



# Pengaruh *Game Online*, Kecerdasan Emosional, *Parental Income* Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Masa Pandemi

Melia Zulfa Hijriyah, Nurdin\*

*Prodi Manajemen, Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Islam Bandung, Indonesia.*

## ARTICLE INFO

### Article history :

Received : 11/2/2023

Revised : 8/7/2023

Published : 19/7/2023



Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

Volume : 3

No. : 1

Halaman : 9 - 18

Terbitan : Juli 2023

## ABSTRAK

Pada awal tahun 2020, pandemi *Covid-19* mengakibatkan pengguna internet pada mahasiswa meningkat. *Game online* merupakan salah satu hal yang banyak diakses selama masa pandemi berlangsung. *Gamers* rela mengeluarkan uangnya untuk mempercantik karakter/akun dengan membeli item-item di dalam *game* tersebut. Banyak mahasiswa yang kesulitan dalam mengelola keuangannya dikarenakan pendapatan orang tua yang menurun hingga terkena PHK. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah metode kuantitatif, dengan menggunakan analisis penelitian deskriptif dan verifikatif. Teknik sampel menggunakan *purposive sampling* yakni jumlah responden sebanyak 65 orang mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Angkatan 2018, Universitas Islam Bandung. Pengumpulan data menggunakan kuesioner dengan skala Likert. Metode analisis data yang digunakan yaitu *Moderated Regression Analysis* (MRA) dengan aplikasi SPSS 26. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan *Game Online* secara parsial berpengaruh positif dan signifikan berpengaruh terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi sebesar 16,7%, 2) Kecerdasan Emosional secara parsial berpengaruh positif dan signifikan berpengaruh terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi sebesar 44,5%, 3) *Parental Income* secara parsial tidak berpengaruh signifikan terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi sebesar 3,1%, 4) Gender secara simultan tidak dapat memoderasi Penggunaan *Game Online*, Kecerdasan Emosional, dan *Parental Income* terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi sebesar 1,4%.

**Kata Kunci** : *Game Online, Kecerdasan Emosional, Parental Income, Pengelolaan Keuangan Pribadi, Gender*

## ABSTRACT

In early 2020, the pandemic of Covid-19 resulting in increased internet use among students. Game online is one of the many things accessed during the pandemic. Gamers willing to spend money to beautify the character/account by buying items inside the game. Many students have difficulty managing their finances because their parents' income has decreased until they are laid off. In this study, the method used is quantitative method, using descriptive and verification research analysis. Sample technique using purposive sampling namely the number of respondents as many as 65 students of the Faculty of Economics and Business Class of 2018, Bandung Islamic University. Collecting data using a questionnaire with a Likert scale. The data analysis method used is Moderated Regression Analysis (MRA) with the SPSS 26 application. The results showed that: 1) Game Online Usage partially has a positive and significant effect on Personal Financial Management of 16.7%, 2) Emotional Intelligence partially has a positive and significant effect on Personal Financial Management of 44.5%, 3) Parental Income partially does not have a significant effect on Personal Financial Management of 3.1%, 4) Gender simultaneously cannot moderate the Game Online Usage, Emotional Intelligence, and Parental Income on Personal Financial Management of 1.4%.

**Keywords** : *Game Online, Emotional Intelligence, Parental Income, Personal Financial Management, Gender*

## A. Pendahuluan

Di awal tahun 2020, virus Covid-19 telah menyebar hampir ke seluruh penjuru dunia sehingga menimbulkan pandemi dan akan terus berlanjut hingga tahun 2022. Dampak pandemi terutama dirasakan di sektor ekonomi (Albertus, 2020). Tentu saja, tidak ada yang ingin mengalami situasi keuangan yang buruk. Namun banyak orang yang tidak mengetahui pentingnya manajemen keuangan. Untuk itu, pengelolaan keuangan merupakan hal yang wajib dilakukan oleh setiap manusia dalam kehidupannya. Kita harus mengatur keuangan dengan baik agar pendapatan dan pengeluaran keuangan dapat digunakan secara seimbang, hidup berkecukupan dan tidak terbelit dalam kesusahan.

