



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 4 Nomor 1 Tahun 2024 Page 1432-1445

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo

Sutrinda Moha^{1✉}, Melizubaida Mahmud², Abdulrahim Maruwae³, Radia Hafid⁴, Agil Bahsoan⁵

Universitas Negeri Gorontalo

Email: sutrindamoha9@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan metode penelitian Explanatory Research. Data yang digunakan adalah data primer yang diperoleh dari penyebaran kuesioner pada Mahasiswa Angkatan 2019 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Jumlah Penarikan Sampel dalam penelitian ini sebesar 27 responden. Teknik analisis data menggunakan regresi linear berganda. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019 Jurusan Pendidikan Ekonomi Universitas Negeri Gorontalo. Besaran pengaruh Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa sebesar 94% sedangkan sisanya sebesar 6% dipengaruhi oleh variabel yang tidak diteliti.

Kata Kunci: *Pendapatan Orang Tua, Lingkungan Sosial, Perilaku Konsumtif*

Abstract

The aim of this research was to determine the influence of parental income and social environment on consumptive behavior of the Class of 2019 Department of Economics Education Students at Universitas Negeri Gorontalo. This research used a quantitative approach with the Explanatory Research method. The data utilized were primary data obtained from distributing questionnaires to the Class of 2019 Department of Economic Education students at Universitas Negeri Gorontalo. The sample size in this study was 27 respondents. The data analysis technique used multiple linear regression. The results showed that parental income and social influence consumptive behavior of the Class of 2019 Department of Economics Education Students at Universitas Negeri Gorontalo. The magnitude of the influence is 94% whereas the remaining 6% is influenced by other variables excluded in this research.

Keywords: Parental Income, Social Environment, Consumptive Behavior

PENDAHULUAN

Manusia diciptakan sebagai makhluk sosial yang tidak bisa hidup seorang diri. Dalam hidup, setiap orang perlu berinteraksi dan membutuhkan bantuan seseorang dalam kehidupan sehari-harinya. Misalnya, ketika kamu curhat kepada teman atau Ibu mengenai kehidupanmu. Bagi sebagian orang, memiliki tempat nyaman untuk menceritakan masalahnya kepada orang lain merupakan sebuah keberuntungan. Kita sebagai manusia jadi memiliki ruang untuk mengekspresikan dan mengeluarkan segala unek-unek yang tersimpan. Hal ini menjelaskan bahwa manusia memerlukan bantuan orang lain dalam memenuhi segala kebutuhannya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sosial adalah hal-hal yang berkenaan dengan masyarakat atau sifat-sifat kemasyarakatan yang memperhatikan kepentingan umum. "Perilaku manusia tidak lepas dari keadaan individu itu sendiri dan lingkungan dimana individu itu berada". Tanggapan atau reaksi individu bisa menjadi pola-pola perilaku itu dapat dibentuk melalui proses pembiasaan dan penguatan (Reinforcement) dengan mengkondisikan stimulus (Conditioning) dalam lingkungan (Environmentalistik). Perilaku tidak semuanya dapat diamati secara objektif atau secara indrawi oleh mata, akan tetapi perilaku juga bisa diamati dari perilaku yang tidak senyatannya atau bukan dari indrawi penglihatan saja (Covert Behaviour).

Pada dasarnya setiap individu akan menampilkan perilakunya masing-masing dan tentu akan berbeda jika kita melihat individu lain dalam berperilaku dimasyarakat. Perilaku yang dibawa oleh setiap individu akan saling mempengaruhi perilaku orang lain akibat dari respon yang ia terima. Perilaku ini akan muncul saat salah satu individu berinteraksi dengan orang lain. Sarwono, (2016) menyatakan bahwa Psikologi seperti yang telah diketahui,

adalah ilmu tentang perilaku, sedangkan sosial disini berarti interaksi antar individu atau antar kelompok dalam masyarakat. Setiap individu ketika berinteraksi dengan orang lain atau masyarakat tentunya akan memunculkan suatu perilaku yang dapat dipahami, karena mempunyai makna dari perilaku tersebut secara sosial.

