

## **PENGARUH FINANCIAL LITERACY, FINANCIAL TECHNOLOGY, DAN LOCUS OF CONTROL SEBAGAI VARIABEL INTERVENING TERHADAP GAYA HIDUP KONSUMTIF ANAK MUDA DI SAMARINDA**

Bella Puspita <sup>1</sup>, Imam Nazarudin Latif <sup>2</sup>, Akhmad Al Aidhi <sup>3</sup>

Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas 17 Agustus 1945 Samarinda

Email : sofyambella88@gmail.com

---

### **Keywords :**

*Financial Literacy,  
Financial Technology  
(fintech), Locus of Control,  
Consumptive Lifestyle*

### **ABSTRACT**

*Financial literacy referred to one's ability to manage finances effectively. Many young people experience financial loss due to a lack of understanding of financial literacy. Financial technology made it easy for young people to manage their finances, but their locus of control determined the extent to which they feel responsible for financial decisions. Locus of control played an important role in shaping young people's consumptive lifestyle, especially appearance issues because they tend to follow trends. The purpose of this study was to determine and analyze the effect of financial literacy, financial technology and locus of control as intervening variables on the consumptive lifestyle of young people in Samarinda. The theoretical basis used in this study consists of financial management, financial literacy, financial technology, locus of control and consumptive lifestyle.*

*This study was conducted among young people in Samarinda. This type of research was quantitative research. The population in this study were all young people (men and women) in Samarinda. Calculation of the research sample used the Hair formula obtained a sample size of 120 respondents using non-probability sampling techniques with purposive sampling method. Data collection was carried out by distributing questionnaires from google form using a Likert scale. The analysis test tool used SmartPLS 4.0 with the SEM (Structural Equation Modeling) analysis method.*

*The results showed that financial literacy had a positive and significant effect on locus of control. Financial technology had a positive and significant effect on locus of control. Locus of control had a positive and insignificant effect on consumptive lifestyles. Financial literacy had a positive and insignificant effect on consumptive lifestyles. Financial technology had a positive and insignificant effect on consumptive lifestyles. Financial literacy and financial technology had a positive but insignificant effect on consumptive lifestyles through locus of control.*

## PENDAHULUAN

Manajemen keuangan yang baik merupakan komponen penting dalam kehidupan individu terutama pada anak muda. Kemampuan untuk mengelola keuangan dengan bijaksana akan meningkatkan kesejahteraan finansial. Penting untuk mengedukasi anak muda tentang prinsip-prinsip dasar keuangan, seperti tabungan, investasi, dan manajemen utang, agar mereka dapat membuat keputusan yang lebih bijaksana dan berkelanjutan.

Rendahnya *financial literacy* di kalangan anak muda di Samarinda sering kali mengarah pada keputusan finansial yang tidak bijak, termasuk ketergantungan pada pinjaman online ilegal.

*Financial technology (fintech)* telah berkembang pesat di berbagai negara, termasuk Indonesia, khususnya wilayah Samarinda. Perkembangan ini tidak lepas dari peran besar generasi muda, terutama generasi Z, yang semakin akrab dan melek dengan teknologi digital. Anak muda saat ini tumbuh di era di mana hampir semua aktivitas mulai dari komunikasi, pencarian informasi, hingga transaksi keuangan dapat diakses melalui perangkat digital.

*Locus of control* juga memainkan peran penting dalam perilaku keuangan anak muda di Samarinda. Anak muda yang memiliki *locus of control* internal cenderung lebih bertanggung jawab atas keputusan keuangan mereka.

Gaya hidup konsumtif di kalangan anak muda semakin menjadi fenomena yang menarik perhatian, terutama di era digital dan globalisasi. Secara umum, konsumtivisme sering dikaitkan dengan pengaruh media sosial, di mana paparan terhadap berbagai tren dan gaya hidup melalui *platform* digital dianggap mendorong konsumsi yang berlebihan. Menurut Garman & Gappinger dalam Abdullah Afif Misbahuddin (2023:57) : "Financial literacy didefinisikan sebagai pengetahuan seseorang tentang fakta, konsep, prinsip, dan teknologi yang menjadi dasar seseorang untuk pintar dalam mengelola keuangan". Menurut Wendi Liana, dkk (2024:1) : "Fintech adalah singkatan dari financial technology, yaitu hasil pencampuran antara jasa keuangan dan jasa teknologi". Menurut Mowen & Minor dalam Romi Maulid Azhari (2023:34) : "Gaya hidup adalah kebiasaan hidup seseorang berdasarkan kegiatan, kebiasaan serta minat berbelanja terhadap sesuatu serta bagaimana cara pengalokasian waktu". Menurut Mohammad Munir Rachman (2022:9) : "Locus of control merupakan gambaran pada keyakinan seseorang mengenai sumber penentu perilakunya, dan salah satu faktor yang sangat menentukan perilaku individu".

Berdasarkan permasalahan seperti diatas maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul "**Pengaruh Financial Literacy, Financial Technology dan Locus of Control sebagai variabel intervening terhadap Gaya Hidup Konsumtif Anak Muda di Samarinda**".

## METODE

### Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan faktor penting dalam keberhasilan penelitian. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian adalah penelitian lapangan merupakan teknik penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian langsung dengan cara menyebarkan kuesioner dan penelitian kepustakaan yang melibatkan pengumpulan informasi yang mencakup pengumpulan data dari hasil kuesioner yang telah disebarluaskan peneliti kepada responden.

