

PROPOSAL PENELITIAN

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *E-WALLET* TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF SISWA SMA NEGERI 1 PRINGSEWU

((Disusun untuk Memenuhi Tugas Akhir Mata Kuliah Metodologi Penelitian
Pendidikan Ekonomi))

Dosen Pengampu:

Prof. Dr. Undang Rosidin, M. Pd.

Dr. Pujiati, S. Pd., M. Pd.

Rahmawati, S. Pd., M. Pd.



Disusun Oleh:

Eri Zenta Zikra Birama Putri

2313031040

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN EKONOMI

JURUSAN PENDIDIKAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS LAMPUNG

2025

DAFTAR ISI

DAFTAR ISI.....	ii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan Penulisan	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
1.5 Ruang Lingkup Penelitian.....	3
BAB II	4
TINJAUAN PUSTAKA	4
2.1 Landasan Teori	4
2.1.1 Intensitas Penggunaan <i>E-wallet</i>	4
2.1.2 Perilaku Konsumtif	5
2.1.3 Hubungan Intensitas Penggunaan <i>E-wallet</i> dan Perilaku Konsumtif	6
2.2 Kerangka Pikir	7
2.3 Hipotesis Penelitian	8
BAB III.....	9
METODE PENELITIAN	9
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian	9
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian	10
3.2.1 Populasi Penelitian.....	10
3.2.2 Sampel Penelitian.....	10
3.3 Teknik Pengambilan Sampel.....	11
3.4 Variabel Penelitian	11
3.5 Definisi Konseptual Variabel	12

3.6 Teknik Pengumpulan Data	13
3.7 Uji Persyaratan Instrumen.....	15
3.7.1 Uji Validitas	15
3.7.2 Uji Reliabilitas	15
3.8 Uji Persyaratan Analisis Data	16
3.8.1 Uji Normalitas.....	16
3.8.2 Uji Homogenitas	16
3.9 Uji Asumsi Klasik.....	17
3.9.1 Uji Linearitas	17
3.9.2 Uji Heteroskedastisitas.....	17
3.10 Pengujian Hipotesis	17
DAFTAR PUSTAKA	20

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai inovasi dalam sistem pembayaran, salah satunya adalah *electronic wallet (e-wallet)*. *E-wallet* merupakan bagian dari *financial technology* (fintech) yang memungkinkan pengguna melakukan transaksi pembayaran secara non-tunai melalui aplikasi berbasis *smartphone*. Keberadaan *e-wallet* dinilai mampu meningkatkan efisiensi dan kenyamanan transaksi karena pengguna tidak perlu membawa uang tunai atau kartu pembayaran fisik (Kuswardhani et al., 2025). Penggunaan *e-wallet* di Indonesia terus mengalami peningkatan, tidak hanya di kalangan orang dewasa tetapi juga remaja, termasuk pelajar SMA. Generasi muda cenderung lebih adaptif terhadap teknologi digital dan menjadikan *e-wallet* sebagai alat pembayaran utama dalam berbagai aktivitas konsumsi sehari-hari. Menurut Sulistiana dan Deskoni (2025), kemudahan penggunaan *e-wallet* serta adanya berbagai promo seperti *cashback* dan diskon menjadi faktor utama yang mendorong tingginya minat penggunaan *e-wallet* di kalangan generasi muda.

Di sisi lain, kemudahan transaksi yang ditawarkan *e-wallet* dapat memunculkan dampak negatif, salah satunya adalah perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli barang atau jasa secara berlebihan tanpa mempertimbangkan kebutuhan yang sebenarnya, lebih didorong oleh keinginan dan faktor emosional (Mahendra & Wenagama, 2024). Sistem pembayaran digital yang praktis dapat mengurangi hambatan psikologis dalam mengeluarkan uang, sehingga pengguna cenderung melakukan pembelian secara impulsif. Penelitian Daradinanti dan Sari (2025) menunjukkan bahwa penggunaan *e-wallet* yang intensif berpengaruh signifikan terhadap perilaku pembelian impulsif, terutama pada generasi muda. Hal ini terjadi karena transaksi digital terasa lebih “tidak nyata” dibandingkan pembayaran tunai, sehingga pengguna kurang menyadari jumlah pengeluaran yang telah dilakukan.

Siswa SMA merupakan kelompok usia remaja yang masih berada pada tahap perkembangan pengendalian diri dan pengelolaan keuangan. Intensitas penggunaan *e-wallet* yang tinggi tanpa diimbangi literasi keuangan yang memadai dikhawatirkan dapat mendorong perilaku konsumtif. Oleh karena itu, penting untuk meneliti pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu sebagai

upaya memberikan gambaran empiris mengenai dampak penggunaan *e-wallet* di lingkungan pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah intensitas penggunaan *e-wallet* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu?
2. Seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu?

