku konsumtif yang berlebihan.

2. Bagi guru, memberikan edukasi lebih lanjut kepada siswa mengenai pentingnya pengelolaan uang pribadi. Guru diharapkan dapat berperan aktif dalam memberikan pemahaman kepada siswa mengenai pentingnya kontrol diri dan perilaku konsumsi yang bijak. Guru dapat mengintegrasikan materi literasi keuangan, pengelolaan uang saku, serta dampak perilaku konsumtif dalam proses pembelajaran maupun kegiatan bimbingan konseling. Selain itu, guru juga disarankan untuk membimbing siswa agar lebih kritis dalam menyikapi pengaruh teman sebaya, iklan, dan figur publik yang dijadikan idola. Dengan memberikan arahan dan pembiasaan yang tepat, guru dapat membantu siswa mengembangkan sikap selektif dalam berbelanja, meningkatkan kemampuan pengambilan keputusan, serta menumbuhkan kesadaran akan pentingnya mengendalikan

diri dalam menghadapi gaya hidup dan perkembangan teknologi pembayaran digital.

3. Bagi peneliti selanjutnya, mengembangkan penelitian ini dengan memperluas variabel atau faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif. Memperluas populasi dan sampel penelitian seperti bukan hanya pada siswa tetapi juga dengan pekerja muda atau mahasiswa yang tinggal diperantauan. Selain itu, peneliti selanjutnya dapat memperluas objek dan subjek penelitian, tidak hanya terbatas pada siswa, tetapi juga pada mahasiswa atau kelompok masyarakat lain, sehingga hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara lebih luas. Penggunaan metode penelitian yang berbeda, seperti pendekatan kualitatif atau metode campuran (mixed methods), juga disarankan agar peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait alasan dan motivasi siswa dalam melakukan perilaku konsumtif. Peneliti selanjutnya juga diharapkan dapat menggunakan alat pembayaran digital selain e-money ShopeePay, atau membandingkan beberapa jenis e-money, guna melihat perbedaan pengaruhnya terhadap perilaku konsumtif dan kontrol diri. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi yang lebih luas dalam pengembangan kajian perilaku konsumsi di era digital.