### **Populasi dan Sampel**

Populasi dari penelitian ini adalah seluruh anak muda (laki-laki dan perempuan) di Kota Samarinda.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini ditentukan dengan pertimbangan tertentu dan memiliki karakteristik tertentu. adapun sampel yang telah ditetapkan peneliti, antara lain:

- a. Mahasiswa yang sedang menempuh pendidikan atau telah lulus (Diploma atau Strata) baik laki-laki maupun perempuan, dan Anak muda yang telah bekerja
- b. Anak Muda dengan rentang usia 20-27 tahun
- c. Berdomisili di Kota Samarinda
- d. Sedang menggunakan *financial technology (fintech : E-Wallets, M-Banking, Investasi, Trading dan Peer to peer lending)*

Menurut sumber dari pernyataan yang diungkapkan Hair (2010:186) dalam Purnomo Edwin Setyo (2017:759) : Bahwa apabila ukuran sampel terlalu besar misalnya 400, maka metode menjadi sangat sensitif sehingga sulit untuk mendapatkan ukuran-ukuran *goodness-of-fit* yang baik. Sehingga disarankan bahwa ukuran sampel minimum adalah 5 s/d 10 observasi untuk setiap parameter yang diestimasi.

Sampel = Jumlah Indikator x 10

$$= 12 \times 10$$

$$= 120 \text{ Responden}$$

Berdasarkan hasil perhitungan rumus diatas menggunakan sampel sebesar 120 responden.

### **Alat Analisis**

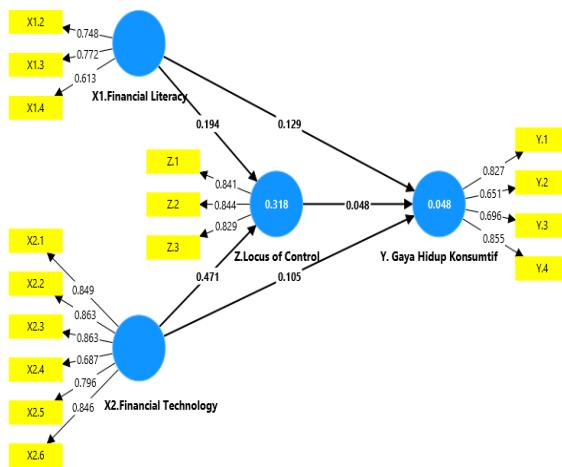
Alat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Partial Least Square* (PLS) yang merupakan teknik analisis *statistic multivariat* yang dapat menangani banyak variabel respon serta variabel eksplanatori sekaligus. Terdapat dua model untuk menganalisis data pada SmartPLS yaitu *inner model* atau *structural model* dan *outer model* atau *measurement model*.

#### ***Partial Least Square***

PLS menurut Ghozali (2014:10) : "Metode analisis yang bersifat *soft modeling* karena tidak mendasarkan pada asumsi data harus dengan skala pengukuran, distribusi data bebas serta jumlah sampel dapat kecil". Tujuan SmartPLS menurut Duryadi (2021:63): "Untuk menganalisis hubungan antara variabel, termasuk hubungan antara variabel indikator dan variabel laten". Terdapat dua model untuk menganalisis data pada SmartPLS yaitu *inner model* atau *structural model* dan *outer model* atau *measurement model*.

#### ***Outer Model***

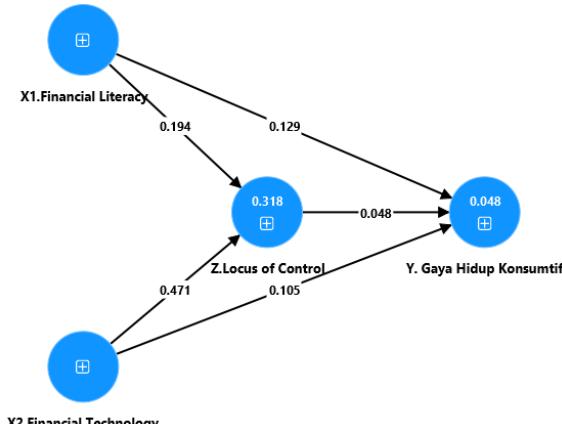
Menurut Abdullah (2015:366) : "Merancang model pengukuran / *outer model* ini menjelaskan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel laten". Membangun konstruksi diagram jalur, cara peneliti membangun diagram jalur menggunakan metode pengukuran Partial Least Square (PLS) yang sesuai dengan ketentuan-ketentuan tersebut dapat dilihat dalam gambar berikut ini:



**Gambar 1. Struktural Outer Model**

### **Inner Model**

Membuat rancangan *model* struktural atau *inner model*, *model* ini menggambarkan hubungan antara variabel laten berdasarkan rumusan masalah atau hipotesis penelitian. *Model* struktural dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



**Gambar 2. Struktural Inner Model**

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **Uji Validitas**

#### ***Convergent Validity***

Indikator yang menunjukkan validitas konvergen menunjukkan faktor pemuatan luar yang melebihi 0,70, meskipun faktor pemuatan dalam kisaran (diatas 0,5). Hasil uji selanjutnya ditampilkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 1.** *Loading Factor* Tahap 1