1.3 Tujuan Penulisan

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa.
2. Untuk menganalisis seberapa besar pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini berkontribusi pada pengayaan literatur pendidikan ekonomi, psikologi konsumen, dan *financial literacy* di kalangan remaja. Secara spesifik, hasil penelitian memperkuat pemahaman tentang mekanisme pengaruh *fintech* seperti *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif, termasuk faktor *impulsif buying* dan *pain of paying* yang berkurang pada transaksi digital. Temuan ini dapat menjadi dasar pengembangan teori baru atau modifikasi model seperti *Technology Acceptance Model* (TAM) dalam konteks remaja Indonesia, serta referensi bagi peneliti lain yang mengkaji dampak digitalisasi keuangan pada generasi Z.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Sekolah (SMA Negeri 1 Pringsewu): Hasil penelitian menyediakan data empiris untuk merancang program pencegahan konsumtif, seperti integrasi literasi

e-wallet dalam ekstrakurikuler, seminar pengelolaan uang saku, dan kerjasama dengan orang tua untuk monitoring transaksi anak. Hal ini membantu menciptakan budaya keuangan sehat di lingkungan sekolah.

- b. Bagi Siswa: Memberikan pemahaman langsung tentang risiko intensitas *e-wallet*, mendorong pengendalian diri dalam berbelanja, prioritas kebutuhan daripada keinginan, dan kebiasaan menabung untuk masa depan pendidikan tinggi.
- c. Bagi Orang Tua dan Wali: Meningkatkan kesadaran untuk mendampingi anak dalam penggunaan aplikasi keuangan, menetapkan batas pengisian *e-wallet* bulanan, dan membuka diskusi terbuka tentang pola konsumsi, sehingga mengurangi konflik finansial keluarga.
- d. Bagi Peneliti: Penelitian ini bermanfaat bagi peneliti untuk menambah pengalaman dalam menerapkan metode penelitian kuantitatif, mulai dari penyusunan instrumen, pengumpulan data, hingga analisis statistik. Selain itu, penelitian ini membantu peneliti memperluas wawasan mengenai pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa.
- e. Bagi Pihak Terkait Lainnya (Pemerintah Daerah/Regulator Fintech): Rekomendasi kebijakan seperti kampanye literasi keuangan di sekolah Lampung, pengaturan promo *e-wallet* yang ramah remaja, dan kolaborasi OJK dengan sekolah untuk edukasi aman.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

- 1) Jenis Penelitian : Kuantitatif
- 2) Objek Penelitian
 - Populasi : Seluruh siswa aktif kelas X, XI, dan XII SMA Negeri 1 Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Lampung
 - Sampel : 10-25% populasi dipilih melalui simple random sampling untuk representativitas.
- 3) Teknik Pengambilan Data
 - Metode Kuesioner, Metode Dokumentasi, Metode Observasi
- 4) Lokasi Penelitian
 - SMA Negeri 1 Pringsewu, Kecamatan Pringsewu, Kabupaten Pringsewu, Provinsi Lampung.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Intensitas Penggunaan *E-wallet*

Intensitas penggunaan *e-wallet* adalah tingkat keseringan dan durasi seseorang dalam memanfaatkan dompet digital untuk melakukan transaksi pembayaran online maupun offline. Menurut Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), penggunaan teknologi dipengaruhi oleh *perceived usefulness* (manfaat yang dirasakan) dan *perceived ease of use* (kemudahan penggunaan). Semakin mudah aplikasi digunakan dan semakin bermanfaat, maka intensitas penggunaan akan meningkat. Indikator intensitas penggunaan *e-wallet* antara lain:

- **Frekuensi Penggunaan**
Frekuensi penggunaan *e-wallet* menggambarkan seberapa sering siswa melakukan transaksi menggunakan dompet digital dalam kurun waktu tertentu, seperti harian, mingguan, atau bulanan. Semakin tinggi frekuensi transaksi, menunjukkan bahwa *e-wallet* telah menjadi alat pembayaran utama dalam aktivitas keuangan siswa.
- **Durasi Penggunaan**
Durasi penggunaan merujuk pada lamanya waktu siswa berinteraksi dengan aplikasi *e-wallet*, misalnya untuk mengecek saldo, menelusuri promo, dan melakukan transaksi. Durasi yang tinggi mencerminkan tingginya intensitas keterlibatan dalam penggunaan *e-wallet*.
- **Nominal Transaksi**
Nominal transaksi menggambarkan jumlah uang yang dikeluarkan siswa melalui *e-wallet* dalam satu periode tertentu. Semakin besar nominal pembelanjaan, semakin menunjukkan tingginya intensitas penggunaan yang berdampak pada pengelolaan keuangan pribadi.
- **Jenis Transaksi**
Jenis transaksi menunjukkan beragam bentuk penggunaan *e-wallet*, seperti pembayaran makanan dan minuman, pembelian barang online,

top up saldo game, transportasi online, atau fitur *paylater*. Banyaknya jenis transaksi memperlihatkan bahwa e-wallet tidak hanya digunakan untuk kebutuhan dasar, tetapi juga hiburan dan gaya hidup.

- Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan berkaitan dengan motivasi siswa menggunakan *e-wallet*, apakah untuk memenuhi kebutuhan atau sekadar keinginan. Jika lebih sering digunakan untuk keinginan daripada kebutuhan, maka intensitas penggunaan cenderung bersifat konsumtif.

- Ketergantungan Penggunaan

Ketergantungan mengacu pada tingkat ketergantungan siswa terhadap *e-wallet* dalam kehidupan sehari-hari. Ketika adanya kesulitan atau rasa tidak nyaman saat tidak menggunakan *e-wallet*, hal ini menunjukkan peningkatan intensitas yang signifikan.

- Respons terhadap Promo dan *Cashback*

Respon terhadap promo menunjukkan kecenderungan siswa untuk melakukan transaksi karena tertarik oleh promo, diskon, *voucher*, atau *cashback*. Kecenderungan mengejar promo sering meningkatkan frekuensi pembelian meskipun tidak didasari kebutuhan.

E-wallet seperti OVO, Dana, ShopeePay, GoPay, dan LinkAja menawarkan kemudahan transaksi, keamanan, dan kecepatan pembayaran, serta fitur promo, *cashback*, dan *paylater*, yang mendorong penggunaan semakin tinggi.

2.1.2 Perilaku Konsumtif

Perilaku konsumtif adalah tindakan membeli barang atau jasa tanpa mempertimbangkan nilai kegunaan secara rasional, lebih berorientasi pada keinginan daripada kebutuhan. Menurut Sumartono (2002), perilaku konsumtif ditandai oleh dorongan membeli impulsif, mengikuti tren, dan dorongan psikologis untuk mendapatkan pengakuan sosial. Indikator perilaku konsumtif:

- Pembelian Impulsif

Pembelian impulsif adalah pembelian yang dilakukan secara spontan tanpa pertimbangan sebelumnya. Siswa yang memiliki perilaku ini cenderung melakukan pembelian tiba-tiba ketika melihat produk menarik atau promo tertentu.

- **Terpengaruh Promosi dan Iklan**
Siswa dengan tingkat konsumtif tinggi umumnya mudah terpengaruh iklan, promosi, dan penawaran online, sehingga dorongan untuk membeli lebih besar meskipun barang tersebut tidak terlalu dibutuhkan.
- **Mengikuti Tren atau Gaya Hidup**
Pembelian untuk mengikuti tren merupakan ciri perilaku konsumtif ketika siswa membeli barang agar tidak dianggap ketinggalan zaman atau demi menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial.
- **Kurangnya Pertimbangan Kebutuhan**
Perilaku konsumtif muncul ketika pembelian lebih berdasarkan keinginan daripada kebutuhan nyata. Siswa yang tidak mampu membedakan kebutuhan dan keinginan sering berbelanja tanpa perencanaan.
- **Pemborosan Keuangan**
Pemborosan terjadi ketika siswa menghabiskan uang tanpa perencanaan keuangan yang matang, sehingga sering kehabisan uang saku sebelum waktu yang seharusnya.
- **Kontrol Diri yang Rendah**
Kontrol diri yang rendah ditunjukkan dengan ketidakmampuan menahan keinginan untuk membeli sesuatu, terutama saat tergoda promo atau keinginan emosional.
- **Motivasi Status Sosial**
Siswa membeli barang tertentu untuk meningkatkan citra diri atau mendapatkan pengakuan sosial. Pembelian dilakukan bukan karena kebutuhan, tetapi untuk menunjukkan status dan eksistensi di lingkungan pergaulan.