Manajemen atau administrasi keuangan pribadi adalah ilmu sekaligus seni dalam mengelola keuangan individu dan rumah tangga. Pengelolaan keuangan merupakan hal yang sangat penting yang perlu dilakukan oleh mahasiswa. Tidak mudah bagi sebagian besar mahasiswa untuk mengelola keuangan pribadinya karena mereka hidup di era milenium dimana gaya hidup masyarakat pada umumnya sudah modern. Terutama ketika mahasiswa mendapat uang saku dari orang tuanya setiap bulan. Ada mahasiswa yang dapat mengelola keuangannya sendiri dengan baik dan ada juga yang dirasa masih belum mampu mengelola keuangannya sendiri dengan baik.

Virus ini menyebabkan pandemi, sehingga sebagian besar orang Indonesia seperti bekerja/belajar dilakukan di rumah atau work from home. Efek work from home telah meningkatkan penggunaan internet di kalangan pelajar maupun mereka yang sudah bekerja.

Game online menjadi salah satu hal yang sedang tren di masa pandemi karena terbatasnya aktivitas yang bisa dilakukan di luar rumah. Riset Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menunjukkan bahwa sebenarnya ada lima alasan seseorang untuk mengakses internet, yaitu media sosial, messaging, game online, dan belanja online (Buletin APJII: Edisi 74, November 2020). Dari total pengguna internet tersebut, 16,5% pengguna internet bermain game online (Jatmiko dalam Buletin APJII, 2020). Menurut Kusumawardani dalam Fitriyanto dan Sulandari (2021), game online adalah game atau permainan digital yang dimainkan hanya ketika perangkat terhubung ke jaringan internet dan memungkinkan untuk terhubung dan berkomunikasi dengan pemain lain saat memainkan game tersebut secara real time. Gamers sendiri adalah sebutan untuk seseorang yang mengakui dirinya suka bermain game online maupun offline. Bila pemain menyukai salah satu game yang mereka mainkan, mereka bersedia mengeluarkan uang untuk memperindah karakter/akun mereka dengan membeli item di dalam game tersebut. Jika terdapat tampilan game yang menarik, pemain rela mengeluarkan uang untuk membeli produk yang tersedia dari dalam game tersebut.

Bentuk game online saat ini, berupa aplikasi yang mengunduh melalui komputer, laptop maupun android. Beberapa game online yang umum dimainkan anak-anak, remaja dan orang dewasa tanpa memandang budaya, usia, dan jenis kelamin yaitu Genshin Impact, Mobile Legends (ML), Arena of Valor (AoV), Player Unknown's Battle Ground (PUBG) dan Free Fire. Beberapa game online tersebut, saat ini digemari dan memberi candu bagi anak-anak yang masih sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Salah satu fenomena yang terjadi di surat kabar elektronik, Gwilliam (2020) menceritakan seorang streamer game dari Twitch bernama Lacari yang telah menghabiskan uang sebesar \$2000 USD atau sekitar 30 juta rupiah untuk mendapatkan salah satu karakter yang diinginkannya dalam game Genshin Impact. Dimana untuk mendapatkan karakter tersebut, pemain harus menggunakan sistem gacha, dengan persentase yang cukup rendah. Diketahui, karakter yang diinginkan oleh Lacari bernama Keqing dengan kelangkaan bintang lima. Akan tetapi teman-teman streamer tersebut menginformasikan bahwa untuk mendapatkan karakter bintang lima ialah sebesar 0,6%. Lacari tak menyerah dan terus melakukan *top up*, sampai akhirnya dia berhasil mendapatkan karakter yang diinginkannya. Genshin Impact kini menjadi salah satu *game* buatan China yang paling sukses dalam sejarah selama pandemi *Covid-19* berlangsung, dengan 3 penghargaan yang berhasil diraihinya sekaligus pada *Google Play Awards* berupa: *Best Game Of 2020, User's Choice dan Best Innovative Games*.