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>Loading Factors</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Financial Literacy</i> (X1)	X1.1	0.472	Tidak Valid
	X1.2	0.712	Valid
	X1.3	0.732	Valid
	X1.4	0.602	Valid
<i>Financial Technology</i> (X2)	X2.1	0.849	Valid
	X2.2	0.863	Valid
	X2.3	0.863	Valid
	X2.4	0.689	Valid
	X2.5	0.796	Valid
	X2.6	0.845	Valid
Gaya Hidup Konsumtif (Y)	Y.1	0.847	Valid
	Y.2	0.639	Valid
	Y.3	0.676	Valid
	Y.4	0.849	Valid
<i>Locus of Control</i> (Z)	Z.1	0.836	Valid
	Z.2	0.847	Valid
	Z.3	0.832	Valid

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Berdasarkan pengolahan data pertama pada tabel 5.1, variabel *financial literacy* terdapat 1 instrumen yang tidak valid yaitu X1.1. Sehingga nilai *loading factor* yang < 0,5 atau dibawah 0,5 harus dieliminasi atau dihapus dari model. Agar memenuhi *convergent validity* yang dipersyaratkan yaitu berkisar antara 0,5 hingga 0,6 maka dilakukan pengolahan data yang kedua. Berikut ini adalah tabel 5.2 :

**Tabel 2.** *Loading Factor* Tahap 2

<b>Variabel</b>	<b>Indikator</b>	<b>LoadingFactors</b>	<b>Keterangan</b>
<i>Financial Literacy</i> (X1)	X1.2	0.748	Valid
	X1.3	0.772	Valid
	X1.4	0.613	Valid
<i>Financial Technology</i> (X2)	X2.1	0.849	Valid
	X2.2	0.863	Valid
	X2.3	0.863	Valid
	X2.4	0.687	Valid
	X2.5	0.796	Valid
	X2.6	0.846	Valid
Gaya Hidup Konsumtif (Y)	Y.1	0.827	Valid
	Y.2	0.651	Valid
	Y.3	0.696	Valid
	Y.4	0.855	Valid
<i>Locus of Control</i> (Z)	Z.1	0.841	Valid
	Z.2	0.844	Valid

	Z.3	0.829	Valid
--	-----	-------	-------

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Berdasarkan hasil pengolahan data yang kedua pada tabel 5.2, dengan mengeliminasi instrumen yang tidak valid maka semua nilai instrumen telah memenuhi kriteria yaitu lebih dari 0.60. Menurut Abdullah (2015:367-368) : “Validitas konvergen dan diskriminan dianggap memadai jika nilai loading berkisar antara 0,5 hingga 0,6 untuk variabel laten yang memiliki tiga hingga tujuh indikator”.

### ***Discriminant Validity***

Validitas diskriminan ditetapkan ketika akar AVE melampaui korelasi dengan variabel lain. Disarankan agar nilai AVE (*average variance extracted*) melebihi 0,50, maka dianggap baik. Hasil uji validitas diskriminan menggunakan nilai AVE dapat dilihat dari tabel sebagai berikut :

**Tabel 3. Average Variance Extracted (AVE)**

Variabel	AVE	Status
<i>Financial Literacy</i>	0.510	Valid
<i>Financial Technology</i>	0.672	Valid
Gaya Hidup Konsumtif	0.581	Valid
<i>Locus of Control</i>	0.702	Valid

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Hasil analisis menunjukkan bahwa sebagian besar konstruk dalam penelitian ini memenuhi kriteria validitas yang ditetapkan. Nilai AVE yang berada di atas 0,50, konstruk-konstruk tersebut dapat dinyatakan valid.

### **Uji Reliabilitas**

Menilai reliabilitas konstruk dalam penelitian ini, dilakukan analisis dengan menggunakan dua indikator utama: *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. *Cronbach's Alpha* mengukur tingkat konsistensi internal dari setiap konstruk, sedangkan *Composite Reliability* memberikan gambaran yang lebih menyeluruh tentang sejauh mana item-item dalam konstruk tersebut saling berkorelasi dan berkontribusi terhadap pengukuran yang sama. Kriteria minimum untuk kedua indikator ini penting untuk memastikan bahwa setiap konstruk dianggap reliabel dan dapat diandalkan.

**Tabel 4. Uji Reliabilitas**

Variabel	<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Composite Reliability</i>	Keterangan
<i>Financial Literacy</i>	0.557	0.756	Reliabel
<i>Financial Technology</i>	0.901	0.924	Reliabel
Gaya Hidup Konsumtif	0.780	0.846	Reliabel

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Locus of Control	0.791	0.876	Reliabel

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Hasil analisis menunjukkan bahwa semua konstruk yang diuji memenuhi kriteria minimum yang ditetapkan untuk reliabilitas. Menurut Nunally dalam Field, A. (2018:1191) : “*Some even suggest that in the early stages of research values as low as 0.5 will suffice*”. Artinya, Beberapa bahkan menyarankan bahwa pada tahap awal penelitian, nilai serendah 0,5 sudah cukup.

### R-Square

Analisis ini, digunakan R Square dan R Square Adjusted untuk mengevaluasi seberapa baik model yang dibangun dapat menjelaskan variasi dalam variabel dependen. Nilai R Square yang lebih tinggi menunjukkan bahwa *model* tersebut efektif dalam menjelaskan variabilitas *data*, sedangkan R Square Adjusted membantu menilai kualitas model dengan mempertimbangkan kompleksitasnya.