2.1.3 Hubungan Intensitas Penggunaan *E-wallet* dan Perilaku Konsumtif

Kemudahan menggunakan *e-wallet* membuat proses pembayaran lebih cepat dan tidak terasa mengeluarkan uang secara nyata (*cashless psychology*). Kondisi ini memicu pembelian impulsif karena pengguna tidak merasa kehilangan uang secara langsung. Fitur *cashback*, promo, diskon, dan *paylater* memperkuat motivasi berbelanja dan meningkatkan perilaku konsumtif. Dengan demikian,

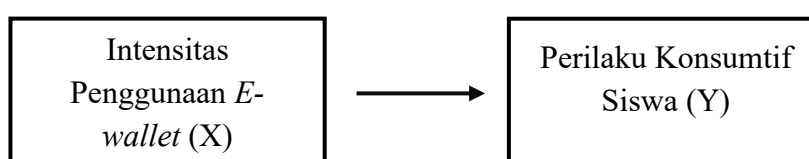
semakin tinggi intensitas penggunaan *e-wallet*, semakin tinggi kecenderungan terjadinya perilaku konsumtif, terutama pada remaja yang emosinya belum stabil dan mudah dipengaruhi lingkungan.

2.2 Kerangka Pikir

Perkembangan teknologi finansial membawa perubahan signifikan dalam pola transaksi masyarakat, termasuk kalangan pelajar. Salah satu bentuk fintech yang paling banyak digunakan adalah *e-wallet* atau dompet digital. *E-wallet* menawarkan kemudahan dalam bertransaksi karena memungkinkan pembayaran dilakukan dengan cepat, praktis, aman, dan tidak memerlukan uang tunai. Selain itu, *e-wallet* menyediakan berbagai fitur seperti promo, *cashback*, dan sistem pembayaran *paylater* yang menarik minat pengguna. Di lingkungan siswa SMA, *e-wallet* semakin populer seiring meningkatnya akses internet, penggunaan *smartphone*, serta tren belanja online.

Intensitas penggunaan *e-wallet* dapat terlihat dari frekuensi transaksi, durasi penggunaan aplikasi, besarnya nominal transaksi, jenis transaksi yang dilakukan, serta tingkat ketergantungan siswa pada *e-wallet* sebagai alat pembayaran. Intensitas yang tinggi menandakan bahwa *e-wallet* menjadi bagian dari gaya hidup siswa dalam aktivitas konsumsi sehari-hari. Kemudahan transaksi digital yang tidak melibatkan kontak langsung dengan uang fisik menghasilkan efek psikologis yang disebut *cashless effect*, yaitu kondisi pengguna merasa tidak benar-benar mengeluarkan uang sehingga cenderung mengabaikan kontrol keuangan. Akibatnya, siswa mudah terdorong untuk membeli barang-barang yang sebenarnya tidak dibutuhkan.

Fenomena ini memunculkan perilaku konsumtif, seperti pembelian impulsif, mengikuti tren gaya hidup, terpengaruh promosi, kurang mempertimbangkan kebutuhan, dan pemborosan uang. Dengan demikian dapat dipahami bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *e-wallet* (X), semakin besar potensi munculnya perilaku konsumtif pada siswa (Y). Hal ini terjadi karena kemudahan transaksi dan stimulus promo meningkatkan dorongan berbelanja tanpa perencanaan.



2.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan landasan teori dan kerangka pikir di atas, maka hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu.
- Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan penelitian yang menekankan pada pengumpulan data berupa angka dan analisis statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Pendekatan kuantitatif dipilih karena tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa, sehingga diperlukan data yang bersifat terukur, objektif, dan dapat dianalisis secara matematis. Melalui pendekatan kuantitatif, fenomena sosial yang berkaitan dengan perilaku penggunaan *e-wallet* dan kecenderungan perilaku konsumtif siswa dapat diubah ke dalam bentuk variabel penelitian yang memiliki indikator-indikator terukur. Data tersebut diperoleh melalui kuesioner dengan skala Likert, kemudian dianalisis menggunakan teknik statistik untuk mengetahui hubungan dan besarnya pengaruh antarvariabel.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian asosiatif dengan pendekatan kausal. Penelitian asosiatif bertujuan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih, sedangkan pendekatan kausal digunakan untuk menguji adanya hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat. Dalam penelitian ini, intensitas penggunaan *e-wallet* berperan sebagai variabel bebas (X) yang diduga memengaruhi perilaku konsumtif siswa sebagai variabel terikat (Y). Pemilihan jenis penelitian asosiatif kausal didasarkan pada rumusan masalah dan tujuan penelitian yang tidak hanya ingin mengetahui ada atau tidaknya hubungan, tetapi juga ingin mengetahui arah dan besarnya pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa. Dengan demikian, penelitian ini tidak bersifat deskriptif semata, melainkan bertujuan untuk menjelaskan pengaruh satu variabel terhadap variabel lainnya secara empiris.

Pendekatan dan jenis penelitian ini memungkinkan peneliti untuk melakukan pengujian hipotesis secara sistematis dan menghasilkan kesimpulan yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, sehingga hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis dalam bidang pendidikan ekonomi dan literasi keuangan remaja.

