

IMPLIKASI PENGGUNAAN E-MONEY TERHADAP PERILAKU KONSUMSI SISWA DALAM PERSPEKTIF MASLAHAT

*Implications of E-Money Usage on Students' Consumption Behavior
From A Maslahah Perspective*

Juhura¹⁾, Muliati²⁾, Andi bahri³⁾, Syahriah Semaun⁴⁾, Damirah⁵⁾

Email : jhuraaldo@gmail.com¹⁾, mulianti@iainpare.ac.id²⁾, andibahris@iainpare.ac.id³⁾,
syahrifahsemaun@iainparepare.ac.id⁴⁾, damirah@iainparepare.ac.id⁵⁾

Program Studi Ekonomi Syariah, Pascasarjana Institut Agama Islam Negeri Parepare
Jl. Amal Bhakti No.8, Bukit Harapan, Kec. Soreang, Kota Parepare, Sulawesi Selatan

Abstract

The rapid growth of digital payment instruments, particularly electronic money (e-money), has significantly influenced the consumption behavior of high school students. This study analyzes the maslahah (benefit) and mafsadah (harm) dimensions of e-money usage in terms of Islamic economic principles and maqashid al-shari'ah theory among students of SMA Negeri 1 Polewali, West Sulawesi. Using a qualitative case study approach, primary data were gathered through in-depth interviews with seven students, one teacher, and one parent, supplemented by observation and documentation. The findings indicate that e-money usage patterns encompass daily consumption transactions, digital needs, online shopping, and school-related payments. E-money influences consumption behavior through four indicators: spending patterns, self-control, consumption purposes, and fund efficiency. From the maslahah perspective, e-money provides convenience (hajjiyyat maslahat), educational support linked to the preservation of intellect (hifzh al-'aql) and wealth (hifzh al-mal), and facilitates financial monitoring. On the mafsadah side, e-money potentially encourages impulsive spending (israf) and weakens self-control in the absence of financial literacy and parental supervision. Overall, maslahah is more dominant than mafsadah, particularly because the social environment of Polewali Mandar, parental oversight, and financial constraints of students serve as natural moderating factors. The study concludes that e-money is a conditionally permissible instrument in Islamic economics, whose value is determined by users' consumption behavior and awareness, not by the instrument itself.

Keywords : Maslahah; Consumption Behavior; Maqashid Al-shari'ah; Islamic Economics

Abstrak

Pesatnya pertumbuhan instrumen pembayaran digital, khususnya uang elektronik (e-money), telah memberikan pengaruh signifikan terhadap perilaku konsumsi siswa sekolah menengah atas. Penelitian ini menganalisis dimensi maslahat (manfaat) dan mafsadat (mudarat) dari penggunaan e-money ditinjau dari prinsip ekonomi Islam dan teori maqashid al-syariah pada siswa SMA Negeri 1 Polewali, Sulawesi Barat. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus kualitatif, data primer dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan tujuh siswa, satu guru, dan satu orang tua, yang dilengkapi dengan observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pola penggunaan e-money mencakup transaksi konsumsi harian, kebutuhan digital, belanja daring, dan pembayaran yang berkaitan dengan sekolah. E-money memengaruhi perilaku konsumsi melalui empat indikator, yaitu pola pengeluaran, pengendalian diri, tujuan konsumsi, dan efisiensi dana. Dari perspektif maslahat, e-money memberikan kemudahan (maslahat hajjiyyat), mendukung pendidikan yang berkaitan dengan pemeliharaan akal (hifzh al-'aql) dan harta (hifzh al-mal), serta memfasilitasi pemantauan keuangan. Di sisi mafsadat, e-money berpotensi mendorong pengeluaran yang impulsif (israf) dan melemahkan pengendalian diri apabila tidak disertai literasi keuangan dan pengawasan orang tua. Secara keseluruhan, maslahat lebih dominan dibandingkan mafsadat, terutama karena lingkungan sosial Polewali Mandar, pengawasan orang tua, dan keterbatasan finansial siswa berperan sebagai faktor penyeimbang alami. Penelitian ini menyimpulkan bahwa e-money merupakan instrumen yang diperbolehkan secara bersyarat dalam ekonomi Islam, yang nilainya ditentukan oleh perilaku konsumsi dan kesadaran penggunaannya, bukan oleh instrumen itu sendiri.

Kata Kunci : Maslahat; Perilaku Konsumsi; Maqashid Al-Syariah; Ekonomi Islam

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi pada era digital telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sistem transaksi keuangan. Jika pada masa lalu aktivitas pembayaran hanya mengandalkan uang tunai, kini masyarakat semakin akrab dengan berbagai instrumen pembayaran non-tunai, termasuk kartu debit, kartu kredit, dan aplikasi dompet digital (*e-wallet*) berbasis uang elektronik (*e-money*). Kehadiran instrumen pembayaran modern ini menjadi solusi atas kebutuhan masyarakat akan transaksi yang cepat, praktis, dan aman.