Perilaku tersebut ditunjukkan dengan perasaan, tindakan, sikap, keyakinan, kenangan, atau rasa hormat terhadap orang lain. Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial. Secara sosial berarti segala sesuatu mengenai masyarakat atau kemasyarakatan. Sedangkan secara istilah diartikan sebagai berikut ini: Perilaku sosial adalah aktifitas fisik dan psikis seseorang terhadap orang lain atau sebaliknya dalam rangka memenuhi kebutuhan diri atau orang lain yang sesuai dengan tuntutan sosial

Berdasarkan data AppAnnie, unduhan game online mobile di Asia Tenggara pada tahun 2020, Indonesia menduduki peringkat pertama sekitar 30% (Ningtyas, 2021). Game online mobile terdiri dari berbagai macam genre dan yang paling populer pada remaja yaitu bergenre MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) merupakan game pertarungan yang saling terhubung dengan player lain yang menggunakan tokoh berkarakter, dan jumlah pemain dalam jenis ini terdiri dari 10 orang masing-masing tim terdiri dari 5 orang. contohnya seperti Mobile legends dan Arena Of Valor. Sedangkan, Massively Multiplayer Online First Person Shooter (MMOFPS) merupakan jenis game yang bergenre perang yang saling terhubung dengan player lain dengan konsep Last Man Standing. Contohnya seperti PUBG dan Free Fire.

Game online merupakan sebuah permainan daring menggunakan jaringan internet sehingga dapat saling terhubung dengan pengguna lain dalam waktu bersamaan menggunakan perangkat keras seperti smartphone (Mobile), komputer (PC) dan konsol game (alat khusus bermain game) (Utami & Hodikoh, 2020). Game online merupakan sebuah permainan daring menggunakan jaringan internet sehingga dapat saling terhubung dengan pengguna lain dalam waktu bersamaan menggunakan perangkat keras seperti smartphone (Mobile), komputer (PC) dan konsol game (alat khusus bermain game) (Utami & Hodikoh, 2020)

Menurut Davina, (2016), kecanduan bisa didefinisikan sebagai sebuah kondisi primer, penyakit kronis terhadap penghargaan otak, motivasi, memori dan terkait sirkuit. Disfungsi di sirkuit ini mengarah ke karakteristik biologis, psikologis, manifestasi-manifestasi sosial dan spiritual. Ini tercermin dalam individu secara patologis ingin mendapatkan kebahagiaan berlebih dan / atau bantuan oleh penggunaan zat dan perilaku lainnya

Dalam Penelitian yang dilakukan oleh Dhamayanthie, (2020) bahwa hasil regresi menunjukkan bahwa nilai signifikansi regression $0,016 < 0,05$ oleh karena itu H_a diterima dan H_o ditolak, sehingga ada pengaruh game online pada perilaku mahasiswa. Diharapkan dari penelitian ini, mahasiswa mendapatkan informasi mengenai dampak buruk dari game online terhadap proses pembelajaran dikampus. Game online mengalihkan perhatian mahasiswa dari tugas-tugasnya, sehingga menyebabkan kelalaian dalam pekerjaan dan tugas, sehingga mengakibatkan kegagalan dalam menjaga disiplin waktu. Sementara Dampak dari permainan game online dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Ardhianto, (2017) menunjukkan bahwa relasi sosial yang dilakukan secara online seperti yang dilakukan dalam game online memiliki dampak yang negatif dengan relasi sosial secara nyata.

Sebuah studi kualitatif Hartati dkk., (2020), dalam Fahrizal & Pratama, (2021) mengungkapkan bahwa bermain game online membawa risiko "trash-talking", yaitu penggunaan bahasa kasar atau intimidasi terhadap orang lain ketika terjadi gangguan di dalam atau di luar game. Menurut penelitian, kendala-kendala yang ditemui dalam bermain game online antara lain bermain dengan orang asing, tidak bisa bekerja sama, bahasa yang menyinggung dari pemain lain, kurangnya pengetahuan tentang cara bermain, kurangnya pemahaman tentang cara bermain yang benar, terbatasnya komunikasi, permainan yang kurang memuaskan. hasil, dan gangguan eksternal seperti gangguan internet, spesifikasi peralatan yang tidak memadai, dan faktor lingkungan.

METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini adalah penelitian korelasional yang dimaksudkan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pendapatan orang tua dan lingkungan sosial terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas Instrumen

Validitas Variabel Pendapatan Orang Tua (Variabel X1)

Hasil uji validitas instrumen model pearson product moment pada variabel Pendapatan Orang Tua (X1) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 1. Validitas Instrumen Variabel X1

No Item	R hitung	R tabel 5%	Kriteria
item1	0.720	0,380	Valid
Item2	0.584		Valid
Item3	0.709		Valid
Item4	0.654		Valid
Item5	0.702		Valid
Item6	0.525		Valid
Item7	0.654		Valid
Item8	0.502		Valid
Item9	0.601		Valid
item10	0.622		Valid
Item11	0.712		Valid
item12	0.770		Valid

Validitas Variabel Lingkungan Sosial (Variabel X2)

Hasil uji validitas instrumen model pearson product moment pada variabel Lingkungan Sosial (X2) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 2. Validitas Instrumen Variabel X2

No Item	R hitung	R tabel 5%	Kriteria
item1	0.686	0,380	Valid
Item2	0.465		Valid
Item3	0.758		Valid
Item4	0.618		Valid
Item5	0.835		Valid
Item6	0.427		Valid
Item7	0.835		Valid
Item8	0.619		Valid
Item9	0.835		Valid
item10	0.659		Valid
Item11	0.767		Valid
item12	0.754		Valid

Validitas Variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Variabel Y)

Hasil uji validitas instrumen model pearson product moment pada variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y) disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3. Validitas Variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Variabel Y)

No Item	R hitung	R tabel 5%	Kriteria
item1	0. 803	0,380	Valid
Item2	0. 704		Valid
Item3	0. 752		Valid
Item4	0. 620		Valid
Item5	0. 745		Valid
Item6	0. 631		Valid
Item7	0. 733		Valid
Item8	0. 705		Valid
Item9	0. 592		Valid
item10	0. 757		Valid
Item11	0. 626		Valid
item12	0. 661		Valid
item13	0. 509		Valid
item14	0. 704		Valid
item15	0. 775		Valid
item16	0. 672		Valid
item17	0. 759		Valid
item18	0. 691		Valid
item19	0. 566		Valid
Item20	0. 780		Valid
Item21	0. 661		Valid
Item22	0. 666		Valid
Item23	0. 705		Valid
Item24	0. 711		Valid

Berdasarkan hasil pengujian validitas instrumen dalam variabel penelitian dapat dilihat bahwa seluruh item butir soal pada masing – masing variabel yang terdiri dari variabel Pendapatan Orang Tua (X1), Lingkungan Sosial (X2) dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y) menghasilkan nilai Rhitung > Rtabel sehingga seluruh instrumen penelitian dinyatakan valid dan layak untuk digunakan.

Hasil Pengujian Reliabilitas Instrumen

Tabel 4. Pengujian Reliability Statistic Variabel

No	Variabel	Cronbach Alpha	Keterangan	Interpretasi
1.	Pendapatan Orang Tua (X1)	0. 873	Reliabel	Tinggi
2.	Lingkungan Sosial (X2)	0. 899	Reliabel	Tinggi
3.	Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y)	0. 951	Reliabel	Tinggi

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dari seluruh variabel penelitian yang terdiri dari variabel Pendapatan Orang Tua (X1), Lingkungan Sosial (X2) dan Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y) dapat dilihat bahwa nilai cronbach alpha berada $> 0,7$. Hal ini dapat dinyatakan bahwa seluruh instrumen dalam variabel penelitian ini dinyatakan reliabel dan berada pada kategori tinggi.

Hasil Pengujian Prasyarat Analisis

1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data menggunakan uji normalitas kolmogrov smirnov yang merupakan bagian dari uji asumsi klasik. Pengujian normalitas data dengan kolmogrov simornov bertujuan untuk mengetahui apakah nilai residu berdistribusi normal atau tidak. Model regresi yang baik adalah memiliki nilai residu yang berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
Unstandardized Residual		
N		27
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	1,50195336
Most Extreme Differences	Absolute	,126
	Positive	,104
	Negative	-,126
Kolmogorov-Smirnov Z		,657
Asymp. Sig. (2-tailed)		,782
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas data kolmogorov smirnov adalah jika nilai signifikansi $> 0,05$, maka nilai residual berdistribusi normal, sebaliknya jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat hasil uji normalitas dengan menggunakan metode kolmogorov-Smirnov test memiliki nilai signifikansi sebesar 0,782 dimana nilai ini lebih besar dari alpha 5% yakni $0,782 > 0,05$ maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi normal.

