



Info Artikel:

Diterima: 27/09/2017

Direvisi: 18/11/2017

Dipublikasikan: 31/12/2017



Dipublikasikan oleh:

Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET)

Motif Siswa memiliki Smartphone dan Penggunaannya

Jamilah Aini Nasution¹, Neviyarni Suhaili², Alizamar³

¹²³Universitas Negeri Padang

Abstract

In July 2012, it's registered that 58% of 47 million people who have smartphone in Indonesian is dominated by teenager aged 14 until 17 years (result of research by Nielsen). Students should be use the smartphone appropriate with function to pointing students on a positive thing, but students indicate that they still use smartphone for a negative thing. This study aimed to analyze and to describe about motives of students to choose smartphone and the use of smartphone by students SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang. This research is a quantitative study with descriptive approach. The population is all students who have a smartphone as many as 227 students. Sample as many as 145 students. Instrument used is the scale of motive students have a smartphone and the use of smartphone. The results of data analysis showed that: (1) the level of motive students have a smartphone in SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang at the high category, and (2) the level of use smartphone by students SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang also at the high category.

Keywords: Smartphone, Motive, The Use



This is an open access article distributed under the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited. ©2017 by author and Indonesian Institute for Counseling, Education and Therapy (IICET).

PENDAHULUAN

Dewasa ini, penggunaan smartphone sudah sangat marak sekali di kalangan remaja. Di Indonesia, 58% dari 47 juta jiwa orang yang memiliki smartphone didominasi oleh remaja berusia 14 hingga 17 tahun (Heriyanto, 2014). Departemen Pendidikan Nasional (2008:1426) mengartikan, "Smartphone sebagai telepon seluler yang memiliki fungsi-fungsi seperti dalam komputer pribadi dengan diberi tambahan fitur tertentu seperti layar sentuh dan akses internet nirkabel".

Remaja usia 12 sampai 21 tahun sudah memiliki rasa kemandirian dalam membuat keputusan untuk memunculkan suatu perilaku. Keputusan berperilaku untuk memiliki suatu benda dipengaruhi faktor psikologis seperti motivasi atau motif (Kotler, 2002). Motif menurut Hasibuan (2007) merupakan daya pendorong seseorang dalam berperilaku untuk memperoleh kepuasan. Menurut Mowen dan Minor (2002), tingkah laku seseorang sangat dipengaruhi dan dirangsang oleh keinginan, kebutuhan, tujuan, dan kepuasan, sehingga dapat dikatakan bahwa setiap kegiatan yang dilakukan oleh seseorang selalu ada motif. Dalam membuat keputusan untuk membeli (dalam hal ini memiliki) menurut Dharmmesta dan Handoko (2000) dipengaruhi oleh motif rasional dan emosional.

Menurut Wahyuni (2008), motif rasional adalah pembelian yang didasarkan kepada kenyataan yang ditunjukkan oleh produk kepada konsumen dan merupakan atribut produk yang fungsional serta obyektif keadaannya, misalnya kualitas produk, harga, ketersediaan barang, efisiensi kegunaan barang tersebut yang dapat diterima. Dalam penelitian ini, motif rasional yang dimaksud terkait tentang

kegunaan barang tersebut dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk aktivitas belajar. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh Putra dan Paramita (2014) pada 11 orang remaja pengguna smartphone, bahwa motif remaja memiliki smartphone salah satunya adalah karena aplikasi-aplikasi pada smartphone memudahkan mereka untuk berbagai aktivitas sehari-hari, seperti untuk berkomunikasi dan mengakses informasi melalui jaringan internet.

Motif emosional merupakan daya pendorong yang melibatkan perasaan seseorang, meliputi gaya hidup, status sosial, harga diri, kebanggaan, dan penerimaan kelompok. Pada hasil penelitian Juwanto (2012) menunjukkan bahwa 72% siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang menggunakan smartphone sebagai gaya hidup. Terkait hasil penelitian Juwanto, siswa dirasa belum layak mengutamakan gaya hidup sebagai alasan untuk memiliki suatu benda. Hal ini dikarenakan sebagian besar kehidupan siswa SMA masih ditanggung sepenuhnya oleh orangtua.