Data Bank Indonesia menunjukkan pertumbuhan transaksi *e-money* yang luar biasa: dari Rp204,91 triliun pada tahun 2020 meningkat drastis menjadi Rp2.503,96 triliun pada tahun 2024, dengan proyeksi mencapai ±Rp3.020 triliun pada 2025. Lonjakan ini diperkuat oleh meningkatnya penetrasi internet dan kepemilikan *smartphone* yang didominasi kalangan remaja dan dewasa muda.

Siswa SMA saat ini termasuk kelompok pengguna aktif layanan digital. Mereka tumbuh di era serba cepat dan praktis, sehingga penggunaan *e-money* merupakan bagian dari gaya hidup sehari-hari. Di lingkungan sekolah, *e-money* digunakan untuk jajan di kantin, membeli pulsa, membayar transportasi daring, hingga berbelanja barang kebutuhan hiburan dan gaya hidup. Tren ini diperkuat oleh berbagai promosi menarik seperti diskon, *cashback*, dan poin *reward* yang mendorong siswa semakin gemar menggunakan *e-money*, bahkan untuk kebutuhan yang tidak mendesak.

Kemudahan dalam bertransaksi dengan *e-money* menghadirkan maslahat nyata: siswa tidak perlu membawa uang tunai dalam jumlah besar dan terhindar dari risiko kehilangan uang fisik. Namun, penggunaan *e-money* secara berlebihan dapat menimbulkan mafsadah berupa perilaku konsumtif yang sulit dikendalikan. Dengan sekali sentuhan jari, transaksi langsung dilakukan tanpa proses berpikir panjang, sehingga siswa rentan melakukan pembelian impulsif.

Islam tidak melarang konsumsi, tetapi menekankan prinsip keseimbangan (*tawazun*), kesederhanaan (*iqtishad*), dan menjauhi sikap berlebih-lebihan (*israf*) maupun pemborosan (*tabdzir*). Setiap aktivitas ekonomi harus berorientasi pada terwujudnya maslahat bagi kehidupan manusia sesuai konsep *maqashid al-syari'ah*. Maslahat terbagi ke dalam tiga tingkatan: *dharuriyyah* (primer), *hajiyyah* (sekunder), dan *tahsiniyyah* (tersier). Analisis penggunaan *e-money* melalui ketiga tingkatan ini menjadi kerangka normatif yang relevan untuk menilai dampaknya terhadap perilaku konsumsi siswa.

Penelitian terdahulu umumnya berfokus pada mahasiswa atau masyarakat umum, bukan siswa SMA yang memiliki karakteristik berbeda dari sisi kematangan emosional, kontrol diri, dan literasi keuangan. Penelitian ini hadir untuk mengisi kekosongan tersebut dengan fokus pada (1) bentuk dan pola penggunaan *e-money*, (2) pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumsi, dan (3) analisis maslahat dan mafsadah penggunaan *e-money* di kalangan siswa SMA Negeri 1 Polewali, Sulawesi Barat dalam perspektif ekonomi syariah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian lapangan (*field research*) dan pendekatan studi kasus (*case study*) untuk memahami secara mendalam bagaimana penggunaan *e-money* mempengaruhi perilaku konsumsi siswa dalam konteks kehidupan nyata di SMA Negeri 1 Polewali, Kabupaten Polewali Mandar, Sulawesi Barat, sebuah sekolah unggulan dengan jumlah siswa besar, latar belakang sosial ekonomi beragam, dan tingkat keterpaparan teknologi tinggi yang representatif menggambarkan tren penggunaan *e-money* di kalangan remaja daerah; penentuan informan dilakukan melalui purposive sampling dengan kriteria siswa aktif menggunakan *e-money* minimal 6 bulan terakhir untuk berbagai kebutuhan konsumsi, bersedia memberikan informasi secara jujur dan komunikatif, serta guru atau pihak sekolah yang memahami perilaku konsumsi siswa, dan penelitian dilaksanakan pada bulan Desember 2025–Februari 2026. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam semi-terstruktur dengan tujuh siswa pengguna *e-money*, satu guru wali kelas, dan satu orang tua siswa, dilengkapi dengan observasi langsung terhadap perilaku transaksi siswa di lingkungan sekolah serta dokumentasi berupa catatan transaksi, kebijakan sekolah, dan data pendukung, sementara data sekunder mencakup literatur, jurnal ekonomi syariah, peraturan Bank Indonesia, dan publikasi resmi. Analisis data menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang mencakup reduksi data untuk menyeleksi, memfokuskan, dan menyederhanakan data yang diperoleh, penyajian data dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan bagan, serta penarikan

kesimpulan dan verifikasi berdasarkan pola dan tema yang ditemukan yang kemudian diverifikasi kekonsistennannya, dan keabsahan data diuji melalui uji kredibilitas (triangulasi sumber dan teknik, member check, perpanjangan pengamatan) serta uji dependabilitas melalui audit bersama pembimbing atas keseluruhan proses penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Bentuk dan Pola Penggunaan *E-Money* di Kalangan Siswa SMA Negeri 1 Polewali

Berdasarkan hasil wawancara mendalam dengan tujuh siswa SMA Negeri 1 Polewali, ditemukan bahwa aplikasi *e-money* yang paling banyak digunakan adalah Dana, ShopeePay, GoPay, dan layanan mobile banking BRIMO. Sebagian siswa menggunakan lebih dari satu aplikasi *e-money*, disesuaikan dengan kebutuhan dan kemudahan transaksi. Salah satu informan menyampaikan: "Saya pakai lebih dari satu *e-money*, tergantung mau dipakai untuk apa kalau belanja online biasanya ShopeePay, kalau jajan pakai Dana."