3.2 Populasi dan Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono (2019:80), populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi dalam suatu penelitian menjadi dasar utama agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan secara tepat. Dalam konteks penelitian ini, populasi yang dimaksud adalah seluruh siswa SMA Negeri 1 Pringsewu tahun ajaran 2025/2026. Populasi tersebut dipilih karena siswa SMA merupakan kelompok usia remaja yang sedang berada pada tahap perkembangan sosial dan emosional yang cukup dinamis, serta rentan terhadap pengaruh gaya hidup konsumtif, terutama dengan meningkatnya penggunaan layanan keuangan digital seperti *e-wallet*. SMA Negeri 1 Pringsewu dipilih sebagai lokasi penelitian karena sekolah ini memiliki jumlah siswa yang relatif besar dan sebagian besar sudah menggunakan *smartphone* serta aplikasi pembayaran digital dalam aktivitas sehari-hari. Berdasarkan data tata usaha sekolah tahun ajaran 2025/2026, jumlah siswa aktif di SMA Negeri 1 Pringsewu adalah 857 siswa yang tersebar pada tiga tingkatan kelas (X, XI, dan XII).

3.2.2 Sampel Penelitian

Sampel adalah sebagian dari populasi yang memiliki karakteristik yang sama dan dianggap dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Menurut Arikunto (2013:174), apabila jumlah populasi lebih dari 100 orang, maka peneliti dapat mengambil sampel sebesar 10–25% dari populasi tergantung dari luas populasi dan tingkat homogenitasnya. Namun, untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat, penentuan jumlah sampel sebaiknya menggunakan perhitungan statistik. Dalam penelitian ini, penentuan jumlah sampel dilakukan menggunakan rumus Slovin, yang umum digunakan dalam penelitian sosial dan pendidikan ketika populasi diketahui secara pasti. Rumus Slovin digunakan untuk menghitung jumlah sampel dengan mempertimbangkan tingkat kesalahan tertentu agar hasil penelitian tetap representatif.

Rumus Slovin:

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2}$$

Jumlah populasi (N) diketahui sebesar 857 siswa, dan tingkat kesalahan (e) ditetapkan sebesar 10%. Maka jumlah sampel dapat dihitung sebagai berikut:

$$N = \frac{857}{1+857(0,1)^2} = \frac{857}{9,57} = 89,55 \approx 90$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh jumlah sampel sebanyak 90 responden. Jumlah ini dianggap cukup representatif untuk menggambarkan populasi siswa SMA Negeri 1 Pringsewu secara keseluruhan dengan tingkat kepercayaan 90%.

3.3 Teknik Pengambilan Sampel

Dalam penelitian ini, teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *Proportionate Stratified Random Sampling*. Teknik ini dipilih karena populasi terdiri dari beberapa strata, yaitu siswa kelas X, XI, dan XII. Tujuan penggunaan teknik ini adalah agar setiap kelas terwakili secara proporsional dalam sampel, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi keseluruhan populasi. Jumlah sampel ditentukan berdasarkan ukuran populasi dan mempertimbangkan tingkat kesalahan yang dapat diterima. Setelah ditetapkan, jumlah sampel tersebut dibagi ke masing-masing kelas secara proporsional sesuai jumlah siswa pada setiap kelas. Dengan demikian, setiap kelas memiliki jumlah responden yang seimbang dan representatif. Pemilihan responden dilakukan secara acak dari daftar nama siswa yang tersedia di sekolah. Proses ini memastikan bahwa setiap siswa memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel, sehingga meminimalkan bias dalam penelitian. Dengan teknik pengambilan sampel ini, data yang diperoleh diharapkan dapat menggambarkan hubungan antara intensitas penggunaan *e-wallet* dan perilaku konsumtif siswa secara akurat dan valid.

3.4 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam studi ini terdiri atas:

- a. Variabel Bebas (Independen)

1) Intensitas Penggunaan *E-wallet* (X)

b. Variabel Terikat (Dependen)

1) Perilaku Konsumtif Siswa (Y)

Kedua variabel ini saling berkaitan dalam kerangka penelitian karena intensitas penggunaan *e-wallet* diasumsikan memiliki pengaruh langsung terhadap perilaku konsumtif siswa.

3.5 Definisi Konseptual Variabel

Definisi konseptual variabel digunakan untuk memberikan batasan dan pemahaman yang jelas mengenai konsep-konsep utama yang diteliti, sehingga tidak menimbulkan perbedaan penafsiran dalam pelaksanaan penelitian. Dalam penelitian ini, terdapat dua variabel utama, yaitu intensitas penggunaan *e-wallet* sebagai variabel bebas (X) dan perilaku konsumtif siswa sebagai variabel terikat (Y).