2. Uji Multikolinieritas

Uji Multikolinieritas berguna untuk mengetahui apakah pada model regresi yang diajukan telah ditemukan korelasi kuat antar variabel independen. Jika nilai variance inflation factor (VIF) < 10 dan nilai tolerance $> 0,10$ dapat disimpulkan bahwa tidak ada multikolinieritas antar variabel bebas dalam model regresi.

Tabel 6. Uji Multikolinieritas

Coefficients ^a			
Model		Collinearity Statistics	
		Tolerance	VIF
(Constant)			
1	Pendapatan Orang Tua	,046	21,636
	Lingkungan Sosial	,046	21,636

a. Dependent Variable: Perilaku Konsumsi Mahasiswa

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa variabel Pendapatan Orang Tua memiliki nilai VIF 21,636 dan nilai tolerance 0,046. Kemudian variabel Lingkungan Sosial memiliki nilai VIF 21,636 dan nilai tolerance 0,046. Dari semua variabel tersebut dapat dilihat bahwa nilai tolerance $< 0,10$ dan nilai VIF > 10 . Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa model regresi ini terbebas dari multikolinieritas dan layak untuk digunakan.

Uji Hipotesis

Uji t (Parsial)

Uji t digunakan untuk menguji pengaruh secara parsial, bagaimana pengaruh masing – masing variabel independen (X1 dan X2) terhadap variabel dependen (Y).

- Jika angka signifikansi (Sig.) $< Probabilitas 0,5$ atau nilai Thitung $> T_{tabel}$ maka H0 ditolak dan Ha diterima (hipotesis diterima). Hal ini berarti bahwa variabel bebas (Pendapatan Orang Tua, dan Lingkungan Sosial) secara parsial memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Perilaku Konsumtif Mahasiswa).
- Jika angka signifikansi (Sig.) $> Probabilitas 0,5$ atau nilai Thitung $< T_{tabel}$ maka H0

diterima dan H_a ditolak (hipotesis ditolak) . Hal ini berarti bahwa variabel bebas (Pendapatan Orang Tua, dan Lingkungan Sosial) secara parsial tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel terikat (Perilaku Konsumtif Mahasiswa).

Nilai probabilitas yang digunakan adalah $\alpha = 0,05$ dan besar T_{tabel} dicari berdasarkan rumus $df = n-k$, dimana n = banyaknya responden (sampel) sedangkan k = banyaknya variabel (bebas + terikat). Jadi $df = 27 - 3 = 24$, t_{tabel} yaitu 2. 063.

Tabel 7. Hasil Uji t

Coefficients ^a		
Model	T	Sig.
(Constant)	2,628	,015
1 Pendapatan Orang Tua	6,905	,000
Lingkungan sosial	-2,846	,009

a. Dependent Variable: Prlku_Knsmsi_Mhswa

Dari hasil tabel diatas dapat diketahui hasilnya yaitu:

- Variabel Pendapatan Orang Tua (X_1) memiliki nilai Signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0. 05$, dengan nilai thitung sebesar $6,905 > 2,063$ (T_{tabel}) sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya variabel Pendapatan Orang Tua (X_1) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo.
- Variabel Lingkungan Sosial (X_2) memiliki nilai Signifikansi (Sig.) sebesar $0,000 < 0. 05$, dengan nilai thitung sebesar $-2,846 > -2,063$ (T_{tabel}) sehingga dapat disimpulkan bahwa hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak, artinya variabel Lingkungan Sosial (X_2) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo.

Uji Model Regresi Linier Berganda

Tabel 8. Uji Model Regresi

Coefficients ^a					
Model	Unstandardized		Standardized	t	Sig.
	Coefficients		Coefficients		
	B	Std. Error	Beta		
(Constant)	10,211	3,886		2,628	,015
1 Pendapatan_Ortu	2,305	,334	1,605	6,905	,000
Lingk_Sosial	-,892	,314	-,662	-2,846	,009

a. Dependent Variable: Prlku_Knsmsi_Mhswa

Berdasarkan data pada tabel diatas diperoleh persamaan regresi sebagai berikut:

- a. Nilai konstanta sebesar 10,211, hal ini berarti jika diasumsikan variabel Pendapatan Orang Tua (X1) dan Lingkungan Sosial (X2) sama dengan nol maka nilai Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y) Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo akan tetap atau tidak berubah sebesar 10,211. dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan.
- b. Nilai koefisien regresi variabel Pendapatan Orang Tua (X1) adalah sebesar 2,305 ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan variabel Pendapatan Orang Tua (X1) sebesar satu satuan maka nilai Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo akan naik sebesar 2,305 dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan.
- c. Nilai koefisien regresi variabel Lingkungan Sosial (X2) adalah sebesar -0,892 ini berarti bahwa setiap terjadi peningkatan variabel Lingkungan Sosial (X2) sebesar satu satuan, maka nilai Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo akan turun sebesar -0,892 dengan asumsi variabel lainnya adalah tetap atau konstan.
- d. Koefisien bernilai positif artinya terjadi hubungan positif dan signifikan antara variabel Y (Perilaku Konsumtif Mahasiswa) dan Variabel X1 (Pendapatan Orang Tua), sedangkan koefisien bernilai negative artinya terjadi hubungan negative dan signifikan antara variabel Y (Perilaku Konsumtif Mahasiswa) dan Variabel X2 (Lingkungan Sosial).

Pembahasan

Pengaruh Pendapatan Orang Tua (X1) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y)

Berdasarkan Hasil penelitian ini, maka diperoleh gambaran yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Pendapatan Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dapat diterima. Hal ini mengartikan bahwa variabel Pendapatan Orang Tua (X1) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo. Pengeluaran konsumsi pada mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi sangat beraneka ragam dengan pendapatan uang saku yang diberikan oleh orang tua yang jumlahnya dan konsumsi tersebut relatif tinggi terutama untuk pengeluaran non makanan. Hal ini dapat dilihat dengan cara mereka berpenampilan dan tempat nongkrong sebagian mahasiswa. Mahasiswa yang berpola konsumsi tinggi karena didasari oleh penghasilan orang tua yang besar sehingga semua keinginannya dapat terpenuhi dengan mudah, namun tidak sedikit anak yang orang tuanya

berpenghasilan kecil tetapi juga bisa memenuhi keinginannya hanya sekedar gengsi agar terlihat sejajar dengan anak yang orang tuanya mempunyai penghasilan besar.

Temuan ini sejalan dengan panduan Alamanda, (2018) bahwa terdapat pengaruh Pendapatan Orang Tua terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dapat dilihat dari kalangan mahasiswa Universitas Bhinneka PGRI, khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Ekonomi.

Pengaruh Lingkungan Sosial (X2) Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y)

Berdasarkan Hasil penelitian ini, maka diperoleh gambaran yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara Lingkungan Sosial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa diterima. Hal ini mengartikan bahwa variabel Lingkungan Sosial (X2) berpengaruh secara parsial terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo.

Menurut beberapa penelitian terdahulu, diantaranya yang dilakukan oleh Fattah dkk., (2018), faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku konsumtif diantaranya adalah literasi keuangan dan lingkungan sosial. Faktor yang pertama, yaitu literasi keuangan, literasi keuangan yaitu merupakan hal penting yang tidak bisa dipisahkan dalam proses mengelola keuangan. Menurut PISA dalam Komarudin dkk., (2020) menyatakan bahwa literasi keuangan adalah pengetahuan dan pemahaman tentang konsep keuangan dan risikonya, keahlian, motivasi, dan kepercayaan diri untuk mengaplikasikan beberapa pengetahuan dan pengertian untuk membuat keputusan yang efektif mengenai persoalan keuangan.

Faktor yang kedua yang mempengaruhi perilaku konsumtif adalah Status Lingkungan social ekonomi. Menurut Hidayah & Bowo, (2018), Status Lingkungan social ekonomi merupakan keadaan yang berkaitan dengan kemampuan financial pada sebuah keluarga dalam memenuhi kebutuhannya, dimana keadaan dalam status Lingkungan sosial ekonomi memiliki tingkatan taraf baik, cukup dan kurang. Adanya perbedaan tingkatan status sosial ekonomi ini diyakini dapat memberikan pengaruh terhadap perilaku konsumtif mahasiswa.