Bentuk penggunaan *e-money* oleh siswa dapat dikelompokkan menjadi empat kategori utama: Pertama, transaksi konsumsi harian berupa pembelian makanan dan minuman di lingkungan sekolah maupun di luar sekolah. Kedua, transaksi digital meliputi pembelian pulsa, paket data internet, langganan aplikasi, dan pembelian item dalam permainan daring (*top-up game*). Ketiga, transaksi belanja daring berupa pembelian pakaian, buku, dan kebutuhan sekolah melalui *platform e-commerce*. Keempat, pembayaran kebutuhan sekolah seperti kas kelas, pembelian galon air, dan transfer dana ke bendahara kelas.

Pola penggunaan *e-money* menunjukkan variasi frekuensi yang cukup beragam. Sebagian siswa menggunakan *e-money* hampir setiap hari untuk transaksi kecil yang berulang, sementara yang lainnya menggunakannya secara situasional bergantung pada ketersediaan saldo dan kebutuhan. Pola ini menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* dipengaruhi oleh kondisi ekonomi keluarga, jumlah uang saku, dan kebiasaan konsumsi masing-masing siswa.

Tabel 1

Bentuk dan Pola Penggunaan *E-Money* oleh Siswa SMA Negeri 1 Polewali

Nama Informan	Aplikasi E-Money	Lama Penggunaan	Frekuensi	Jenis Transaksi Utama
Aliya	Dana	±1 tahun (kelas XI)	3–4 kali/minggu	Top-up game, langganan aplikasi, makanan online
Andi Rama Wijaya	Dana	Sejak 2025	Hampir setiap hari	Jajan, makan minum, kebutuhan harian
Aisyah	Dana, ShopeePay	±1 tahun	1–4 kali/minggu	Pakaian, skincare, belanja daring
Andi Nadewi	BRIMO, Dana	Sejak 2024	±1 kali/minggu (situasional)	Jajan, makanan, belanja online
Praja	Dana	±1 tahun	1–3 kali/minggu	Token listrik, belanja online, top-up game, jajan
Nurfhani	Dana, GoPay, ShopeePay	Sejak SMP	2–5 kali/minggu	Pembelian buku, kebutuhan sekolah, belanja online
Balques	BRIMO, Dana	±1 tahun	Hampir setiap hari	Jajan, pembelian barang, kebutuhan sekolah

Sumber: Hasil wawancara mendalam, Desember 2025

Secara umum, temuan ini sejalan dengan penelitian Frederick Munda (2022) yang menemukan bahwa kemudahan, kecepatan, dan efisiensi transaksi menjadi alasan utama generasi muda menggunakan *e-wallet* dalam aktivitas konsumsi sehari-hari. Namun, perbedaan konteks usia menyebabkan variasi dalam bentuk penggunaan: pada siswa SMA, penggunaan *e-money* masih sangat dipengaruhi oleh uang saku dan pengawasan orang tua, berbeda dengan mahasiswa yang mengelola keuangan lebih mandiri.

Konteks sosial Polewali Mandar sebagai perkotaan kecil juga menjadi faktor pembeda. Dengan daya beli yang relatif terbatas dan lingkungan sosial yang masih sederhana, penggunaan *e-money* lebih banyak diarahkan pada kebutuhan fungsional, bukan pada konsumsi prestisius. Hal ini sesuai dengan teori Boediono bahwa perilaku konsumsi masyarakat berbeda sesuai dengan tingkat pendapatan dan struktur sosialnya.

2. Pengaruh Penggunaan *E-Money* terhadap Perilaku Konsumsi Siswa

Pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumsi siswa SMA Negeri 1 Polewali dianalisis melalui empat indikator utama berikut:

a. Pola Pengeluaran Siswa

Penggunaan *e-money* berkontribusi terhadap perubahan pola pengeluaran siswa, terutama dari sisi frekuensi konsumsi. Sebagian besar informan menyatakan bahwa frekuensi pengeluaran cenderung meningkat dibandingkan ketika masih menggunakan uang tunai. Peningkatan ini terutama terjadi pada transaksi bernilai kecil yang dilakukan secara berulang. Kemudahan transaksi membuat keputusan membeli dapat dilakukan secara spontan.

"Kalau pakai e-money, saya sering jajan sedikit-sedikit tapi berkali-kali, jadi cepat habis," ungkap salah satu informan.