**Tabel 5. R- Square**

Variabel	R-square	R-square adjusted
Y. Gaya Hidup Konsumtif	0.048	0.024
Z. Locus of Control	0.318	0.306

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Hasil analisis menunjukkan bahwa untuk variabel Gaya Hidup Konsumtif, nilai R Square mencapai 0.048, yang berarti model ini dapat menjelaskan sekitar 4,8% dari variasi dalam Gaya Hidup Konsumtif sedangkan sisanya dijelaskan oleh faktor lain di luar model. Nilai R- Square Adjusted sebesar 0.024 menunjukkan bahwa model yang digunakan untuk menganalisis Gaya Hidup Konsumtif memiliki daya jelaskan yang relatif rendah. Variabel Locus of Control memiliki nilai R Square sebesar 0.318, yang menunjukkan bahwa model ini dapat menjelaskan sekitar 31,8% dari variasi dalam Locus of Control sedangkan sisanya 68.2% dijelaskan oleh faktor lain di luar model, dengan R Square Adjusted sebesar 0.306, menunjukkan bahwa model yang digunakan untuk menganalisis Locus of Control memiliki daya jelaskan yang relatif kuat.

### Koefisien Jalur (*Direct Effect & Specific Indirect Effect*)

#### Direct Effect

Penelitian menganalisis pengaruh variabel independen (X1, X2) terhadap variabel mediasi (Z) dan variabel dependen (Y). Tabel di bawah ini menunjukkan hasil analisis dengan mengukur nilai *original sample* (O), *T Statistics*, dan *P Values* untuk masing-masing hubungan.

**Tabel 6. Direct Effect**

Variabel	Original sample (O)	T statistics	P values	Arah Pengaruh	Signifikansi
(X1) -> (Y)	0.129	0.884	0.377	Positif	Tidak Signifikan

(X2) -> (Y)	0.105	0.564	0.573	Positif	Tidak Signifikan
(Z) -> (Y)	0.048	0.387	0.699	Positif	Tidak Signifikan
(X1) -> (Z)	0.194	2.237	0.025	Positif	Signifikan
(X2) -> (Z)	0.471	4.563	0.000	Positif	Signifikan

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Berdasarkan hasil analisis, pengaruh variabel *financial literacy*, *financial technology* dan *locus of control* terhadap gaya hidup konsumtif menunjukkan bahwa tidak ada hubungan yang signifikan di antara variabel-variabel ini. *Financial literacy* memiliki koefisien sebesar 0,884 (*t-value* < 1,96) dan *P-value* sebesar 0,377 (*P* > 0,05) menunjukkan pengaruh positif yang lemah dan tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman atau pengetahuan anak muda di Samarinda mengenai keuangan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungannya untuk menerapkan gaya hidup konsumtif.

*Financial technology* memiliki koefisien sebesar 0,564 (*t-value* < 1,96) dan *P-value* sebesar 0,573 (*P* > 0,05) menunjukkan pengaruh positif yang lemah dan tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan *financial technology* tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kecenderungan anak muda di Samarinda dalam menerapkan gaya hidup konsumtif. *Locus of control* memiliki koefisien sebesar 0,387 (*t-value* < 1,96) dan *P-value* sebesar 0,699 (*P* > 0,05) menunjukkan pengaruh positif yang lemah dan tidak signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa anak muda di Samarinda yang merasa memiliki kendali atas hidup mereka cenderung tidak menunjukkan perilaku konsumtif dalam gaya hidupnya.

*Financial literacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *locus of control*, dengan nilai *T statistic* sebesar 2,237 (*t-value* > 1,96) dan *P-value* sebesar 0,025 (*P* < 0,05). Ini menunjukkan bahwa anak muda dengan tingkat *financial literacy* yang lebih tinggi cenderung lebih siap dan percaya diri dalam mengelola tantangan hidup dan mengontrol keputusan-keputusan penting dalam hidupnya. *Financial technology* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *locus of control*, dengan nilai *T statistic* sebesar 4,563 (*t-value* > 1,96) dan *P-value* sebesar 0,000 (*P* < 0,05). Ini menunjukkan bahwa *financial technology* memberi anak muda kemudahan dalam mengelola keuangan pribadi, yang dapat meningkatkan keyakinan mereka dalam mengontrol dan mempengaruhi berbagai aspek kehidupan.

### Specific Indirect Effect

Hasil analisis *specific indirect effect* dari variabel terhadap gaya hidup konsumtif (Y) melalui *locus of control* (Z) memberikan wawasan mengenai bagaimana variabel-variabel tersebut mempengaruhi gaya hidup konsumtif.

**Tabel 7. Spesific Indirect Effect**

Variabel	Original sample (O)	T statistics	P values	Arah Pengaruh	Signifikansi
(X1) -> (Z) -> (Y)	0.009	0.324	0.746	Positif	Tidak Signifikan
(X2) -> (Z) -> (Y)	0.022	0.352	0.725	Positif	Tidak Signifikan

Sumber : Data diolah peneliti (2024)

Hasil analisis menunjukkan bahwa pengaruh variabel terhadap gaya hidup konsumtif

melalui *locus of control* tidak ada hubungan yang signifikan. *Financial literacy* (X1) dan *financial technology* (X2) menunjukkan efek positif namun tidak signifikan dengan P-value masing-masing 0.746 dan 0.725.

## Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis maka selanjutnya akan dilakukan pembahasan mengenai Pengaruh *Financial Literacy*, *Financial Technology* dan *Locus of Control* sebagai variabel intervening terhadap Gaya Hidup Konsumtif Anak Muda di Samarinda sebagai berikut:

### 1. Pengaruh *Financial Literacy* Terhadap *Locus of Control*

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial literacy* terhadap *locus of control* memiliki kontributor terkecil dengan nilai statistik sebesar 0.194 dengan arah pengaruh positif dan signifikan. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 2.237 dan P-value sebesar 0.025, **H1** yang menyatakan bahwa "*Financial literacy* berpengaruh signifikan terhadap *locus of control*" **diterima**. Ini menunjukkan bahwa indikator *financial literacy* seperti pengetahuan pengelolaan keuangan, tabungan, dan asuransi kuat untuk mempengaruhi *locus of control* secara signifikan.

Artinya, semakin tinggi tingkat *financial literacy*, semakin besar kecenderungan seseorang memiliki *locus of control* internal, begitupun sebaliknya. Anak muda di Samarinda dengan usia 20-23 tahun, terutama yang berstatus mahasiswa, cenderung memiliki *financial literacy* tinggi karena mereka merasa dapat mengendalikan hidup melalui keputusan dan tindakan pribadi, sebaliknya anak muda yang bukan status mahasiswa memiliki *financial literacy* yang rendah karena tidak mempraktekkannya dalam kehidupan dan hanya memahami konsep dasar tentang manajemen keuangan, konsep dasar tentang asuransi, dan konsep dasar tentang investasi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Basri Bado, Muhammad Hasan, dan Andika Isma (2023:15615) yang menemukan bahwa *financial literacy* juga memiliki dampak positif dan signifikan terhadap *locus of control*. Hal ini mengindikasikan bahwa individu dengan *financial literacy* yg lebih tinggi cenderung memiliki *locus of control* internal yang lebih kuat.

### 2. Pengaruh *Financial Technology* Terhadap *Locus of Control*

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial technology* terhadap *locus of control* memiliki kontributor terbesar dengan nilai statistik sebesar 0.471 dengan arah pengaruh positif dan signifikan. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 4.563 dan P-value sebesar 0.000, **H2** yang menyatakan bahwa "*Financial technology* berpengaruh signifikan terhadap *locus of control*" **diterima**. Ini menunjukkan bahwa indikator *financial technology* seperti adopsi teknologi, volume transaksi, dan keberlanjutan usaha kuat untuk mempengaruhi *locus of control* secara signifikan.

Artinya, Semakin tinggi tingkat *financial technology*, semakin besar kecenderungan seseorang memiliki *locus of control* internal, begitupun sebaliknya. Sebagian besar anak muda di Samarinda yang berusia 20-23 tahun, khususnya mahasiswa, sudah memahami *financial technology* dan menggunakan aplikasi *fintech* seperti *e-wallets*, *m-banking*, investasi dan *trading*. Mereka mampu mengontrol keputusan finansialnya dengan kemudahan akses ke berbagai platform dan layanan keuangan melalui *fintech*, *fintech* berperan penting dalam membentuk *locus of control* positif di kalangan generasi muda. Anak muda yang berusia 24-27 tahun dengan status pekerjaan wiraswasta, pegawai swasta, dan ibu rumah tangga, juga sudah memahami *financial technology* dan menggunakan aplikasi *fintech* seperti *e-wallets* dan *m-*

banking tetapi tidak ada satupun anak muda dengan usia 24-27 tahun yang menggunakan aplikasi investasi dan *trading*.

Penelitian ini sejalan dengan Nwoke (2024:2) mendukung hipotesis, yang menemukan bahwa digital *transformation* dalam layanan keuangan, yang melibatkan *FinTech*, tidak hanya meningkatkan akses keuangan tetapi juga memberi individu rasa kontrol lebih besar atas keuangan mereka. Meningkatnya *financial literacy* dan kemudahan dalam mengelola produk finansial, individu merasa lebih berdaya untuk membuat keputusan yang lebih cerdas dan lebih terkontrol. Hal ini sejalan dengan ide bahwa *financial technology* berpotensi meningkatkan internal *locus of control*, yaitu persepsi bahwa individu memiliki kendali lebih besar atas keputusan finansial mereka.

### 3. Pengaruh *Locus of Control* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *locus of control* terhadap gaya hidup konsumtif memiliki kontributor terkecil dengan nilai statistik sebesar 0.048 dengan arah pengaruh positif dan tidak signifikan. Arah pengaruh positif disini artinya, semakin tinggi seseorang memiliki *locus of control* internal, semakin besar kecenderungan seseorang dapat berperilaku konsumtif. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 0.387 dan P-value sebesar 0.699, **H3** yang menyatakan bahwa ”*locus of control* berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif” **ditolak**.

Ini menunjukkan bahwa *locus of control* internal tidak cukup kuat untuk secara signifikan mempengaruhi gaya hidup konsumtif. Pengaruhnya tidak cukup kuat untuk menyimpulkan anak muda dengan *locus of control* internal pasti konsumtif karena, anak muda dengan *locus of control* internal cenderung merasa bertanggung jawab atas keputusan keuangannya. Sebagian besar anak muda di Samarinda yang berusia 20-23 tahun, khususnya mahasiswa, percaya bahwa dengan pengetahuan keuangan yang dimilikinya dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi *fintech* dan bertanggung jawab atas keuangannya sedangkan, anak muda yang bukan status mahasiswa cenderung netral yang menunjukkan ke arah tidak sepenuhnya setuju dan tidak sepenuhnya tidak setuju, mereka tidak yakin apakah pengetahuan keuangan yang dimilikinya dapat membuat keputusan yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi *fintech* dan bertanggung jawab atas keuangannya.