Faktor lain yang mempengaruhi pengelolaan keuangan adalah kecerdasan emosional. Masalah keuangan adalah salah satu penyebab utama tekanan mental. Uang membangkitkan emosi seperti stres, imajinasi, irasionalitas, dan ketakutan. Menurut Salovey dalam Daniel Goleman (2016:43),

kecerdasan emosional adalah keterampilan seperti mampu memotivasi diri sendiri dan menahan frustrasi, mengendalikan dorongan hati dan tidak melebih-lebihkan kegembiraan, mengatur suasana hati dan mencegah stress yang berpotensi melumpuhkan kemampuan berpikir, berempati dan berdoa. Kemampuan untuk mengenali dan mengelola emosi ini dari sudut pandang diri sendiri dan peserta lain merupakan bagian dari dasar kecerdasan emosional. Banyak penelitian telah dilakukan untuk mengidentifikasi dan mengakui hubungan emosional seseorang terhadap uang atau kesejahteraan finansial (Britt, Huston, & Durband, 2010; Colfax, Rivera, & Perez, 2010). "Emosi dapat memengaruhi keputusan keuangan dengan cara yang dapat diprediksi secara mengejutkan" (Sullivan, 2011:4). Kemampuan siswa yang belum memiliki pengendalian diri secara maksimal, seperti tidak mampu membelanjakan uang dengan bijak, memperlakukan orang lain dengan bijak, dan ketidakmampuan menghadapi perubahan zaman dengan bijak menunjukkan bahwa mahasiswa masih memiliki kecerdasan emosional yang rendah. Sejalan dengan pendapat Nofsinger dalam Pulungan dkk. (2018) bahwa faktor psikologis manusia yaitu emosi dapat mempengaruhi keputusan ekonomi dan pasar keuangan.

Setelah itu perlu diketahui bahwa pendapatan orang tua juga turut andil dalam hal pengelolaan keuangan di masa pandemi ini. Menurut Nababan dan Sadalia dalam Herdjiono dan Damanik (2016:230) mendefinisikan pendapatan orang tua sebagai tingkat penghasilan yang diperoleh orang tua responden selama perbulan baik dari penerimaan gaji, upah, ataupun penerimaan dari hasil usaha. income diukur berdasarkan pendapatan dari semua sumber. Komponen terbesar dari total pendapatan adalah upah dan gaji. Masyarakat masih beranggapan bahwa pengelolaan keuangan hanya dilakukan oleh orang yang berpendapatan tinggi saja (Putri dan Rahmi, 2019:315). Dikarenakan tidak memiliki pendapatan sendiri atau sumber keuangan yang masih berasal dari orang tua banyak mahasiswa yang mengeluh di masa pandemi *Covid-19* saat ini, dimana banyak orang tua yang mengalami penurunan penghasilan bahkan kehilangan pekerjaan disebabkan mengalami pemberhentian hubungan kerja. Hal tersebut tentu sangat berdampak bagi mahasiswa yang selama ini senantiasa bergantung pada pendapatan orang tua, mereka tidak dapat secara maksimal memenuhi kebutuhannya bahkan beberapa mahasiswa merasakan dampak yang cukup besar seperti, tidak mampu membayar tagihan kos dan kesulitan membayar uang kuliah sehingga terancam untuk berhenti kuliah (Anggraini, 2020).

Perlu diperhatikan pula faktor lain yang dapat mempengaruhi pengelolaan keuangan yaitu gender. Gender adalah perbedaan biologis antara laki-laki dan perempuan yang diciptakan oleh Tuhan. Maka dari itu, gender terbagi menjadi 2 jenis yaitu wanita dan pria. Definisi gender yang lainnya menurut Sasongko (2009) juga diartikan sebagai perbedaan fungsi, tanggung jawab, peran antara laki-laki dan perempuan adalah hasil kontruksi sosial yang dapat berubah sesuai dengan perkembangan zaman. Perbedaan ini melahirkan pemisahan tanggung jawab dan fungsi antara laki-laki dan perempuan.

Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti mengidentifikasi masalah yang ada, yaitu:

1. Bagaimana penggunaan *game online*, kecerdasan emosional dan *parental income* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018?
2. Bagaimana pengelolaan keuangan pribadi pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018?
3. Bagaimana gender pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018?
4. Bagaimana gender memoderasi hubungan penggunaan *game online*, kecerdasan emosional dan *parental income* terhadap pengelolaan keuangan pribadi pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018?

**B. Metode Penelitian**

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif yaitu metode penelitian yang datanya berupa angka-angka dan nantinya dianalisis menggunakan statistik. Adapun populasi yang dipilih dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 sebanyak 649 orang.

Sedangkan untuk pengambilan sampelnya peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* sehingga sampel yang dibutuhkan pada penelitian ini yaitu jumlahnya sebanyak 65 responden. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner, wawancara, dan studi pustaka. Adapun teknik analisis datanya yaitu menggunakan teknik analisis deskriptif dan verifikatif. Metode analisis data yang digunakan yaitu *Moderated Regression Analysis* (MRA) dengan aplikasi SPSS 26.

**C. Hasil dan Pembahasan**

**Analisis Deskriptif**

**Tabel 1.** Karakteristik Responden Berdasarkan Tingkat *Parental Income*

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	< Rp. 1.500.000,-	7	10.8	10.8	10.8
	Rp. 1.500.000,- s/d Rp. 2.400.000,-	12	18.5	18.5	29.2
	Rp. 2.500.000,- s/d Rp. 3.500.000,-	25	38.5	38.5	67.7
	> Rp. 3.500.000,-	21	32.3	32.3	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

Berdasarkan data table 1. karakteristik tingkat pendapatan orang tua pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 mayoritas berpendapatan Rp. 2.500.000,- s/d Rp. 3.500.000,- (38,46%), > Rp. 3.500.000,- (32,31%), Rp. 1.500.000,- s/d Rp. 2.400.000,- (18,46%) dan minoritas < Rp. 1.500.000,- (10,77%).

**Tabel 2.** Karakteristik Responden Berdasarkan Gender

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Perempuan	30	46.2	46.2	46.2
	Laki-Laki	35	53.8	53.8	100.0
	Total	65	100.0	100.0	

Berdasarkan data table 2. menunjukkan bahwa karakteristik jenis kelamin pada responden penelitian ini mayoritas laki-laki dengan jumlah 35 responden (53,85%) dan minoritas responden pada penelitian ini yaitu perempuan sebanyak 30 responden (46,15%). Hal ini tentu saja dapat terjadi karena mayoritas laki-laki lebih sering memainkan *game online* dibandingkan dengan perempuan.

Berdasarkan tabel 3. rekapitulasi hasil penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan *game online* pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 termasuk kedalam klasifikasi sangat setuju, terlihat pada hasil rata-rata indikator yang digunakan sebagai tolak ukur variabel diperoleh nilai sebesar 3,42. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 aktif bermain *game online*.

**Tabel 3.** Rekapitulasi Penilaian Penggunaan Game Online

Variabel	Dimensi	Skor	Mean	Klasifikasi
Penggunaan Game Online	<i>Relationship</i>	225,5	3,46	Sangat Setuju
	<i>Manipulation</i>	209	3,21	Setuju
	<i>Immersion</i>	202,5	3,11	Setuju
	<i>Escapism</i>	240	3,68	Sangat Setuju
	<i>Achievement</i>	236	3,62	Sangat Setuju
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>222,6</b>	<b>3,42</b>	<b>Sangat Setuju</b>

**Tabel 4.** Rekapitulasi Penilaian Kecerdasan Emosional

Variabel	Dimensi	Skor	Mean	Klasifikasi
Kecerdasan Emosional	Pengenalan diri	238,5	3,66	Sangat Setuju
	Pengendalian diri	240,5	3,69	Sangat Setuju
	Motivasi	226,5	3,48	Sangat Setuju
	Empati	234,5	3,60	Sangat Setuju
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>235</b>	<b>3,61</b>	<b>Sangat Setuju</b>

Berdasarkan tabel 4. rekapitulasi hasil penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel kecerdasan emosional pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 termasuk kedalam klasifikasi sangat setuju, terlihat pada hasil rata-rata indikator yang digunakan sebagai tolak ukur variabel diperoleh nilai sebesar 3,61. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 memiliki kecerdasan emosional yang baik.