Namun, tidak semua siswa mengalami peningkatan pengeluaran. Beberapa informan menyatakan bahwa *e-money* justru membantu membatasi pengeluaran karena adanya batas saldo. Ketika saldo habis, siswa cenderung menunda konsumsi. Fenomena ini menunjukkan bahwa pola pengeluaran siswa tidak sepenuhnya ditentukan oleh teknologi pembayaran, tetapi juga oleh sikap dan kebiasaan konsumsi individu.

b. Kontrol Diri dalam Konsumsi

Kontrol diri merupakan aspek kritis dalam perilaku konsumsi remaja. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* berpengaruh terhadap tingkat kontrol diri siswa secara beragam. Sebagian informan menyatakan bahwa kontrol diri menjadi lebih lemah karena kemudahan transaksi membuat proses pengeluaran terasa lebih ringan.

"Kadang kalau masih ada saldo, langsung beli tanpa pikir panjang," ungkap salah satu siswa. Namun, terdapat pula siswa yang mengembangkan strategi pengendalian diri: membatasi saldo, tidak melakukan top-up saat saldo habis, dan memanfaatkan riwayat transaksi untuk evaluasi pengeluaran.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nabila, Trihudiyatmanto, dan Efendi (2025) yang menegaskan bahwa kontrol diri memiliki peran penting dalam membentuk perilaku konsumsi generasi Z. Guru wali kelas yang diwawancarai mengkonfirmasi: "Semua tergantung pada karakter siswa. Kalau ada perencanaan, tidak masalah. Tapi kalau tidak, bisa jadi boros."

c. Tujuan Konsumsi Siswa

Tujuan konsumsi siswa menunjukkan variasi yang menarik. Sebagian besar siswa menggunakan *e-money* untuk memenuhi kebutuhan konsumsi harian (makanan, minuman, pulsa, paket data) dan kebutuhan sekolah (buku, aplikasi pembelajaran, kas kelas). Konsumsi jenis ini bersifat rasional dan mendukung aktivitas akademik.

Namun, sebagian siswa juga menggunakan *e-money* untuk kebutuhan hiburan dan kesenangan seperti top-up game, langganan aplikasi hiburan, dan pembelian barang non-esensial. Perbedaan tujuan konsumsi ini dipengaruhi oleh kebiasaan pribadi, pengelolaan uang saku, serta peran pengawasan orang tua. Temuan ini sesuai dengan penelitian Yasnandra yang menemukan bahwa semakin tinggi intensitas penggunaan *e-wallet*, semakin besar kecenderungan siswa melakukan pembelian impulsif.

d. Efisiensi Penggunaan Dana

E-money memberikan efisiensi nyata dari sisi waktu dan kemudahan transaksi. Fitur riwayat transaksi membantu sebagian siswa memantau pola pengeluaran. "Saya bisa lihat riwayat transaksi, jadi tahu uang dipakai ke mana," ungkap salah satu informan.

Namun, efisiensi penggunaan dana tidak bersifat otomatis. Pada siswa dengan perencanaan pengeluaran yang baik, *e-money* meningkatkan efisiensi. Sebaliknya, pada siswa tanpa perencanaan, kemudahan transaksi mendorong pengeluaran kecil berulang yang menyebabkan saldo cepat berkurang tanpa disadari. Nurul Huda dan Mustafa Edwin Nasution menegaskan bahwa efisiensi konsumsi dalam perspektif ekonomi Islam tidak hanya ditentukan oleh kemudahan alat transaksi, tetapi juga oleh rasionalitas individu dalam membedakan antara kebutuhan dan keinginan.

Tabel 2

Ringkasan Perilaku Konsumsi Siswa Pengguna *E-Money* SMA Negeri 1 Polewali

Informan	Pola Pengeluaran	Kontrol Diri	Tujuan Konsumsi	Efisiensi Dana
Aliya	Meningkat saat top-up bersamaan	Fluktuatif; pernah menyesal	Hiburan digital & belajar	Efisien waktu, pantau riwayat transaksi
Andi Rama	Meningkat, cenderung boros	Lemah; sulit mengatur saldo	Konsumsi harian & sekolah	Efisien waktu, kurang efisien dana
Aisyah	Frekuensi meningkat (pakaian, skincare)	Lemah; perlu strategi khusus	Dominan keinginan > kebutuhan	Efisiensi baik bila saldo dikelola, tergoda promo
Andi Nadewi	Lebih terkontrol dari uang tunai	Cukup baik dengan pembatasan saldo	Konsumsi harian & kenyamanan	Efisien, membantu pengaturan anggaran
Praja	Relatif stabil dan terarah	Baik; fokus pada kebutuhan	Kebutuhan rumah tangga & sekolah	Sangat efisien waktu dan pengelolaan dana
Nurfhani	Berpotensi meningkat bila tak dikontrol	Ada, namun tergoda promo	Kebutuhan belajar & buku	Efisien waktu; biaya admin kurangi efisiensi
Balques	Meningkat karena frekuensi tinggi	Dibantu peran orang tua	Konsumsi harian & sekolah	Efisien, memudahkan pengelolaan uang saku