Motif emosional untuk memiliki smartphone, dikhawatirkan menjadi pemicu remaja berperilaku negatif. Misalnya pada sekelompok remaja yang membenarkan alasan gaya hidup untuk memiliki suatu benda, maka anggota kelompok yang lain cenderung akan berusaha mengikuti kebenaran kelompok tersebut agar mendapatkan penerimaan. Bagi sebagian remaja yang kenyataannya tidak mampu membeli smartphone namun memaksakan diri agar dapat diterima oleh kelompok, dikhawatirkan melakukan tindakan negatif seperti mencuri, menipu, melacurkan diri, bahkan membunuh. Fenomena ini terjadi pada remaja yang melakukan tindakan kriminal akibat ingin tampil trendi dan diterima oleh kelompok teman sebaya. Pada berita yang termuat di harian Jawa Pos tanggal 5 Februari 2009 memuat seorang remaja di Batam yang harus mendekam di penjara karena membunuh orang lain demi memiliki sebuah smartphone Blackberry seperti teman-teman yang lain. Terkait fenomena tersebut, dapat dikatakan bahwa motif emosional memiliki smartphone sepertinya menjadi alasan remaja memunculkan perilaku yang negatif, sehingga dirasa perlu dikaji lebih dalam penyebab atau alasan siswa memiliki smartphone.

Aplikasi smartphone memiliki banyak kegunaan, misalnya saja dapat digunakan sebagai sarana untuk mencari pengetahuan, media komunikasi, hiburan, dan menyimpan data penting. Menurut Liao (2010) smartphone merupakan perangkat komunikasi yang efisien dan memiliki fungsi yang sesuai dengan perkembangan dalam berkomunikasi, serta memiliki bentuk yang minimalis sehingga mudah dibawa kemana-mana. Liao mendefinisikan kegunaan smartphone berdasarkan tiga fungsi yaitu: (1) versatility atau fungsi kecerdasan, yaitu beberapa aplikasi yang dapat digunakan sebagai media untuk mencari informasi yang biasa diakses melalui aplikasi internet, google, atau opera mini, dan aplikasi bawaan seperti kalkulator, serta aplikasi yang dapat di-download seperti kamus bahasa Indonesia dan bahasa Inggris, (2) essentiality yaitu fungsi komunikasi melalui telepon, pesan singkat, dan jejaring sosial, serta fungsi penyimpanan data baik dalam memori internal maupun eksternal, dan (3) entertainment yang memiliki fungsi sebagai media hiburan yang biasa diakses melalui aplikasi game, pemutar musik, pemutar video, dan kamera.

Apabila suatu media digunakan untuk hal yang positif maka akan berdampak baik bagi pengguna, sebaliknya apabila digunakan untuk hal yang negatif akan berdampak buruk bagi pengguna. Aplikasi pada smartphone yang umumnya digunakan remaja sebagai fungsi komunikasi adalah jejaring sosial meliputi facebook, twitter, path, instagram, blackberry messenger, line, dan lain sebagainya. Remaja dapat menggunakan aplikasi tersebut untuk mendiskusikan tugas sekolah dan berbagi informasi terkait aktivitas sekolah serta belajar. Namun kenyataannya, masih terdapat remaja yang menggunakan aplikasi jejaring sosial untuk hal-hal yang tidak dibenarkan. Misalnya untuk berbagi jawaban saat ujian, saling mengirim foto atau video yang mengandung unsur pornografi, bahkan aplikasi ini juga kerap digunakan untuk menjelek-jelekan orang lain.

Aplikasi jejaring sosial dapat membantu remaja menemukan teman-teman yang sudah lama tidak saling memberi kabar atau sudah tidak menjalin komunikasi lagi dan menemukan teman-teman baru. Namun hal ini pula yang kadang menjadi pemicu bagi remaja menggunakan aplikasi jejaring sosial

untuk hal-hal yang keliru. Fenomena yang ditemukan yaitu masih terdapat sebagian remaja yang kerap menggunakan aplikasi jejaring sosial sebagai wadah untuk aksi mencari pasangan, sehingga cenderung terdapat di antara remaja tersebut terlibat perilaku pergaulan bebas. Peneliti dari University of Southern California di Los Angeles (dalam Candra, 2012) melakukan riset untuk mengetahui sejauh mana penggunaan smartphone di kalangan remaja mempengaruhi perilaku seksual. Riset ini dilaksanakan pada tahun 2011 kepada 1.800 orang remaja di Los Angeles yang berusia sekitar 12 sampai 18 tahun. Berdasarkan hasil riset tersebut terungkap bahwa sekitar sepertiga pelajar menggunakan smartphone yang terhubung langsung dengan internet dan sekitar separuh anak-anak mengaku bahwa mereka aktif secara seksual. Riset tersebut juga mengungkapkan bahwa 5% pelajar SMA menggunakan internet untuk mencari pasangan, satu di antara 4 pelajar merambah ke jejaring sosial untuk mendapatkan pasangan dalam berhubungan seks. Pelajar SMA tersebut melakukan pendekatan atau mencari pasangan seks secara online dan signifikan cenderung melakukan hubungan seks dengan pasangan yang dikenalnya di internet.