Temuan ini sejalan dengan teori yang ada pada penelitian Ermawati (2017:70) bahwa keyakinan seseorang tentang keberadaan kontrol yang dimilikinya terhadap keberhasilan dan kegagalan yang dialaminya serta situasi atau kejadian yang ada di dalam kehidupannya.

### 4. Pengaruh *Financial Literacy* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial literacy* terhadap gaya hidup konsumtif memiliki kontributor terbesar dengan nilai statistik sebesar 0.129 dengan arah pengaruh positif dan tidak signifikan. Arah pengaruh positif disini artinya, semakin tinggi tingkat *financial literacy*, semakin besar kecenderungan seseorang dapat berperilaku konsumtif. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 0.8847 dan P-value sebesar 0.377, **H4** yang menyatakan bahwa ”*financial literacy* berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif” **ditolak**.

Ini menunjukkan bahwa pengetahuan tentang pengelolaan keuangan, tabungan, asuransi dan investasi tidak cukup kuat untuk mempengaruhi gaya hidup konsumtif secara signifikan, pengaruhnya tidak cukup kuat untuk menyimpulkan bahwa seseorang pasti konsumtif hanya karena tingkat *financial literacy* nya. Ada banyak faktor lain yang lebih kuat mempengaruhi gaya hidup konsumtif, seperti pengaruh teman, dan lingkungan. Pada penelitian ini anak muda di Samarinda memang mengerti konsep tentang keuangan dan selalu menabung tetapi dengan persentase 67% anak muda dengan status gender perempuan pasti senang menghabiskan waktu untuk berbelanja serta senang mengeluarkan uang untuk melakukan kegiatan yang menyenangkan dirinya sendiri.

Temuan ini sejalan dengan teori Chen dan Volpe dalam Dikria dan Sri (2016:129) bahwa seseorang yang memiliki pengetahuan yang rendah akan membuat keputusan salah dalam keuangan mereka karena dalam berkonsumsi mereka tidak memperhitungkan prioritas kebutuhan, sedangkan seseorang yang memiliki literasi keuangan yang baik dalam selektif dalam berkonsumsi mereka akan memprioritaskan untuk membeli apa yang dibutuhkan dan mengesampingkan apa yang di inginkan.

## 5. Pengaruh *Financial Technology* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial technology* terhadap gaya hidup konsumtif memiliki kontributor terkecil dengan nilai statistik sebesar 0.105 dengan arah pengaruh positif dan tidak signifikan. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 0.564 dan P-value sebesar 0.573, **H5** yang menyatakan bahwa ”*financial technology* berpengaruh signifikan terhadap gaya hidup konsumtif” **ditolak**.

Ini menunjukkan bahwa indikator adopsi teknologi, volume transaksi, dan keberlanjutan usaha tidak cukup kuat untuk mempengaruhi gaya hidup konsumtif secara signifikan, pengaruhnya tidak cukup besar atau nyata untuk dijadikan sebagai faktor utama yang mempengaruhi seseorang untuk menjadi konsumtif. Ada banyak faktor lain yang lebih kuat mempengaruhi gaya hidup konsumtif, seperti faktor psikologis, kondisi ekonomi pengaruh teman, dan lingkungan, meskipun ada sedikit kecenderungan bahwa penggunaan *fintech* dapat mempermudah gaya hidup konsumtif, faktor-faktor ini tidak cukup berpengaruh untuk mendorong anak muda di Samarinda menjalani gaya hidup konsumtif.

Temuan ini sejalan dengan teori pada penelitian Muhammad Rexsa Assyarofi (2023:88) menyatakan bahwa penggunaan *Fintech* seringkali hanya sebatas alat transaksi tanpa pengaruh yang signifikan pada kesadaran dan pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep keuangan. Penggunaan *Fintech* dapat menjadi kurang efektif jika tidak disertai dengan pengetahuan yang cukup tentang bagaimana menggunakan alat-alat tersebut secara bijaksana.

## 6. Pengaruh *Financial Literacy* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif melalui *Locus of Control*

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial literacy* terhadap gaya hidup konsumtif melalui *locus of control* memiliki kontributor terkecil dengan nilai statistik sebesar 0.009 dengan arah pengaruh positif dan tidak signifikan. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 0.324 dan P-value sebesar 0.746, dapat disimpulkan bahwa **H6** yang menyatakan bahwa ”*locus of control* dapat memediasi *financial literacy* terhadap gaya hidup konsumtif” **ditolak**.

Artinya, *locus of control* tidak berfungsi sebagai penghubung antara *financial literacy* terhadap gaya hidup konsumtif anak muda di Samarinda. Kemampuan seseorang dalam memahami dan mengelola keuangan tidak langsung membuat mereka bisa mengendalikan perilaku konsumtifnya melalui keyakinan bahwa mereka mengontrol hasil keuangan sendiri (*locus of control* internal).

Temuan ini sejalan dengan teori Kotler pada penelitian Agustia Ningsih (2020:31) bahwa Perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh faktor pribadi : usia, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Artinya anak muda dengan *locus of control* internal akan tetap bisa berperilaku konsumtif karena dikendalikan oleh dirinya sendiri walaupun memahami konsep dasar tentang keuangan.