Sumber: Hasil wawancara mendalam, Desember 2025

3. Analisis Masalah dan Mafsadah Penggunaan *E-Money* dalam Perspektif Ekonomi Syariah

Analisis masalah dan mafsadah dalam penelitian ini menilai arah penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumsi siswa berdasarkan perspektif ekonomi Islam dan kerangka *maqashid al-syari'ah*. Al-Ghazali menegaskan bahwa masalah adalah segala sesuatu yang mengandung kebaikan dan bertujuan menjaga lima unsur pokok: agama (*hifzh al-din*), jiwa (*hifzh al-nafs*), akal (*hifzh al-'aql*), keturunan (*hifzh al-nasl*), dan harta (*hifzh al-mal*).

a. Masalah Penggunaan *E-Money*

Kemudahan dan kepraktisan transaksi merupakan masalah pertama yang dirasakan hampir seluruh informan. *E-money* mempermudah siswa dalam melakukan pembayaran tanpa membawa uang tunai, mendukung kelancaran aktivitas konsumsi harian. Dalam kerangka *maqashid syariah*, kemudahan ini termasuk masalah *hajiyatkemaslahatan* yang berfungsi menghilangkan kesulitan (*raf' al-haraj*) dalam kehidupan manusia.

Masalah kedua adalah dukungan terhadap kebutuhan pendidikan. *E-money* digunakan untuk pembelian buku, aplikasi pembelajaran, paket data internet, dan pembayaran kebutuhan sekolah. Konsumsi berorientasi pendidikan ini memiliki nilai masalah tinggi karena berkaitan langsung dengan pemeliharaan akal (*hifzh al-'aql*).

Masalah ketiga berkaitan dengan pengelolaan dan pemeliharaan harta. Fitur riwayat transaksi memungkinkan siswa dan orang tua memantau penggunaan dana secara lebih transparan. Orang tua siswa menyampaikan: "Kalau lewat *e-money*, saya lebih mudah memantau uang anak." Dalam perspektif ekonomi syariah, pengelolaan harta yang tertib dan terkontrol merupakan bagian dari upaya menjaga harta (*hifzh al-mal*). *E-money* juga memberikan keamanan penyimpanan dana yang mengurangi risiko kehilangan uang tunai.

b. Mafsadah Penggunaan *E-Money*

Mafsadah utama yang muncul adalah peningkatan frekuensi konsumsi. Kemudahan transaksi menyebabkan siswa lebih mudah melakukan pembelian kecil secara berulang tanpa perencanaan yang matang. Dalam ekonomi Islam, perilaku ini dapat mengarah pada *israf*. Yusuf Qardhawi menjelaskan bahwa *israf* bukan hanya

ditentukan oleh besarnya pengeluaran, tetapi juga oleh ketidaksesuaian antara pengeluaran dan kebutuhan.

Larangan terhadap perilaku konsumsi berlebihan ditegaskan dalam QS. Al-Isra' [17]: 26-27 yang melarang *tabdzir* (pemborosan). Menurut Quraish Shihab, larangan pemborosan didahului oleh perintah menunaikan hak orang lain—urutan ini menunjukkan bahwa harta memiliki fungsi sosial dan penggunaannya harus mempertimbangkan kepentingan yang lebih utama.

Mafsadah kedua adalah kecenderungan konsumsi impulsif. Absennya uang fisik dalam transaksi digital membuat siswa kurang merasakan nilai psikologis uang yang dikeluarkan. Mafsadah ketiga adalah godaan promo dan diskon yang mendorong pembelian non-esensial. Beberapa informan mengaku pernah merasa menyesal setelah melakukan pembelian karena barang yang dibeli tidak sesuai ekspektasi atau kebutuhan.

c. Analisis Tingkatan Masalah dalam Penggunaan *E-Money*

Pada tingkatan *masalah dharuriyyat*, *e-money* tidak dapat dikategorikan sebagai kebutuhan mutlak. Ketiadaan *e-money* tidak menyebabkan rusaknya pemeliharaan agama, jiwa, maupun keberlangsungan hidup siswa. Namun, *e-money* memiliki kontribusi fungsional tidak langsung terhadap masalah *dharuriyyat* ketika dimanfaatkan untuk menunjang pendidikan (*hifzh al-'aql*) dan pengawasan keuangan (*hifzh al-mal*).

Pada tingkatan masalah *hajiyyat*, penggunaan *e-money* oleh siswa paling dominan berada pada tingkat ini. *E-money* memberikan kemudahan transaksi, efisiensi waktu, dan kepraktisan dalam memenuhi kebutuhan harian siswa—sesuai dengan prinsip *raf' al-haraj*, yaitu menghilangkan kesulitan dalam kehidupan manusia. Dominasi masalah *hajiyyat* menunjukkan bahwa *e-money* berfungsi sebagai alat bantu kehidupan modern, bukan sebagai tujuan konsumsi itu sendiri.