Selain itu, data yang dirilis Juniper Research (dalam Maulana, 2015) juga terungkap bahwa rata-rata pengguna smartphone menonton 348 video porno pertahunnya. Berdasarkan data tersebut ternyata kalangan remaja termasuk sebagai penonton video-video porno. Melalui smartphone, remaja dapat mencari tambahan pelajaran untuk dan mengerjakan tugas dan mendalami materi pelajaran. Namun, karena kemungkinan kurangnya sosialisasi tentang penggunaan smartphone dalam artian yang positif dan kurangnya pemahaman remaja terhadap moral atau aturan yang berlaku sehingga remaja cenderung tidak mampu mengontrol perilaku mereka.

Penggunaan smartphone yang positif, tidak hanya mengenai cara atau tindakan untuk memanfaatkan aplikasinya saja namun kesesuaian penggunaan berdasarkan waktu dan tempat juga perlu diperhatikan. Pada seorang mahasiswa UNP jurusan Administrasi Pendidikan angkatan 2014 menggunakan smartphone saat sedang menyeberangi perlintasan kereta api. Pada berita yang dimuat info Sumbar (2015) bahwa mahasiswi tersebut terlindas kereta api di perlintasan Simpang Polonia, Air Tawar Timur, Kota Padang pada hari Minggu (14 Juni 2015) siang sekitar pukul 14.40 WIB. Sebelum kejadian, masyarakat sudah memberitahukan kepada mahasiswi tersebut bahwa perlintasan tersebut akan segera dilalui kereta api. Namun, pemberitahuan masyarakat sekitar tidak terdengar, karena diduga mahasiswi tersebut sedang mendengarkan musik menggunakan headset melalui smartphone.

Fenomena lain terkait dengan penggunaan smartphone yang negatif juga ditemui pada siswa di sekolah menengah. Masih ada siswa yang kedatangan asyik mendengarkan musik melalui headset saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran, sehingga diduga siswa tidak dapat menyimak materi yang disampaikan dan tidak dapat merespon pertanyaan dari guru. Berdasarkan penuturan mahasiswa PLBK S2 UNP yang bertugas di SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang, bahwa guru mata pelajaran mengeluh karena siswa kedatangan mendengarkan musik menggunakan headset saat guru sedang menyampaikan materi pelajaran. Apabila hal tersebut dibiarkan saja, maka dikhawatirkan siswa tidak menguasai materi dan tidak dapat menjawab soal ujian nantinya.

Selain itu, salah satu aplikasi smartphone sebagai fungsi entertainment yang umumnya digunakan remaja adalah aplikasi games. Bermain game merupakan favorit banyak anak, namun dikhawatirkan anak menjadi kecanduan sehingga lalai dengan tugas sekolah. Lebih lanjut, peneliti melakukan wawancara kepada 10 orang mahasiswa UNP yang menggunakan smartphone dan mengakses aplikasi games untuk mengetahui frekuensi penggunaan game dan dampak terhadap kegiatan kuliah mahasiswa tersebut. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, ditemui bahwa terdapat 2 mahasiswa yang mengaku tidak dapat menyelesaikan studinya sebab tidak menyelesaikan tugas akhir (Skripsi). Kedua mahasiswa tersebut menuturkan bahwa pada mulanya menggunakan aplikasi game sebagai selingan saat jenuh berpikir, namun karena penasaran dengan game yang dimainkan, akibatnya menjadi kecanduan dan lupa waktu sehingga tugas akhir pun menjadi terlupa.

Remaja yang bertugas untuk belajar dituntut untuk dapat membagi waktu antara belajar sebagai tugas utama dan bermain sebagai selingan. Selain bermain games, masih juga terdapat remaja yang cenderung kecanduan menggunakan aplikasi jejaring sosial. Santrock (2003) mengungkapkan bahwa banyak masa-masa yang menyenangkan yang dihabiskan remaja dengan teman sebaya melalui telepon, pada aktivitas sekolah, dan perbincangan seputar lingkungan teman sebaya. Aplikasi jejaring sosial membantu menjalin interaksi yang lebih intensif antar remaja dengan teman sebaya. Banyak hal menyenangkan yang dapat dibagi antar sesama remaja melalui aplikasi ini, seperti saling mengirim pesan dengan emote-emote menarik, saling berbagi aktivitas yang sedang dilakukan, saling mengirim foto, video, dan pesan suara, dan hal lainnya.