## 7. Pengaruh *Financial Technology* Terhadap Gaya Hidup Konsumtif melalui *Locus of Control*

Hasil ini menunjukkan bahwa variabel *financial technology* terhadap gaya hidup konsumtif melalui *locus of control* memiliki kontributor terbesar dengan nilai statistik sebesar 0.022 dengan arah pengaruh positif dan tidak signifikan. Berdasarkan nilai T-statistik sebesar 0.352 dan P-value sebesar 0.725, dapat disimpulkan bahwa **H7** yang menyatakan bahwa ”*locus of control* dapat memediasi *financial technology* terhadap gaya hidup konsumtif” **ditolak**.

Artinya, *locus of control* tidak berfungsi sebagai penghubung antara *financial technology* terhadap gaya hidup konsumtif anak muda di Samarinda. Penggunaan *fintech* seperti *e-wallet*, *m-banking*, *platform pinjaman online*, tidak langsung mempengaruhi perilaku konsumtif melalui keyakinan seseorang bahwa dirinya dapat mengendalikan keuangannya. Penggunaan *fintech* sedikit meningkatkan kecenderungan untuk hidup konsumtif sehingga tidak cukup besar untuk dianggap menentukan perilaku konsumtif. Ada banyak faktor lain yang lebih kuat mempengaruhi gaya hidup konsumtif, seperti faktor psikologis, kondisi ekonomi pengaruh teman, dan lingkungan.

Temuan ini sejalan dengan teori pada penelitian Muhammad Rexsa Assyarofi (2023:88) menyatakan bahwa penggunaan *Fintech* seringkali hanya sebatas alat transaksi tanpa pengaruh yang signifikan pada kesadaran dan sebatas pemahaman mahasiswa tentang konsep-konsep keuangan. Temuan ini sejalan dengan teori Kotler pada penelitian Agustia Ningsih (2020:31) bahwa Perilaku konsumtif dapat dipengaruhi oleh faktor pribadi : usia, pekerjaan, keadaan ekonomi, gaya hidup, dan kepribadian. Artinya anak muda dengan *locus of control* internal akan tetap bisa berperilaku konsumtif karena dikendalikan oleh dirinya sendiri walaupun ada sedikit kecenderungan bahwa penggunaan *fintech* dapat mempermudah gaya hidup konsumtif tetapi semua kembali pada diri sendiri seseorang itu.

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pengaruh *financial literacy*, *financial technology*, dan *locus of control* sebagai variabel *intervening* terhadap gaya hidup konsumtif anak muda di Samarinda, dapat disimpulkan bahwa :

1. Hasil penelitian *financial literacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *locus of control*. *Financial literacy* berperan penting terhadap *locus of control*, yaitu sejauh mana anak muda merasa memiliki kendali atas hidupnya. Semakin tinggi *financial literacy*, akan semakin besar rasa kontrol atau kendali terhadap keuangan pribadi, sehingga lebih mampu membuat keputusan yang tepat dan merencanakan masa depan, sebaliknya kurangnya pengetahuan tentang keuangan dapat membuat anak muda merasa kurang berdaya dan lebih tergantung pada faktor luar.
2. *Financial technology* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *locus of control*. *Financial technology* berperan penting terhadap *locus of control*, yaitu *Fintech* memberikan kemudahan bagi anak muda untuk mengelola keuangan dengan lebih efisien melalui aplikasi perbankan, investasi, dan perencanaan keuangan. Hal ini meningkatkan rasa percaya diri dan kendali dalam mengambil keputusan finansial, sehingga memperkuat internal *locus of control*.
3. *Locus of control* berpengaruh positif dan tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif. Artinya apabila *locus of control* meningkat maka gaya hidup konsumtif akan meningkat, meskipun anak muda dengan internal *locus of control* cenderung lebih mengendalikan keuangannya, pengaruhnya terhadap kecenderungan gaya hidup konsumtif tidak terlalu kuat karena adanya faktor lain seperti pengaruh teman, tren, lingkungan dan kebiasaan pribadi yang berperan dalam membentuk gaya hidup konsumtif.
4. *Financial literacy* berpengaruh positif tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif. Artinya apabila *financial literacy* meningkat maka gaya hidup konsumtif juga meningkat,

- meskipun tingkat *financial literacy* yang lebih tinggi dapat mendorong anak muda untuk lebih memahami pengelolaan uang, tabungan, investasi serta trading, hal ini tidak cukup kuat untuk diakui sebagai faktor yang menentukan gaya hidup konsumtif anak muda.
5. *Financial technology* berpengaruh positif tidak signifikan terhadap gaya hidup konsumtif. Artinya apabila *financial technology* meningkat maka gaya hidup konsumtif juga meningkat, semakin sering anak muda menggunakan *fintech*, semakin besar kemungkinan mereka terpapar pada kemudahan transaksi yang bisa mendorong perilaku konsumtif, seperti belanja online, kemudahan akses pinjaman, dan lain-lain, akan tetapi hal ini tidak cukup kuat untuk diakui sebagai faktor yang menentukan gaya hidup konsumtif anak muda. Bisa jadi ada faktor lain yang lebih dominan mempengaruhi gaya hidup konsumtif.
  6. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *financial literacy* berpengaruh positif terhadap gaya hidup konsumtif melalui *locus of control*, meskipun pengaruh tersebut tidak signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun *financial literacy* dapat mempengaruhi gaya hidup konsumtif, tetapi efeknya tidak terlihat cukup kuat karena tingkat *financial literacy* yang lebih tinggi dapat mendorong anak muda untuk lebih memahami pengelolaan uang, tabungan, investasi serta *trading* sebaliknya jika kurangnya pengetahuan tentang keuangan dapat membuat anak muda lebih mudah berperilaku konsumtif.
  7. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *financial technology* berpengaruh positif terhadap gaya hidup konsumtif melalui *locus of control*, meskipun pengaruh tersebut tidak signifikan. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun *fintech* memudahkan transaksi dan pengelolaan keuangan yang dapat mempengaruhi konsumsi anak muda, tidak semua anak muda yang terpapar *fintech* cenderung mengembangkan gaya hidup konsumtif. *Locus of control* berperan sebagai faktor mediasi, namun pengaruhnya tidak signifikan, yang menunjukkan adanya faktor lain yang lebih dominan dalam mempengaruhi perilaku konsumtif.