Pada tingkatan *masalah tahsiniyyat*, kenyamanan tambahan berupa kecepatan transaksi dan fleksibilitas akses digital meningkatkan kualitas hidup siswa. Namun, pada saat yang sama, kemudahan ini berpotensi mendorong konsumsi impulsif bagi siswa yang belum memiliki kematangan pengelolaan keuangan. Al-Syatibi mengingatkan bahwa masalah *tahsiniyyat* adalah tingkatan yang paling rentan berubah menjadi mafsadah apabila tidak dikendalikan.

Tabel 3
Ringkasan Masalah dan Mafsadah Penggunaan *E-Money*
Siswa SMA Negeri 1 Polewali

Aspek	Temuan Lapangan	Kategori	Keterangan
Kemudahan transaksi	E-money praktis, tidak perlu uang tunai, dapat digunakan kapan saja	Maslahat	Mempermudah aktivitas konsumsi harian dan transaksi sekolah
Efisiensi waktu	Transaksi cepat, tidak perlu keluar sekolah/rumah	Maslahat	Mendukung aktivitas belajar dan menghemat waktu
Pembayaran kebutuhan sekolah	Digunakan untuk kas kelas, transfer ke bendahara, pembelian belajar	Maslahat	Menunjang kegiatan akademik siswa
Akses kebutuhan belajar	Digunakan untuk beli buku, aplikasi belajar, kuota internet	Maslahat	Mendukung proses pembelajaran (<i>hifzh al-'aql</i>)
Keamanan penyimpanan uang	Uang tidak mudah hilang, dapat dipantau orang tua	Maslahat	Membantu kontrol keuangan keluarga (<i>hifzh al-mal</i>)
Riwayat transaksi	Siswa dapat melihat mutasi pengeluaran	Maslahat	Membantu evaluasi dan pengendalian konsumsi
Kontrol anggaran	Sebagian siswa membagi saldo sesuai kebutuhan	Maslahat	Menunjukkan perilaku konsumsi rasional
Peningkatan frekuensi pengeluaran	Sebagian siswa lebih sering bertransaksi setelah menggunakan e-money	Mafsadah	Berpotensi mendorong konsumsi berlebih (<i>israf</i>)
Konsumsi impulsif	Pembelian spontan akibat kemudahan dan promo	Mafsadah	Terjadi pada sebagian siswa, terutama belanja online

Aspek	Temuan Lapangan	Kategori	Keterangan
Pengaruh promo dan diskon	Promo memicu keinginan belanja di luar kebutuhan	Mafsadah	Melemahkan kontrol diri dan prioritas konsumsi
Kurangnya kontrol diri	Siswa sulit menahan keinginan saat saldo tersedia	Mafsadah	Bersifat situasional; bergantung karakter individu
Ketergantungan sistem digital	Transaksi sulit dilakukan tanpa e-money pada beberapa siswa	Mafsadah	Ketergantungan masih pada tingkat ringan
Pengeluaran non-esensial	Digunakan untuk game, hiburan, belanja keinginan	Mafsadah	Tidak dominan secara keseluruhan, bersifat individual

Sumber: Analisis data penelitian, Desember 2025–Februari 2026

d. Dominasi Masalah atas Mafsadah

Mengikuti prinsip Al-Syatibi bahwa apabila suatu aktivitas mengandung masalah dan mafsadah sekaligus, penilaiannya ditentukan oleh dampak yang lebih besar dan lebih kuat berdasarkan temuan lapangan, masalah penggunaan *e-money* pada siswa SMA Negeri 1 Polewali masih lebih dominan dibandingkan mafsadah.

Dominasi masalah ini terlihat dari beberapa faktor: (1) orientasi konsumsi siswa yang masih berpusat pada kebutuhan harian dan pendidikan; (2) adanya pengawasan aktif orang tua yang memantau saldo dan riwayat transaksi; (3) keterbatasan uang saku yang secara alamiah membatasi konsumsi berlebihan; (4) konteks sosial Polewali Mandar yang bukan merupakan kota besar, di mana budaya konsumtif belum berkembang seperti di metropolitan. Sementara itu, mafsadah yang muncul bersifat situasional dan individual belum berkembang menjadi pola konsumsi yang sistemik.

Guru ekonomi yang diwawancarai menegaskan: "Yang penting itu bagaimana siswa mengatur diri, bukan e-money-nya." Pernyataan ini menggambarkan prinsip bahwa *e-money* sebagai instrumen muamalah modern bersifat netral, sedangkan nilai penggunaannya sangat ditentukan oleh perilaku konsumsi dan kesadaran penggunaannya. Prinsip ini selaras dengan kaidah ushul fiqh bahwa penilaian suatu instrumen bergantung pada tujuan dan dampak penggunaannya.