Masa remaja adalah masa transisi yang ditandai oleh adanya perubahan fisik, emosi, dan psikis. Tingkat perubahan tersebut berbeda-beda sebab dipengaruhi oleh jenis kelamin. Menurut Hurlock (1980), remaja perempuan cenderung memiliki tingkat keintiman yang dalam dengan orang-orang sekitarnya dibanding dengan remaja laki-laki. Hal ini dikarenakan remaja laki-laki ingin menunjukkan kemandirian yang lebih tinggi dibanding perempuan sehingga menimbulkan jarak dengan lingkungan sekitar.

Berdasarkan fenomena-fenomena yang sudah dipaparkan pada uraian sebelumnya, guru bimbingan dan konseling (BK) memiliki peran penting untuk memberikan pelayanan guna membimbing dan mengarahkan perilaku siswa agar memiliki pemahaman yang positif terhadap dirinya, kemudian mampu memanfaatkan *smartphone* sebagai penunjang aktivitas sehari-hari sesuai fungsi dan kegunaannya untuk hal yang positif.

Upaya yang dapat dilakukan oleh guru BK adalah memberikan pelayanan BK dalam bidang bimbingan pribadi, sosial, dan belajar dengan fungsi pemahaman, pemeliharaan dan pengembangan, pencegahan, serta pengentasan. Hal ini dirasa penting agar siswa memiliki kemandirian untuk membentuk perilaku yang baik dan berkepribadian yang positif.

Motif siswa memiliki *smartphone* dan penggunaannya terindikasi mengarah pada hal yang negatif, sehingga penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan mendeskripsikan mengenai motif siswa memiliki *smartphone* dan penggunaannya serta implikasi terhadap pelayanan bimbingan dan konseling.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode deskriptif untuk menjelaskan secara akurat dan sistematis mengenai variabel penelitian. Variabel penelitian yang dideskripsikan adalah motif siswa memiliki *smartphone* dan penggunaan *smartphone* oleh siswa. Populasi penelitian ini mencakup seluruh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang Tahun Ajaran 2015/2016 yang diketahui memiliki *smartphone*. Sampel penelitian berjumlah 145 orang siswa (69 orang laki-laki dan 76 orang perempuan).

Instrumen yang digunakan adalah skala pengukuran psikologi, yaitu skala model Likert. Teknik analisis yaitu dengan menetapkan kriteria penilaian masing-masing data yang diperoleh yang mengacu kepada batasan yang dikemukakan oleh Azwar (2012) pada Tabel 1.

Tabel 1. Kriteria Penilaian Data

Kategorisasi	Rumus Norma
Sangat Tinggi	$\geq \mu + 1,5 SD$
Tinggi	$(\mu + 0,5 SD) \leq x < (\mu + 1,5 SD)$
Sedang	$(\mu - 0,5 SD) \leq x < (\mu + 0,5 SD)$
Rendah	$(\mu - 1,5 SD) \leq x < (\mu - 0,5 SD)$
Sangat Rendah	$< (\mu - 1,5 SD)$

HASIL

Deskripsi Data

Data dalam penelitian ini meliputi variabel motif siswa memiliki *smartphone* dan penggunaan *smartphone*. Berikut dikemukakan deskripsi data hasil penelitian.

1. Motif Siswa Memiliki *Smartphone*

Deskripsi data secara keseluruhan motif siswa memiliki *smartphone* dapat dilihat pada Tabel 2 dan Diagram 1.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Motif Siswa Memiliki *Smartphone* (n=145)

Interval Skor	Kategori	F	%
≥ 56	Sangat Tinggi	60	41
$46,65 \leq x < 56$	Tinggi	77	53
$37,35 \leq x < 46,65$	Sedang	8	6
$28,05 \leq x < 37,35$	Rendah	0	0
$< 28,05$	Sangat Rendah	0	0
Total		145	100
Rata-rata		54,26	

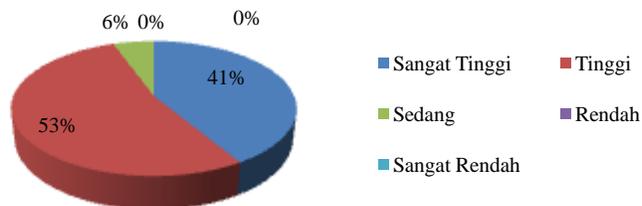


Diagram 1. Tingkat Motif Siswa Memiliki *Smartphone*

Berdasarkan Tabel 2 dan Diagram 1 dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata motif siswa memiliki *smartphone* adalah 54,26 dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa motif siswa memiliki *smartphone* adalah bagus.

