

BAB V

PENUTUP

A. Hasil Penelitian

1. Kesimpulan

Berdasarkan rangkaian analisis statistik serta interpretasi hasil penelitian yang dilakukan, dapat dirumuskan beberapa poin kesimpulan sebagai berikut:

- a) Literasi Keuangan Terbukti Memberikan Pengaruh Positif Dan Signifikan Terhadap Perilaku *Self Reward*.

Temuan ini mengindikasikan bahwa semakin baik pemahaman individu mengenai prinsip pengelolaan keuangan, semakin terarah pula cara mereka melakukan *self reward*. Pemahaman finansial yang memadai memungkinkan responden menempatkan aktivitas *self reward* sebagai bentuk apresiasi diri yang tetap selaras dengan kemampuan ekonomi, bukan sebagai tindakan yang bersifat spontan atau berlebihan.

- b) Gaya Hidup Berpengaruh Positif Dan Signifikan Terhadap Perilaku *Self Reward*.

Pola hidup yang cenderung mengikuti tren serta tingginya keterpaparan pada aktivitas konsumtif membuat Generasi Z lebih mudah terdorong untuk melakukan *self reward*. Aktivitas hiburan, budaya digital, serta pola konsumsi harian merupakan faktor yang memperkuat kecenderungan tersebut.

- c) Literasi Keuangan Dan Gaya Hidup Secara Simultan Turut Memengaruhi Perilaku *Self Reward*.

Kombinasi kedua variabel tersebut berkontribusi secara signifikan dalam menjelaskan bagaimana responden mengambil keputusan terkait penghargaan diri. Artinya, perilaku *self reward* tidak hanya dipengaruhi kemampuan individu dalam memahami keuangannya, tetapi juga dipengaruhi konteks gaya hidup yang mereka jalani.

d) Kontribusi Kedua Variabel Independen Masih Terbatas ($R^2 = 18,1\%$).

Rendahnya nilai koefisien determinasi menunjukkan bahwa sebagian besar variasi Perilaku *Self Reward* (81,9%) dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian, seperti aspek psikologis, kondisi sosial, pengaruh lingkungan, intensitas penggunaan media sosial, maupun situasi ekonomi personal. Hal ini menegaskan bahwa Perilaku *Self Reward* bersifat kompleks dan multidimensional.

2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan keterbatasan yang ditemukan, maka beberapa rekomendasi dapat diberikan sebagai berikut:

a) Saran Bagi Individu / Generasi Z

- 1) Generasi Z perlu memperkuat kemampuan manajemen keuangan pribadi agar aktivitas *self reward* tidak menimbulkan risiko finansial jangka panjang. Penerapan perencanaan anggaran, pembatasan konsumsi impulsif, serta evaluasi pengeluaran dapat menjadi strategi pengendalian diri yang efektif.
- 2) Individu perlu lebih kritis dalam menyikapi tren konsumtif yang berkembang di media sosial. Prinsip konsumsi sadar (*mindful spending*) penting diterapkan agar *self reward* tetap berfungsi sebagai bentuk apresiasi, bukan pelarian dari tekanan emosional.

b) Saran Bagi Institusi Pendidikan Dan Komunitas

- 1) Institusi pendidikan dapat merancang program literasi keuangan yang lebih berbasis praktik, seperti pelatihan *budgeting*, simulasi pengelolaan pendapatan, dan edukasi pengendalian perilaku konsumsi.
- 2) Komunitas pemuda dapat menyelenggarakan kegiatan sosialisasi terkait gaya hidup sehat, pengelolaan finansial, serta pemahaman mengenai *self reward* yang seimbang dan tidak berlebihan.

c) Saran Bagi Pemerintah Dan Lembaga Keuangan

- 1) Pemerintah serta regulator perlu memperluas program literasi keuangan yang menasar generasi muda, terutama topik mengenai perilaku konsumsi dan manajemen pengeluaran.
 - 2) Pemerintah daerah dapat mengembangkan aktivitas publik yang bersifat rekreatif namun tidak konsumtif, sehingga masyarakat memiliki alternatif *self reward* yang lebih ekonomis.
- d) Saran bagi Penelitian Selanjutnya
- 1) Penelitian mendatang sebaiknya mempertimbangkan variabel lain yang berpotensi memengaruhi Perilaku *Self Reward*, seperti stres, kesejahteraan psikologis, pengaruh teman sebaya, atau intensitas penggunaan media sosial.
 - 2) Perlu dilakukan penelitian pada wilayah atau kelompok demografis berbeda untuk memperoleh hasil yang lebih komparatif.
 - 3) Pendekatan kualitatif atau *mixed methods* dapat digunakan guna memperoleh gambaran yang lebih mendalam mengenai dinamika emosional dan sosial yang melatarbelakangi perilaku *self reward*.