1. Intensitas Penggunaan *E-wallet* (X)

Intensitas penggunaan *e-wallet* adalah tingkat keseringan dan keterlibatan individu dalam memanfaatkan dompet digital sebagai alat pembayaran dalam aktivitas transaksi keuangan sehari-hari. *E-wallet* merupakan bagian dari *financial technology* (fintech) yang memungkinkan pengguna melakukan pembayaran secara non-tunai melalui perangkat digital seperti *smartphone* (Kuswardhani et al., 2025). Menurut Davis (1989) dalam *Technology Acceptance Model* (TAM), tingkat penggunaan suatu teknologi dipengaruhi oleh persepsi kemanfaatan dan persepsi kemudahan penggunaan. Semakin tinggi persepsi kemudahan dan manfaat suatu teknologi, maka semakin tinggi pula intensitas penggunaannya. Dalam konteks *e-wallet*, kemudahan transaksi, kecepatan pembayaran, serta adanya fitur tambahan seperti promo dan *cashback* mendorong pengguna untuk semakin sering menggunakan *e-wallet*. Secara konseptual, intensitas penggunaan *e-wallet* dalam penelitian ini dipahami sebagai tingkat keseringan, durasi, dan besarnya keterlibatan siswa dalam menggunakan *e-wallet* untuk berbagai jenis transaksi, baik untuk memenuhi kebutuhan maupun keinginan konsumtif. Intensitas yang tinggi menunjukkan bahwa *e-wallet* telah menjadi bagian dari gaya hidup siswa dalam melakukan aktivitas konsumsi dan pengelolaan keuangan sehari-hari.

2. Perilaku Konsumtif Siswa (Y)

Perilaku konsumtif adalah perilaku membeli barang atau jasa secara berlebihan tanpa pertimbangan rasional terhadap kebutuhan, melainkan lebih didorong oleh keinginan, emosi, dan faktor lingkungan sosial. Sumartono (2002) menyatakan bahwa perilaku konsumtif ditandai oleh kecenderungan membeli secara impulsif, mengikuti tren, serta dorongan untuk memperoleh kepuasan dan pengakuan sosial. Mahendra dan Wenagama (2024) menjelaskan bahwa perilaku konsumtif sering muncul akibat rendahnya kontrol diri dan kurangnya perencanaan keuangan, sehingga individu cenderung menghabiskan uang untuk kepuasan sesaat tanpa mempertimbangkan dampak jangka panjang. Dalam konteks remaja, perilaku konsumtif menjadi lebih rentan karena perkembangan emosi yang belum stabil dan tingginya pengaruh lingkungan pergaulan. Dengan demikian, perilaku konsumtif siswa dalam penelitian ini dipahami sebagai kecenderungan siswa dalam melakukan pembelian secara impulsif, mudah terpengaruh promosi dan iklan, mengikuti tren gaya hidup, kurang mempertimbangkan kebutuhan, serta menunjukkan pola pemborosan keuangan. Perilaku ini berpotensi diperkuat oleh kemudahan transaksi digital yang ditawarkan oleh *e-wallet*, yang mengurangi hambatan psikologis dalam mengeluarkan uang (*pain of paying*).

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah penting dalam penelitian untuk memperoleh data yang akurat dan sesuai dengan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data disesuaikan dengan pendekatan kuantitatif dan jenis penelitian asosiatif kausal. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi kuesioner (angket), dokumentasi, dan observasi.

1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data utama dalam penelitian ini. Menurut Sugiyono (2017), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sesuai kondisi atau persepsi mereka. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data langsung dari responden mengenai intensitas penggunaan *e-wallet* dan perilaku konsumtif siswa. Instrumen kuesioner disusun berdasarkan indikator-indikator variabel yang telah dijabarkan dalam landasan teori.

Tabel 1. Kuesioner Skala Likert

No	Pernyataan	Skor
1	Sangat Setuju	5
2	Setuju	4
3	Cukup	3
4	Tidak Setuju	2
5	Sangat Tidak Setuju	1

Penggunaan skala Likert bertujuan untuk mengukur sikap, persepsi, dan kecenderungan perilaku responden secara lebih sistematis dan terukur. Pernyataan dalam kuesioner dibuat dalam bentuk pernyataan positif dan disesuaikan dengan karakteristik siswa SMA agar mudah dipahami. Kuesioner diberikan kepada siswa yang telah memenuhi kriteria sampel, yaitu siswa aktif SMA Negeri 1 Pringsewu yang menggunakan *e-wallet* minimal selama enam bulan. Pengisian kuesioner dilakukan secara langsung maupun daring dengan pengawasan peneliti untuk memastikan kejujuran dan kelengkapan jawaban responden.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan sebagai data pendukung dalam penelitian ini. Dokumentasi bertujuan untuk memperoleh data sekunder yang relevan dengan penelitian, seperti jumlah siswa, data kelas, struktur organisasi sekolah, serta profil umum SMA Negeri 1 Pringsewu. Data dokumentasi diperoleh dari pihak sekolah, seperti bagian tata usaha atau wali kelas, serta sumber tertulis lain yang mendukung pelaksanaan penelitian. Data ini digunakan untuk memperkuat deskripsi objek penelitian dan membantu peneliti dalam menentukan populasi dan sampel.