B. Pembahasan

1. Pola dan Bentuk Penggunaan *E-Money*,

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tujuh siswa sebagai informan utama menggunakan *e-money* dalam berbagai aktivitas konsumsi, seperti pembelian makanan dan minuman, kebutuhan digital (pulsa dan paket data), belanja daring, serta pembayaran kebutuhan sekolah. Intensitas penggunaan yang bervariasi mulai dari mingguan hingga harian menunjukkan bahwa *e-money* telah menjadi bagian dari kebiasaan konsumsi siswa.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Frederik Munda (2022) yang menyatakan bahwa kemudahan, kecepatan, dan efisiensi menjadi faktor utama generasi muda dalam mengadopsi *e-wallet*. Namun, dalam konteks siswa SMA Negeri 1 Polewali, penggunaan *e-money* masih dipengaruhi oleh keterbatasan uang saku dan pengawasan orang tua, sehingga lebih bersifat fungsional dibandingkan konsumsi prestisius. Hal ini memperlihatkan bahwa karakteristik usia dan lingkungan sosial turut menentukan pola pemanfaatan teknologi keuangan.

2. Pengaruh *E-Money* Terhadap Perilaku Konsumsi,

Penelitian ini menemukan bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan frekuensi pengeluaran, terutama dalam bentuk transaksi kecil yang dilakukan secara berulang. Kemudahan transaksi mendorong munculnya perilaku konsumsi spontan, meskipun tidak selalu dalam jumlah besar. Namun demikian, beberapa siswa menunjukkan kemampuan kontrol diri dengan membatasi saldo dan penggunaan *e-money* sesuai kebutuhan.

Hasil ini sejalan dengan penelitian Nabila, Trihudiyatmanto, dan Efendi (2025) yang menegaskan bahwa kontrol diri berperan sebagai variabel penting dalam memediasi hubungan antara penggunaan uang elektronik dan perilaku konsumtif. Dengan demikian, *e-money* bukan menjadi penyebab utama perilaku konsumtif, melainkan hanya sebagai

alat yang mempercepat keputusan konsumsi, sementara faktor utama tetap terletak pada karakter individu dan literasi keuangan.

3. Perspektif Ekonomi Syariah Melalui Analisis Maslahat dan Mafsadah

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *e-money* lebih banyak memberikan manfaat (*maslahat*) dibandingkan dampak negatif (*mafsadah*). Maslahat yang dominan meliputi kemudahan transaksi, efisiensi waktu, serta dukungan terhadap kebutuhan pendidikan yang berkaitan dengan pemeliharaan akal (*hifzh al-'aql*) dan harta (*hifzh al-mal*). Sementara itu, mafsadah yang muncul seperti konsumsi impulsif dan peningkatan frekuensi pengeluaran bersifat situasional dan tidak dialami oleh seluruh informan.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Yasnandra (2023) yang menyatakan bahwa intensitas penggunaan *e-wallet* dapat meningkatkan kecenderungan konsumtif, namun tetap dipengaruhi oleh faktor kontrol diri dan lingkungan. Dalam kerangka *maqashid al-syari'ah*, penggunaan *e-money* dalam penelitian ini berada pada tingkat maslahat *hajjiyyat* dan *tahsiniyyat*, sehingga dapat dikategorikan sebagai instrumen yang bersifat netral dan bernilai maslahat selama digunakan secara bijak dan tidak mengarah pada perilaku *israf* (berlebihan).

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Bentuk dan pola penggunaan *e-money* di kalangan siswa SMA Negeri 1 Polewali umumnya berupa transaksi pembayaran kebutuhan sehari-hari, kebutuhan digital, belanja daring, dan pembayaran sekolah. *E-money* digunakan sebagai alat bantu transaksi yang praktis dengan pola bersifat situasional dan dipengaruhi kemudahan akses, promo digital, serta kebiasaan transaksi non tunai. Tidak semua siswa memiliki perencanaan keuangan terstruktur dalam penggunaannya.
2. Pengaruh penggunaan *e-money* terhadap perilaku konsumsi siswa terutama tampak pada meningkatnya frekuensi pembelian dalam nominal kecil yang dilakukan berulang. Kemudahan transaksi berimplikasi pada kecenderungan konsumsi impulsif bagi sebagian siswa. Namun, penelitian menemukan bahwa perilaku konsumtif tidak sepenuhnya disebabkan *e-money*, melainkan oleh faktor kontrol diri, literasi keuangan, dan pengaruh lingkungan sosial. *E-money* berperan sebagai fasilitator kemudahan, sedangkan arah perilaku konsumsi tetap ditentukan oleh kesadaran pengguna.
3. Dalam tinjauan ekonomi syariah dan *maqashid al-syari'ah*, penggunaan *e-money* berada pada tingkat maslahat *hajjiyyat* dan *tahsiniyyat* memberikan kemudahan (*raf' al-haraj*) dan efisiensi transaksi, dengan kontribusi tidak langsung pada pemeliharaan akal dan harta apabila digunakan bijak. Mafsadah muncul ketika penggunaan melampaui batas kebutuhan dan mendorong *israf*. Secara keseluruhan, maslahat lebih dominan karena orientasi konsumsi yang masih berpusat pada kebutuhan, pengawasan orang tua, dan konteks sosial Polewali Mandar yang moderat. *E-money* bersifat netral dan dapat dinilai sebagai maslahat bersyarat dalam ekonomi Islam.