Deskripsi data berdasarkan sub variabel motif rasional dan emosional siswa memiliki *smartphone* dapat dilihat pada Tabel 3.

Tabel 3. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Motif Rasional dan Emosional Siswa Memiliki Smartphone (n=145)

Interval Skor	Kategori	Motif Rasional		Motif Emosional	
		F	%	F	%
≥ 28	Sangat Tinggi	125	86	34	23
23,34 s/d < 28	Tinggi	17	12	43	30
18,67 s/d < 23,34	Sedang	2	1	44	30
14 s/d < 18,67	Rendah	1	1	21	15
< 14	Sangat Rendah	0	0	3	2
Total		145	100	145	100
Rata-rata		30,51		23,75	

Berdasarkan Tabel 3 diketahui bahwa nilai skor rata-rata motif rasional siswa memiliki *smartphone* adalah 30,51 dan berada pada kategori sangat tinggi. Sementara nilai skor rata-rata motif emosional siswa memiliki *smartphone* adalah 23,75 dan berada pada kategori tinggi.

Selanjutnya, deskripsi data motif rasional dan emosional siswa memiliki *smartphone* ditinjau dari jenis kelamin laki-laki dapat pula dilihat pada Tabel 4.

Tabel 4. Deskripsi Data Motif Siswa Memiliki Smartphone Ditinjau dari Jenis Kelamin Laki-laki (n=69)

Indikator	Motif Rasional	Motif Emosional	Keseluruhan
Jumlah Item	7	7	14
Skor			
Ideal	35	35	70
Maks	35	34	67
Min	18	15	39
Total	2092	1694	3786
Mean	30,32	24,55	54,87
SD	3,73	4,47	5,48
Ket.	Sangat Tinggi	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 4, dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata motif rasional siswa laki-laki adalah 30,32 dan berada pada kategori sangat tinggi. Sementara nilai skor rata-rata motif emosional siswa laki-laki adalah 24,55 dan berada pada kategori tinggi.

Deskripsi data motif rasional dan emosional siswa memiliki *smartphone* ditinjau dari jenis kelamin perempuan dapat pula dilihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Deskripsi Data Motif Siswa Memiliki Smartphone Ditinjau dari Jenis Kelamin Perempuan (n=76)

Indikator	Motif Rasional	Motif Emosional	Keseluruhan
Jumlah Item	7	7	14
Skor			
Ideal	35	35	70
Maks	35	33	65
Min	26	13	45
Total	2333	1751	4084
Mean	30,69	23,04	53,74
SD	2,46	4,66	4,40
Ket.	Sangat Tinggi	Sedang	Tinggi

Berdasarkan data pada Tabel 5, dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata motif rasional siswa perempuan adalah 30,69 dan berada pada kategori sangat tinggi. Sementara nilai skor rata-rata motif emosional siswa perempuan adalah 23,04 dan berada pada kategori sedang.

2. Penggunaan Smartphone

Deskripsi data secara keseluruhan penggunaan *smartphone* dapat dilihat pada Tabel 6 dan Diagram 2.

Tabel 6. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Penggunaan Smartphone (n=145)

Interval Skor		Kategori	F	%
	≥ 84	Sangat Tinggi	38	26
70 s/d	< 84	Tinggi	93	64
56 s/d	< 70	Sedang	14	10
42 s/d	< 56	Rendah	0	0
	< 42	Sangat Rendah	0	0
Total			145	100
Rata-rata				79,17

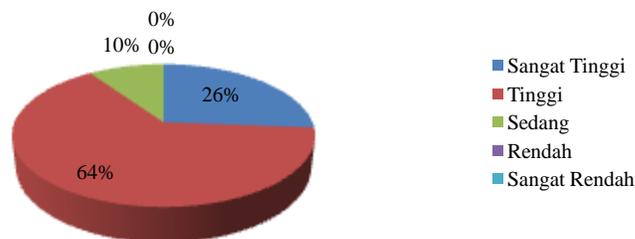


Diagram 2. Tingkat Penggunaan Smartphone

Berdasarkan Tabel 6 dan Diagram 2 dapat diketahui bahwa nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* adalah 79,17 dan berada pada kategori tinggi. Sehingga dapat dikatakan bahwa siswa mampu menggunakan *smartphone* untuk hal yang baik. Selanjutnya, untuk mengetahui lebih dalam mengenai penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang, berikut pada Tabel 7 rincian deskripsi penggunaan *smartphone* ditinjau berdasarkan fungsi *versatility*, *essentiality*, dan *entertainment*.