3. Observasi

Observasi digunakan sebagai teknik pendukung untuk memperoleh gambaran umum mengenai fenomena penggunaan *e-wallet* di lingkungan siswa SMA Negeri 1 Pringsewu. Observasi dilakukan secara tidak langsung, yaitu dengan mengamati pola umum perilaku siswa dalam aktivitas konsumsi sehari-hari, seperti kebiasaan membeli makanan, minuman, atau kebutuhan lainnya menggunakan pembayaran non-tunai. Hasil observasi tidak digunakan sebagai data utama dalam analisis statistik, melainkan sebagai informasi tambahan untuk memperkuat interpretasi hasil penelitian dan memahami konteks perilaku konsumtif siswa.

3.7 Uji Persyaratan Instrumen

Uji persyaratan instrumen dilakukan untuk memastikan bahwa instrumen penelitian yang digunakan benar-benar mampu mengukur variabel yang diteliti secara tepat dan konsisten. Instrumen yang baik harus memenuhi syarat validitas dan reliabilitas, sehingga data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

3.7.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengetahui sejauh mana instrumen penelitian mampu mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sugiyono (2019), validitas menunjukkan tingkat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dikumpulkan oleh peneliti. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan menggunakan korelasi *Product Moment Pearson* dengan bantuan program statistik (SPSS). Setiap butir pernyataan dalam kuesioner dinyatakan valid apabila nilai r hitung $> r$ tabel pada taraf signifikansi 0,05. Butir pernyataan yang tidak memenuhi kriteria validitas tidak digunakan dalam analisis selanjutnya.

3.7.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen penelitian apabila digunakan lebih dari satu kali pada kondisi yang sama. Menurut Ghazali (2018), reliabilitas merupakan alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Uji reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $\geq 0,70$. Semakin tinggi nilai *Cronbach's Alpha*, maka semakin tinggi tingkat keandalan instrumen penelitian.

3.8 Uji Persyaratan Analisis Data

3.8.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Menurut Ghozali (2018), uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel pengganggu atau residual memiliki distribusi normal. Dalam penelitian ini, uji normalitas dilakukan menggunakan uji Kolmogorov–Smirnov. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$.

3.8.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah varians data antar kelompok bersifat homogen atau sama. Menurut Sugiyono (2019), data yang baik untuk analisis statistik adalah data yang memiliki varians yang homogen. Data dinyatakan homogen apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$. Uji homogenitas dilakukan sebagai syarat kelayakan data sebelum dilakukan analisis lanjutan.

3.9 Uji Asumsi Klasik

3.9.1 Uji Linearitas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah hubungan antara variabel intensitas penggunaan *e-wallet* (X) dan perilaku konsumtif siswa (Y) bersifat linear. Menurut Riduwan (2018), hubungan linear menunjukkan bahwa perubahan variabel bebas diikuti oleh perubahan variabel terikat secara proporsional. Hubungan dikatakan linear apabila nilai signifikansi (Sig.) $> 0,05$.

3.9.2 Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya ketidaksamaan varians residual dalam model regresi. Menurut Ghazali (2018), model regresi yang baik adalah model yang tidak terjadi heteroskedastisitas. Uji heteroskedastisitas dilakukan dengan melihat grafik scatterplot atau melalui uji statistik. Apabila tidak terdapat pola tertentu dan titik-titik menyebar secara acak, maka model regresi dinyatakan bebas dari heteroskedastisitas.

3.10 Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan tahap akhir dalam analisis data yang bertujuan untuk mengetahui kebenaran hipotesis yang telah dirumuskan berdasarkan data empiris yang diperoleh dari lapangan. Menurut Sugiyono (2019), hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih harus diuji secara statistik. Oleh karena itu, pengujian hipotesis dilakukan untuk menentukan apakah hipotesis alternatif (H_a) dapat diterima atau ditolak. Dalam penelitian ini, pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui pengaruh intensitas *penggunaan e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu.

1. Bentuk Hipotesis Penelitian

- Hipotesis Alternatif (H_a): Terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu.
- Hipotesis Nol (H_0): Tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu.