Menurut Wulandari, (2022), Lingkungan sosial ekonomi berpengaruh terhadap perilaku konsumsi. Status Lingkungan sosial ekonomi akan menentukan tingkatan pada lingkungan sekitar. Dimana adanya perbedaan aktivitas antara keluarga yang memiliki status sosial ekonomi yang rendah dengan status social ekonomi yang tinggi. Status Lingkungan sosial ekonomi juga mengambil peran yang cukup penting dalam perilaku konsumtif mahasiswa, mahasiswa yang terlahir dari orang tua yang memiliki status Lingkungan ekonomi menengah ke atas biasanya perilaku konsumtifnya akan lebih besar, berbanding terbalik dengan mahasiswa yang terlahir dari orang tua yang memiliki status Lingkungan

ekonomi menengah kebawah biasanya mereka akan cenderung kecil untuk berperilaku konsumtif.

Pengaruh Pendapatan Orang Tua (X1) dan Lingkungan Sosial (X2), Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa (Y)

Berdasarkan Hasil penelitian ini, maka diperoleh gambaran yang menunjukkan bahwa terdapat pengaruh variabel Pendapatan Orang Tua, Lingkungan Sosial secara simultan (bersama – sama) terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dapat diterima. Hal ini mengartikan bahwa variabel Pendapatan Orang Tua dan variabel Lingkungan Sosial berpengaruh secara simultan atau bersama – sama terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo.

Teori yang menyatakan ada pengaruh antara Pendapatan Orang Tua dan terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa dikemukakan oleh Cahyaningtyas & Gufron, (2023: 430–431) menunjukkan bahwa pendapatan orang tua tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Dalam penelitian ini Cahyaningtyas & Gufron mengemukakan ada faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku konsumtif mahasiswa selain pendapatan orangtua. Menurut pengamatan peneliti, mahasiswa Pendidikan Ekonomi memiliki tingkat perilaku konsumtif yang tinggi. Lingkungan sosial kerap kali mempengaruhi tingkat konsumsi dikalangan mahasiswa selain pendapatan orangtua, apalagi saat ini sedang marak sekali mahasiswa yang lebih mementingkan penampilan. Beberapa mahasiswa membeli barang-barang yang sebenarnya mereka sudah punya, contohnya: tas, sepatu, baju, hp dan lain sebagainya. Dan sebagian mahasiswa juga menghabiskan uangnya untuk membeli makanan. Lingkungan teman sosial sangat berpengaruh, terkadang lingkungan menjadi tolak ukur untuk membeli suatu barang. Perilaku konsumtif adalah membeli barang tanpa pertimbangan rasional atau bukan atas dasar kebutuhan.

Menurut penelitian yang telah dilakukan oleh Subagio, (2019) pada mahasiswa menunjukkan bahwa lingkungan sosial (baik keluarga maupun kelompok sebaya) berpengaruh signifikan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. Hal ini menunjukkan bahwa lingkungan sosial memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumtif seseorang. Pendapat tersebut juga didukung oleh Wasesa dkk., (2016) yang menyebutkan bahwa perilaku konsumtif merupakan perilaku seseorang tanpa adanya pertimbangan rasional untuk mengonsumsi produk yang didasarkan pada keinginan semata bukan kebutuhannya. Serta menurut Malikhah, (2016) perilaku konsumtif merupakan perilaku membeli yang tidak sesuai dengan kebutuhan dilakukan semata-mata demi kesenangan, sehingga

menyebabkan seseorang menjadi boros. Sebagaimana diungkapkan oleh Supatmiyarsih, (2009: 49) "perilaku konsumtif mempunyai konotasi sebagai perilaku yang negatif, karena membuat orang melupakan rencana masa depan. Perilaku konsumtif juga sering dihubungkan dengan sifat foya-foya yang dapat menimbulkan kecemburuan sosial". Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Gary H. Stern Presiden Federal Reserve Bank of Minneapolis dalam Nuraeni, (2015: 9) bahwa "Melek ekonomi sangat penting karena merupakan ukuran apakah orang memahami kekuatan yang secara signifikan mempengaruhi kualitas hidup mereka".

SIMPULAN

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya, maka dapat dikemukakan bahwa: Pertama, Variabel Pendapatan Orang Tua berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo. Kedua, Variabel Lingkungan Sosial berpengaruh secara negatif dan signifikan terhadap variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo. Ketiga, Variabel Pendapatan Orang Tua dan Lingkungan Sosial berpengaruh positif dan signifikan secara bersama – sama (simultan) terhadap variabel Perilaku Konsumtif Mahasiswa Perilaku Konsumtif Mahasiswa Angkatan 2019, Jurusan Pendidikan Ekonomi, Universitas Negeri Gorontalo.