Tabel 7. Distribusi Frekuensi dan Kategori Skor Penggunaan Smartphone Ditinjau Berdasarkan Fungsi Versatility, Essentiality, dan Entertainment (n=145)

Interval Skor	Kategori	Versatility		Essentiality		Entertainment	
		F	%	F	%	F	%
≥ 28	Sangat Tinggi	61	42	50	34	50	35
23,34 s/d < 28	Tinggi	64	44	72	50	54	37
18,67 s/d < 23,34	Sedang	20	14	22	15	34	23
14 s/d < 18,67	Rendah	0	0	1	1	7	5
< 14	Sangat Rendah	0	0	0	0	0	0
Total		145	100	145	100	145	100
Rata-rata			26,87		26,40		25,89

Pada Tabel 18, dapat dilihat bahwa nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang pada fungsi *versatility* yaitu 26,87; pada fungsi *essentiality* yaitu 26,40; dan pada fungsi *entertainment* yaitu 25,89, sehingga fungsi-fungsi tersebut sama-sama berada pada kategori tinggi.

Deskripsi data penggunaan *smartphone* pada fungsi *versatility*, *essentiality*, dan *entertainment* ditinjau berdasarkan jenis kelamin laki-laki dapat diungkapkan pada Tabel 8.

Tabel 8. Deskripsi Data Penggunaan Smartphone oleh Siswa Laki-laki (n=69)

Indikator	<i>Versa-tility</i>	<i>Essen-tiality</i>	<i>Entertain-ment</i>	Keselu-ruhan
Jumlah Item	7	7	7	21
Skor				
Ideal	35	35	35	105
Maks	33	33	32	90
Min	19	19	16	62
Total	1811	1765	1726	5302
Mean	26,24	25,58	25,01	76,84
SD	3,28	3,10	3,61	7,07
Ket.	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Berdasarkan Tabel 8, dapat diperoleh informasi bahwa nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* oleh siswa laki-laki SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang secara keseluruhan adalah 76,84 dan berada pada kategori tinggi. Selanjutnya, nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* siswa laki-laki pada fungsi *versatility* yaitu 26,24; pada fungsi *essentiality* yaitu 25,58; dan pada fungsi *entertainment* yaitu 25,01; dan masing-masing fungsi tersebut berada pada kategori tinggi.

Deskripsi data penggunaan *smartphone* pada fungsi *versatility*, *essentiality*, dan *entertainment* ditinjau berdasarkan jenis kelamin perempuan dapat diungkapkan pada Tabel 9.

Tabel 9. Deskripsi Data Penggunaan Smartphone oleh Siswa Perempuan (n=69)

Indikator	<i>Versa-tility</i>	<i>Essen-tiality</i>	<i>Entertain-ment</i>	Keselu-ruhan
Jumlah Item	7	7	7	21
Skor				
Ideal	35	35	35	105
Maks	34	34	35	102
Min	20	16	15	64
Total	2086	2064	2028	6178
Mean	27,44	27,15	26,68	81,28
SD	3,31	3,13	4,55	7,35
Ket.	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Tinggi

Pada Tabel 9, dapat diketahui nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* oleh siswa perempuan SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang secara keseluruhan yaitu 81,28 dan berada pada kategori tinggi. Nilai skor rata-rata penggunaan *smartphone* siswa perempuan pada fungsi *versatility* yaitu 27,44; pada fungsi *essentiality* yaitu 27,15; dan pada fungsi *entertainment* yaitu 26,68; dan masing-masing fungsi tersebut berada pada kategori tinggi.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan-temuan yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pembahasan terkait variabel penelitian yaitu motif siswa memiliki *smartphone* dan penggunaannya dapat diuraikan seperti berikut ini.

1. Motif Siswa Memiliki *Smartphone*

Motif sangat berpengaruh terhadap pengambilan keputusan dalam perilaku pembelian atau untuk memiliki sesuatu benda. Motif merupakan daya penggerak seseorang berperilaku dalam rangka mencapai tujuan yang diarahkan pada kepuasan. Terkait penelitian ini, motif menurut Mangkunegara (2005) merupakan suatu dorongan kebutuhan dalam diri konsumen yang perlu dipenuhi agar konsumen dapat menyesuaikan diri dengan lingkungan. Kebutuhan terhadap kegunaan *smartphone* merupakan salah satu motif atau pendorong siswa dalam membuat keputusan untuk memiliki. Kebutuhan yang dimaksud berupa kemudahan-kemudahan yang didapatkan oleh siswa salah satunya untuk mempermudah pelaksanaan proses pembelajaran di sekolah.