**Tabel 5.** Rekapitulasi Penilaian Pengelolaan Keuangan Pribadi

Variabel	Dimensi	Skor	Mean	Klasifikasi
Pengelolaan Keuangan Pribadi	Penggunaan dana	236,3	3,63	Sangat Setuju
	Penentuan sumber daya	222	3,41	Sangat Setuju
	Manajemen risiko	222,5	3,42	Sangat Setuju
	Perencanaan masa depan	216,6	3,33	Sangat Setuju
<b>Rata-Rata Skor</b>		<b>224,4</b>	<b>3,45</b>	<b>Sangat Setuju</b>

Berdasarkan tabel 5. rekapitulasi hasil penilaian diatas dapat disimpulkan bahwa variabel pengelolaan keuangan pribadi pada mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 termasuk kedalam klasifikasi sangat setuju, terlihat pada hasil rata-rata indikator yang digunakan sebagai tolak ukur variabel diperoleh nilai sebesar 3,45. Hal tersebut mengindikasikan bahwa sebagian besar mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 dapat mengelola keuangan pribadinya dengan baik.

**Pengaruh Penggunaan Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi**

Adapun hasil penelitian terkait dengan pengaruh disiplin kerja terhadap komitmen karyawan adalah sebagai berikut:

**Tabel 6.** Koefisien Determinasi Penggunaan Game Online Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.409 <sup>a</sup>	.167	.154	3.942

a. Predictors: (Constant), Penggunaan Game Online

Tabel 6. diatas menunjukkan bahwa besarnya kontribusi pengaruh variabel penggunaan *game online* (X1) terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) adalah 16,7% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

**Tabel 7.** Hasil Uji T Penggunaan *Game Online* Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	20.337	4.035		5.040	.000
	Penggunaan Game Online	.416	.117	.409	3.557	.001

a. Dependent Variable: Pengelolaan Keuangan Pribadi

Berdasarkan Tabel 7. diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang didapat untuk variabel penggunaan *game online* adalah 3,557 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,99834. Artinya nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $3,557 > 1,99834$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel penggunaan *game online* (X1) berpengaruh signifikan terhadap variabel pengelolaan keuangan pribadi (Y).

**Pengaruh Kecerdasan Emosional Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi**

**Tabel 8.** Koefisien Determinasi Kecerdasan Emosional Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.667 <sup>a</sup>	.445	.436	3.219

a. Predictors: (Constant), Kecerdasan Emosional

Tabel 8. diatas menunjukkan bahwa besarnya kontribusi pengaruh variabel kecerdasan emosional (X2) terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) adalah 44,5% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

**Tabel 9.** Hasil Uji T Kecerdasan Emosional Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized	t	Sig.
		B	Std. Error	Coefficients		
				Beta		
1	(Constant)	7.186	3.878		1.853	.069
	Kecerdasan Emosional	.758	.107	.667	7.104	.000

a. Dependent Variable: Pengelolaan Keuangan Pribadi

Berdasarkan Tabel 9. diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang didapat untuk variabel kecerdasan emosional adalah 7,104 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,99834. Artinya nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $7,104 > 1,99834$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel kecerdasan emosional (X2) berpengaruh signifikan terhadap variabel pengelolaan keuangan pribadi (Y).