2. Teknik Analisis

Teknik analisis data yang digunakan dalam pengujian hipotesis adalah analisis regresi linear sederhana. Analisis regresi linear sederhana digunakan karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Menurut Ghozali (2018), analisis regresi bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel serta menunjukkan arah pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat. Model persamaan regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Perilaku konsumtif siswa

X = Intensitas penggunaan *e-wallet*

a = Konstanta

b = Koefisien regresi

Nilai koefisien regresi (b) menunjukkan arah dan besarnya pengaruh intensitas penggunaan *e-wallet* terhadap perilaku konsumtif siswa. Apabila nilai b bernilai positif, maka peningkatan intensitas penggunaan *e-wallet* akan diikuti oleh peningkatan perilaku konsumtif siswa.

3. Kriteria Pengambilan Keputusan

Pengambilan keputusan dalam pengujian hipotesis dilakukan berdasarkan nilai signifikansi (Sig.) dan hasil uji t. Menurut Sugiyono (2019), kriteria pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Sig. < 0,05, maka Hipotesis Alternatif (Ha) diterima dan Hipotesis Nol (H0) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh signifikan antara variabel X dan variabel Y.
- Jika nilai Sig. ≥ 0,05, maka Hipotesis Alternatif (Ha) ditolak dan Hipotesis Nol (H0) diterima, yang berarti tidak terdapat pengaruh signifikan antara variabel X dan variabel Y.

Selain itu, pengambilan keputusan juga dapat dilihat dari perbandingan nilai t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi 5%.

4. Interpretasi Model Regresi

Interpretasi hasil analisis regresi dilakukan untuk menjelaskan makna statistik dari hasil pengujian hipotesis. Nilai koefisien regresi digunakan untuk mengetahui arah hubungan antara intensitas penggunaan *e-wallet* dan perilaku konsumtif siswa, sedangkan nilai koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya kontribusi variabel intensitas penggunaan *e-wallet* dalam menjelaskan variasi perilaku konsumtif siswa. Menurut Ghazali (2018), nilai koefisien determinasi menunjukkan persentase pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan sosial, literasi keuangan, dan kontrol diri siswa. Hasil pengujian hipotesis ini diharapkan dapat memberikan gambaran empiris mengenai sejauh mana intensitas penggunaan *e-wallet* berpengaruh terhadap perilaku konsumtif siswa SMA Negeri 1 Pringsewu, serta menjadi dasar dalam merumuskan rekomendasi bagi sekolah, siswa, dan orang tua dalam mengelola penggunaan *e-wallet* secara bijak.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hardani et al. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Yogyakarta: Pustaka Ilmu.
- Husein Umar. (2014). *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Daradinanti, R., & Sari, D. (2025). *The influence of e-wallet usage in triggering impulse buying*. *Journal of Business Studies and Management Review*.
- Davis, F. D. (1989). *Perceived Usefulness, Perceived Ease Of Use, And User Acceptance Of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 13(3), 319–340.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kuswardhani, E. L., Sari, M. A. N. P., Yuniawan, A., & Kusumawardhani, A. (2025). *The Influence Of E-Wallets On The Consumptive Behavior Of Generation Z*. *Economic and Business Horizon*.
- Kuswardhani, N., Putri, A. R., & Santoso, B. (2025). *Perkembangan Financial Technology Dan Perilaku Transaksi Non-Tunai Di Indonesia*. *Jurnal Ekonomi Digital*, 7(1), 45–58.
- Mahendra, K. A. A., & Wenagama, I. W. (2024). *Pengaruh Kemudahan Penggunaan E-Wallet Dan Literasi Ekonomi Terhadap Perilaku Konsumtif*. *E-Jurnal Ekonomi Pembangunan*.
- Mahendra, I. P. Y., & Wenagama, I. W. (2024). *Pengaruh Sistem Pembayaran Digital Terhadap Perilaku Konsumtif Generasi Muda*. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 11(2), 101–115.
- Nurhidayat, A. (2021). *Teknik Pengambilan Sampel dalam Penelitian Pendidikan*. *Jurnal Pendidikan dan Penelitian*, 8(3).
- Pratama, A. & Sari, M. (2020). *Hubungan Intensitas Penggunaan E-Money dengan Perilaku Konsumtif Siswa SMA*. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*.
- Sari, D. & Putra, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan E-Wallet terhadap Perilaku Konsumtif Remaja*. *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan*.
- Sulistiana, D., & Deskoni. (2025). *Pengaruh Penggunaan E-Wallet Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa*. *Jurnal Economic Edu*.

Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sumartono. (2002). *Perilaku konsumen: Teori dan penerapannya dalam pemasaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Wulandari, R. (2019). *Perilaku Konsumtif pada Remaja di Era Digital*. Jurnal Ilmiah Psikologi Remaja.