DAFTAR PUSTAKA

- Alamanda, Y. (2018). Pengaruh Harga Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif. *Psikoborneo*, 6(2), 273–279.
- Ardhianto, R. (2017). *Pengaruh Penggunaan Game Online Dota 2 Terhadap Perilaku Sosial Mahasiswa UMS Fakultas Komunikasi 2013-2016* [Skripsi]. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Cahyaningtyas, S., & Gufron, M. (2023). Pengaruh Pendapatan Orangtua Dan Gaya Hidup terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Pendidikan Ekonomi Universitas Bhineka PGRI Tulungagung. *Jurnal Economina*, 2(2), 423–432.
- Davina, A. (2016). *Introduction to Applied Behavioral Science* (1 ed.). Bridgepoint Education.
- Dhamayanthie, I. (2020). Dampak Game Online Terhadap Perilaku Mahasiswa Akamigas Balongan. *Jurnal Rekayasa, Teknologi, dan Sains*, 4(1), 13–15.
- Fahrizal, Y., & Pratama, B. Y. (2021). Intensity Of Violent Behavior In Adolescents Addicted To Violent Online Games In Yogyakarta Indonesia. *Dunia Keperawatan: Jurnal Keperawatan dan Kesehatan*, 9(1), 64–70. <https://doi.org/10.20527/dk.v9i1.9448>

- Hartati, T. A. W., Lufthansa, L., & Malahayati, E. N. (2020). Analisis Kebutuhan Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Mata Kuliah Desain dan Strategi Pembelajaran di IKIP Budi Utomo. *Efektor*, 7(2), 127–131. <https://doi.org/10.29407/e.v7i2.14756>
- Hidayah, N., & Bowo, A. P. (2018). Economic Education Analysis Journal PENGARUH UANG SAKU, LOCUS OF CONTROL, DAN LINGKUNGAN TEMAN SEBAYA TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF. *Economic Education Alaysis Journal*, 7(3), 1025–1039. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/eeaj>
- Komarudin, M. N., Nugraha, Hardjadi, D., & Pasha, R. A. (2020). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Pengelolaan Keuangan (Survei Pada Tenaga Pendidik SD Se-Kecamatan Kuningan). *Jurnal Keuangan dan Bisnis*, 18(2), 159–178.
- Malikah, N. (2016). Pengaruh Financial Literacy, Uang Saku, Locus Of Control Dan Lifestyle Terhadap Perilaku Konsumtif Belanja Online Mahasiswa. *Economic Education Analysis Journal*, 5(2).
- Ningtyas, L. P. K. (2021). *Media pembelajaran game ular tangga berbasis aplikasi dalam pelajaran seni budaya kelas vii smp katolik widyatama kota batu* [Thesis]. Universitas Negeri Malang.
- Nuraeni. (2015). *Pengaruh Literasi Ekonomi, Kelompok Teman Sebaya dan Kontrol Diri Terhadap Perilaku Pembelian Impulsif Untuk Produk Fashion Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta* [Skripsi]. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sarwono, S. W. (2016). *Psikologi remaja edisi revisi* (1 ed.). Rajawali Pers.
- Subagio. (2019). Pengaruh Lingkungan Sosial Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan (FPOK) IKIP Mataram. *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 3(3), 263–275.
- Supatmiyarsih. (2009). *IPS Ekonomi Untuk SMP/MTs Kelas VII*. PT Galaxy Puspa Mega.
- Utami, T. W., & Hodikoh, A. (2020). Kecanduan Game Online Berhubungan Dengan Penyesuaian Sosial Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 17–22.
- Wasesa, S., Noch, M. Y., Hayat, A., & Hamdani. (2016). *Manajemen Keuangan Prinsip & Penerapan*. Madenatera.
- Wulandari, A. (2022). *Pengaruh Growth Opportunity, Profitabilitas, Ukuran Perusahaan dan Kualitas Laba Terhadap Nilai Perusahaan dengan Kebijakan Dividen Sebagai Variabel Moderasi (Studi Empiris pada Perusahaan Manufaktur Yang Terdaftar Di Bursa Efek Indonesia Tahun 2018-2020)* [Skripsi]. Universitas Maritim Raja Ali Haji.