**Pengaruh Parental Income Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi**

**Tabel 10.** Koefisien Determinasi Parental Income Terhadap Pengelolaan Keuangan

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.176 <sup>a</sup>	.031	.016	4.253

a. Predictors: (Constant), Parental Income

Tabel 10. diatas menunjukkan bahwa besarnya kontribusi pengaruh variabel *parental income* (X3) terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) adalah 3,1% dan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

**Tabel 11.** Hasil Uji T Parental Income Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	32.322	1.682		19.221	.000
Parental Income	.774	.546	.176	1.417	.161

a. Dependent Variable: Pengelolaan Keuangan Pribadi

Berdasarkan Tabel 11. diperoleh bahwa nilai  $t_{hitung}$  yang didapat untuk variabel *parental income* adalah 1,417 dengan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 1,99834. Artinya nilai  $t_{hitung} < t_{tabel}$  atau  $1,417 < 1,99834$  dan nilai signifikansi sebesar  $0,161 > 0,05$ . Hal tersebut menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, sehingga dapat disimpulkan bahwasannya variabel *parental income* (X3) tidak berpengaruh signifikan terhadap variabel pengelolaan keuangan pribadi (Y).

**Pengaruh Penggunaan Game Online, Kecerdasan Emosional dan Parental Income Terhadap Pengelolaan Keuangan Pribadi yang Dimoderasi oleh Gender**

**Tabel 12.** Hasil Pengujian Persamaan *Moderated Regression Analysis* (MRA)

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	34.239	.792		43.233	.000
Penggunaan Game Online*Gender	-.093	.142	-.378	-.657	.513
Kecerdasan Emosional*Gender	.104	.144	.444	.719	.475
Parental Income*Gender	.021	.699	.008	.030	.976

a. Dependent Variable: Pengelolaan Keuangan Pribadi

Dari koefisien diatas maka model persamaan *Moderated Regression Analysis* (MRA) yaitu:

$$Y = 34,239 + (-0,093) X1Z + 0,104 X2Z + 0,021 X3Z + e$$

1. Nilai  $\alpha$  sebesar 34,239 merupakan konstanta atau keadaan saat variabel pengelolaan keuangan pribadi belum dipengaruhi oleh penggunaan *game online* dimoderasi oleh Gender (X1Z), kecerdasan emosional dimoderasi oleh Gender (X2Z) dan pendapatan orang tua dimoderasi oleh Gender (X3Z). Jika variabel independent tidak ada maka variabel pengelolaan keuangan pribadi tidak mengalami perubahan maka besarnya pengelolaan keuangan pribadi (Y) sebesar 34,239.
2. Koefisien regresi Penggunaan *Game Online* dimoderasi oleh Gender (X1Z) sebesar -0,093, menunjukkan bahwa variabel penggunaan *game online* dimoderasi oleh Gender (X1) mempunyai pengaruh negatif terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) yang artinya setiap kenaikan satu-satuan variabel penggunaan *game online* dimoderasi oleh Gender (X1Z) maka akan mempengaruhi pengelolaan keuangan pribadi (Y) sebesar -0,093.
3. Koefisien regresi Kecerdasan Emosional dimoderasi oleh Gender (X2Z) sebesar 0,104, menunjukkan bahwa variabel kecerdasan emosional dimoderasi oleh Gender (X2Z) mempunyai pengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) yang artinya setiap kenaikan satu-satuan variabel kecerdasan emosional dimoderasi oleh Gender (X2Z) maka akan mempengaruhi pengelolaan keuangan pribadi (Y) sebesar 0,104.
4. Koefisien regresi Pendapatan Orang Tua dimoderasi oleh Gender (X3Z) sebesar 0,021, menunjukkan bahwa variabel pendapatan orang tua dimoderasi oleh Gender (X3Z) mempunyai pengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) yang artinya setiap kenaikan satu-satuan variabel pendapatan orang tua dimoderasi oleh Gender (X3Z) maka akan mempengaruhi pengelolaan keuangan pribadi (Y) sebesar 0,021.