Hasil temuan penelitian menunjukkan bahwa motif siswa memiliki *smartphone* berada pada kategori tinggi, dengan nilai skor rata-rata yaitu 54,26. Berdasarkan hasil temuan penelitian tersebut, maka dapat dikatakan bahwa siswa mampu membuat keputusan untuk memiliki *smartphone* sebab motif atau alasan yang bagus atau dapat diartikan pula motif siswa yaitu kebutuhan terhadap aplikasi-aplikasi pada *smartphone* yang dapat digunakan untuk mendukung aktivitas belajar lebih dominan dibandingkan untuk memenuhi kebutuhan emosi siswa.

Kebutuhan yang melatarbelakangi atau pendorong terjadinya perilaku tertentu, umumnya tidak tampak atau tersembunyi. Menurut Prasetijo dan Ihalauw (2009), kemunculan seperangkat kebutuhan pada saat tertentu dapat disebabkan oleh stimulus dalam kondisi psikologis seseorang pada proses emosional ataupun kognitif, atau oleh stimulus. Kemunculan karena proses emosional, misalnya siswa merasa terdorong untuk memiliki *smartphone* sebab sebagian besar teman-teman di kelas sudah memiliki *smartphone*. Kemunculan motif karena proses kognitif, misalnya informasi tentang keunggulan *smartphone* yang diuraikan secara rasional sehingga mendorong siswa untuk memiliki.

Pembahasan terkait munculnya perilaku untuk memiliki *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang yang dipengaruhi oleh motif rasional dan emosional dapat diidentifikasi lebih rinci pada uraian berikut ini.

a. Motif Rasional

Istilah rasional diartikan sebagai pemikiran atau pertimbangan yang logis. Pemikiran rasional cenderung mengarahkan seseorang kepada bentuk perilaku yang positif. Terkait motif siswa memiliki *smartphone*, motif rasional menurut Schiffman dan Kanuk (2004) diasumsikan sebagai bentuk sebab individu memunculkan tingkah laku (dalam hal ini memiliki) setelah mempertimbangkan dan menyadari kegunaan suatu hal terhadap dirinya. Dalam mengambil keputusan, ada baiknya individu terlebih dulu mempertimbangkan hal-hal penting seperti, apakah keputusan tersebut akan memberikan keuntungan bagi dirinya atau hanya akan berdampak buruk bagi individu tersebut. Selain keinginan dan kebutuhan, penting juga bagi individu untuk mempertimbangkan keterbatasan dirinya.

Hasil temuan penelitian ini menunjukkan bahwa motif rasional siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang memiliki *smartphone* sangat tinggi. Begitu pula motif rasional pada siswa laki-laki maupun perempuan, juga sama-sama berada pada kategori sangat tinggi. Dapat

dikatakan bahwa pengambilan keputusan untuk memiliki *smartphone* siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang ditinjau berdasarkan motif rasional sangat bagus. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Putra dan Paramita (2014) dengan mewawancarai 11 orang remaja pengguna *smartphone*. Putra dan Paramita menjelaskan bahwa motif remaja memiliki *smartphone* salah satunya adalah karena aplikasi-aplikasi pada *smartphone* memudahkan mereka untuk berbagai aktivitas sehari-hari, seperti untuk berkomunikasi dan mengakses informasi melalui jaringan internet. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat dikatakan bahwa siswa memilih *smartphone* yang mereka miliki cenderung untuk kebutuhan belajar. Sehingga siswa dikatakan sudah mampu menyesuaikan keinginannya terhadap kebutuhannya sebagai seorang siswa yang mengemban tugas untuk belajar.

Sebelum memutuskan untuk memiliki *smartphone*, siswa pastilah sudah terlebih dahulu mengenali keinginan dan kebutuhan diri, serta kemudian mencari informasi terkait keinginan dan kebutuhan mereka terhadap keunggulan aplikasi *smartphone* yang ingin mereka miliki tersebut. Namun hal ini tidak terjadi pada seorang siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang yang menjadi sampel penelitian ini. Siswa tersebut tergolong pada kategori rendah, artinya kualitas dan efektifitas *smartphone* untuk mendukung aktivitas belajar tidaklah hal yang melatarbelakangi siswa tersebut memiliki *smartphone*. Lebih lanjut untuk mendalami motif siswa tersebut, maka perlu dianalisis lebih mendalam dan dilaksanakan pelayanan BK kepada siswa tersebut.

b. Motif Emosional

Motif emosional berkaitan tentang perasaan, meliputi gaya hidup, status sosial, pertemanan, harga diri, dan kebanggaan. Menurut Schiffman dan Kanuk (2004), motif emosional merujuk kepada sebab atau alasan individu memiliki sesuatu untuk kebanggaan atau status. Kemudian, Helma (2013) juga mengungkapkan bahwa emosi dapat digunakan sebagai acuan seseorang untuk membuat keputusan.