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan diatas maka dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut :

1. Bagi Anak Muda di Samarinda

Diharakan anak muda di Samarinda untuk meningkatkan *financial literacy* agar dapat mengelola keuangan, menabung, dan mulai berinvestasi serta memanfaatkan teknologi dengan baik dan lebih bijak karena *financial technology* memberikan kemudahan bagi penggunanya dalam melakukan transaksi sehingga apabila *financial technology* disalahgunakan dapat memberikan dampak negatif bagi anak muda seperti terjerat pinjaman online, pembelian barang secara impulsif, dan lain-lain. Anak muda juga penting untuk menumbuhkan dan menerapkan *locus of control* yang positif dalam membuat keputusan finansial. Mengurangi gaya hidup konsumtif dengan fokus pada kebutuhan, bukan keinginan, serta belajar menabung dan berinvestasi demi masa depan yang lebih stabil karena pengelolaan keuangan yang tepat akan membantu menghindari perilaku konsumtif yang merugikan.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti menyarankan kepada peneliti selanjutnya untuk menggunakan variabel *locus of control* sebagai variabel *moderating* atau menjadikan variabel *locus of control* sebagai variabel dependen, memperluas variabel yang digunakan, menganalisis hubungan variabel dengan metode yang lebih mendalam, seperti dengan studi kualitatif untuk menggali faktor-faktor yang mempengaruhi keputusan finansial lebih lanjut serta bisa memperluas sampel penelitian di luar Samarinda agar hasil temuan lebih dapat digeneralisasikan ke populasi yang lebih luas.

## REFERENCES

- Assyarozi, Muhammad Rexsa. 2023. Pengaruh Financial Literacy, Financial Technology (FINTECH), Financial Stress, Lifestyle, Locus of Control Terhadap Financial Management Behaviour Pada Mahasiswa Di Solo Raya
- Azhari, Romi. M. 2023. Pengaruh literasi keuangan dan penggunaan financial technology terhadap pengelolaan keuangan dengan gaya hidup sebagai variabel moderasi (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Bado, Basri, Muhammad Hasan, dan Andika Isma. 2022. Pengaruh Literasi Keuangan dan Pergaulan Teman Sebaya Terhadap Perilaku Konsumtif Melalui Locus of Control Sebagai Variabel Intervening. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2), 15604-15623.
- Dikria, O dan Sri W. 2016. Pengaruh Literasi keuangan dan Pengendalian Diri Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa Jurusan Ekonomi Pembangunan Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Malang Angkatan 2013. *JPE Volume 9*, Nomor 2
- Duryadi. 2021. Metode Penelitian Empiris Model Path Analysis Dan Analisis Menggunakan Smartpls. Semarang : Yayasan Primaagus Teknik.
- Ermawati, N. 2017. Pengaruh Need for Achivement Dan Locus of Control terhadap Intensi Berwirausaha melalui Sikap Siswa Kelas Xii SMK Negeri se Kota Semarang. *Jurnal of Economic Education*, Vol 6 No.1, Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Ghozali, Imam. 2014. Structural Equation Modeling, Metode Alternatif dengan Partial Least Square (PLS) (4th ed.). Semarang : Badan Penerbit Universitas
- Liana, Wendy, dkk. 2024. Financial Technology (FINTECH) (Pengantar dan Inovasi Financial technology). Jambi : PT. Sonpedia Publishing Indonesia
- Misbahuddin, Abdullah A. 2023. Pengaruh literasi keuangan kecerdasan spiritual dan gaya hidup terhadap pengelolaan keuangan pribadi mahasiswa: Studi pada mahasiswa Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Ningsih, Agustina. 2020. Perilaku Konsumtif Ditinjau Dari Locus Of Control Pada Remaja Putri (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Nunnally, Jum. C, dan Bernstein, Ira H. 1978. *Psychometric Theory Third Edition*. McGraw-Hill, Inc : United States of America.
- Nwoke, Judith. 2024. Digital Transformation in Financial Services and FinTech: Trends, Innovations and Emerging Technologies. Vol. 9, Issue No. 6.
- Rachman, Mochammad M. 2022. LOCUS OF CONTROL Sebagai Pengendali Individu Karyawan Terhadap Kesuksesan. Surabaya : Cipta Media Nusantara (CMN)
- Setyo, Purnomo E. 2016. Pengaruh kualitas produk dan harga terhadap kepuasan konsumen “best autoworks”. *Jurnal Performa: Jurnal Manajemen dan StartUp Bisnis*, 1(6), 755-764.