B. Saran

1. Bagi Sekolah: Perlu dilakukan penguatan literasi keuangan berbasis nilai ekonomi syariah melalui pembinaan karakter, integrasi materi pengelolaan keuangan dalam pembelajaran ekonomi, serta edukasi mengenai perbedaan kebutuhan dan keinginan dalam konsumsi digital.
2. Bagi Orang Tua: Diharapkan meningkatkan peran pendampingan penggunaan *e-money* melalui pengawasan saldo, pemantauan riwayat transaksi, dan dialog terbuka mengenai pengelolaan uang saku dengan pendekatan edukatif dan persuasif.
3. Bagi Siswa: Diharapkan meningkatkan kesadaran dalam mengelola konsumsi digital dengan membiasakan pencatatan pengeluaran, menetapkan batas saldo sesuai kebutuhan, dan menunda pembelian yang bersifat keinginan semata.
4. Bagi Peneliti Selanjutnya: Disarankan memperluas kajian penggunaan *e-money* melalui penelitian kuantitatif untuk mengukur tingkat konsumtif secara terukur, studi komparatif antar wilayah, atau kajian hubungan literasi keuangan syariah dengan tingkat kontrol diri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Institut Agama Islam Negeri Parepare atas dukungan akademik dalam penyusunan penelitian ini. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada SMA Negeri 1 Polewali yang telah memberikan izin dan fasilitas penelitian. Apresiasi diberikan kepada seluruh informan penelitian yang telah bersedia memberikan data dan informasi secara terbuka. Penulis juga berterima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Buthi, M. S. R. (1977). *Dlawabit al-mashlahat fi al-syari'ah al-Islamiyyah*. Mu'assasah al-Risalah.
- Al-Ghazali, A. H. (1971). *Al-Mustashfa min 'ilm al-ushul*. Syirkah al-Tiba'ah al-Fanniyyah al-Muttahidah.
- Al-Qaradawi, Y. (t.t.). *Peran nilai dan moral dalam perekonomian Islam*. Gema Insani Press.
- Bank Indonesia. (2009). *Peraturan Bank Indonesia Nomor 11/12/PBI/2009 tentang uang elektronik (electronic money)*.
- Bank Indonesia. (2024). *Laporan sistem pembayaran Indonesia 2024*.
- Boediono. (2009). *Ekonomi mikro*. BPFE-Yogyakarta.
- Dewi, L. G. K. (2021). Penggunaan e-money terhadap perilaku konsumtif mahasiswa yang dimediasi kontrol diri. *Jurnal Ekuitas*
- Hendrayana, I. G., dkk. (2024). *E-money: Panduan lengkap penggunaan dan manfaat e-money dalam era digital*. PT Sonpedia Publishing Indonesia.
- Huda, N., & Nasution, M. E. (2014). *Ekonomi mikro Islam*. Kencana.
- Islam, S. S., & Nur, I. (2021). E-money perspektif maqashid syariah fii al-muamalah. *Al-Mustashfa: Jurnal Penelitian Hukum Ekonomi Syariah*, 6(2).
- Mankiw, N. G. (2012). *Makroekonomi* (Ed. ke-9). Erlangga.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldana, J. (t.t.). *Analisis data kualitatif: Buku sumber tentang metode-metode baru* (Ed. ke-3). UI-Press.
- Mukarramah, H. (2023). *Pengaruh dompet digital (e-wallet) terhadap minat beli konsumen (studi kasus pada masyarakat milenial di Jakarta)*. UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Munda, F., Suriani, & Said. (2022). *Nilai guna dan manfaat penggunaan fintech e-wallet DANA (studi kasus: Mahasiswa di Universitas Bosowa Makassar)*, Universitas Bosowa].
- Nabila, S., Trihudiatmanto, M., & Efendi, B. (2025). Kontrol diri sebagai mediasi pengaruh penggunaan uang elektronik, gaya hidup, dan konformitas terhadap perilaku konsumtif generasi Z Kota Depok. *Magisma: Jurnal Ilmiah Ekonomi dan Bisnis*, 13(1).
- Setiadi, N. J. (2015). *Perilaku konsumen: Edisi revisi*. Kencana.
- Shihab, Q. (2002). *Tafsir Al-Misbah: Pesan, kesan dan keserasian Al-Qur'an* (Vol. 7). Lentera Hati.

- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kualitatif, untuk penelitian yang bersifat: Eksploratif, enterpretif, interaktif, dan konstruktif*. Alfabeta.
- Sukirno, S. (2010). *Makroekonomi teori pengantar* (Ed. ke-3). RajaGrafindo Persada.
- Yasnandra, O. (2023). *Tingkat konsumsi pengguna e-wallet di kalangan siswa SMA Surabaya*. Universitas Surabaya].