**Tabel 13.** Koefisien Determinasi

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.118 <sup>a</sup>	.014	-.035	4.360

a. Predictors: (Constant), Parental Income\*Gender, Game Online\*Gender, Kecerdasan Emosional\*Gender

Berdasarkan tabel 13. menunjukkan bahwa nilai R (korelasi) sebesar 0,118

$$\text{Koefisien Determinasi} = R^2 \times 100\% \\ = (0,118)^2 \times 100\% = 1,3\%$$

Berdasarkan perhitungan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kontribusi pengaruh penggunaan *game online*, kecerdasan emosional dan *parental income* yang dimoderasi oleh gender terhadap pengelolaan keuangan pribadi adalah 1,3%. Sementara sisanya yakni 100%-1,3% atau 98,7% lainnya merupakan pengaruh dari variabel lain yang tidak termasuk di dalam penelitian ini.

#### D. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan dan pembahasan diatas maka dapat disimpulkan dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Penggunaan *Game Online*, Kecerdasan Emosional Dan *Parental Income* Terhadap Pengelolaan Keuangan Di Masa Pandemi *Covid-19* Dengan *Gender* Sebagai *Variable Moderating*” pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018 dengan sampel 65 orang yaitu sebagai berikut :

1. Penggunaan *game online* (X1) secara parsial berpengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018.
2. Kecerdasan emosional (X2) secara parsial berpengaruh positif terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018.
3. *Parental income* (X3) secara parsial tidak berpengaruh terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018.
4. Gender secara simultan tidak dapat memoderasi penggunaan *game online* (X1), kecerdasan emosional (X2) dan *parental income* (X3) terhadap pengelolaan keuangan pribadi (Y) mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Islam Bandung Angkatan 2018.

#### Daftar Pustaka

- [1] Albertus, s, at all. (2020). *Pengaruh Literasi Keuangan Dan Lingkungan Kampus Terhadap Manajemen Keuangan Pribadi Mahasiswa*. Research and Development Journal of Education, 1 (1), 33-39.
- [2] Anggraini, Yola. (2020). *Pengaruh Financial Knowledge, Financial Attitude, Locus Of Control dan Financial Self Efficacy Terhadap Financial Management Behavior Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau*. Pekanbaru: Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
- [3] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia. (2020, November). *Buletin APJII (Edisi 74)*. Diakses dari <https://apjii.or.id/content/read/104/503/BULETIN-APJII-EDISI-74---> .
- [4] Britt, S. L., Huston, S., & Durband, D. B. (2010). *The determinants of money arguments between spouses*. The Journal of Financial Therapy, 1, 42-60.
- [5] Fitriyanto dan Sulandari. (2021). *Berpikir Kreatif pada Pengguna Game Online Ditinjau Dari Jenis Kelamin, Status Ekonomi, dan Kategori Permainan*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- [6] Goleman, D. (2016). *Emotional Intelliegence (Cetakan Ke 21)*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- [7] Gwilliam, Michael. (2020, Oktober 7). *Dexerto: Streamer loses it after spending \$2K to get Genshin Impact character*. Diakses dari <https://www.dexerto.com/entertainment/streamer-loses-it-after-spending-2k-to-get-genshin-impact-character-1428430/> .
- [8] Herdjiono dan Damanik. (2016). *Pengaruh Financial, Financial Knowledge, Parental Income Terhadap Financial Management Behavior*. Merauke: Universitas Musamus Merauke.
- [9] Pulungan, Koto, dan Syahfitri. (2018). *Pengaruh Gaya Hidup Hedonis Dan Kecerdasan Emosional Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa*. Kisaran: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

- [10] Putri dan Rahmi. (2019). *Pengaruh Pendapatan Orang Tua Terhadap Perilaku Keuangan Mahasiswa Pendidikan Ekonomi FE UNP*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- [11] Sasongko, Sri Sundari. (2009). *Pusat Pelatihan Gender dan Peningkatan Kualitas Perempuan BKKBN: Konsep dan Teori Gender, Program Pembinaan Jarak Jauh Pengarusutamaan Gender (Modul 2, cet.2)*. Jakarta: BKKBN.
- [12] Sullivan, Rodney N. (2011). *Deploying Financial Emotional Intelligence*. United States: CFA Institute.