Hasil temuan penelitian terkait motif emosional siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang memiliki *smartphone* tergolong pada kategori tinggi. Artinya, siswa tidak melibatkan kebutuhan emosi sebagai pendorong untuk memiliki *smartphone*. Hasil penelitian ini bertolakbelakang dengan hasil penelitian Stirillistia (2014) yang berjudul, "Analisis motif pembelian produk *macbeth* pada komunitas *griffon army* Malang". Berdasarkan analisis kualitatif kepada empat orang subjek penelitian yang merupakan anggota komunitas Griffon's Army diketahui bahwa motif pembelian produk *macbeth* cenderung mengarah pada motif emosional. Disimpulkan demikian sebab daya dorong pembelian tidak bersifat faktual (harga, kualitas, dan sebagainya) namun lebih pada perasaan atau emosi saja (kebanggaan, baik kebanggaan akan *prestise* barang mewah, maupun kebanggaan karena memiliki produk yang sama dengan tokoh yang diidolakan).

Selanjutnya, pada hasil penelitian ditemui bahwa motif emosional siswa laki-laki memiliki *smartphone* juga tergolong pada kategori tinggi, sehingga dapat dikatakan bahwa siswa laki-laki memiliki *smartphone* tidak terdorong oleh kebutuhan emosi. Sebaliknya, motif emosional siswa perempuan memiliki *smartphone* tergolong pada kategori sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian daya pendorong siswa perempuan untuk memiliki *smartphone* adalah untuk pemuasan kebutuhan perasaan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa laki-laki cenderung memiliki pemikiran yang lebih realistis dibandingkan siswa perempuan. Siswa perempuan cenderung memiliki tingkat keintiman yang dalam dengan orang-orang sekitarnya. Hal ini dikarenakan remaja laki-laki ingin menunjukkan kemandirian yang lebih (Hurlock, 1980).

Motif emosional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keputusan pembelian. Pada 21 orang siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang, diketahui bahwa siswa tersebut masih tergolong pada kategori rendah, bahkan 3 orang siswa lainnya tergolong pada kategori sangat rendah. Bagi sebagian besar siswa SMA yang belum memiliki penghasilan dan yang

kebutuhan hidupnya masih sepenuhnya menjadi tanggungan orangtua, dirasa belum layak memiliki *smartphone* untuk menunjukkan gaya hidup dan status sosialnya. Hal ini dikarenakan siswa utamanya berkewajiban untuk belajar, sehingga persaingan yang diharapkan di antara siswa adalah persaingan prestasi. Kemudian, apabila motif memiliki *smartphone* sebab dilatarbelakangi oleh pemuasan kebutuhan emosional, dikhawatirkan kegunaan atau fungsi *smartphone* tidak pula dapat dimanfaatkan dengan baik.

Dorongan untuk memiliki *smartphone* sebab ingin diterima dalam pertemanan cenderung berdampak tidak baik bagi siswa. Dikatakan demikian sebab apabila setelah memiliki *smartphone* ternyata ekspektasi yang diharapkan tidak sesuai dengan kenyataan, maka kepuasan yang ingin dicapai setelah memiliki *smartphone* tidak dirasakan siswa, namun yang dirasa adalah kecewa. Oleh sebab itu, bagi siswa dalam membuat keputusan untuk membeli atau memiliki *smartphone* disarankan agar mempertimbangkan kualitas dan efektifitas *smartphone* dan tidak melibatkan pemuasan kebutuhan perasaan.

2. Penggunaan *Smartphone*

Pada kisaran usia 14 hingga 18 tahun siswa SMA sudah masuk pada masa remaja akhir sehingga dituntut untuk mampu mengambil keputusan terhadap dirinya sendiri kemudian memunculkan suatu perilaku yang positif. Begitu pula halnya pada pemanfaatan suatu benda atau media, siswa diharapkan menggunakannya untuk hal yang positif sesuai fungsi benda tersebut agar mendapatkan keuntungan yang baik bagi dirinya. *Smartphone* umumnya dapat digunakan siswa SMA untuk mencari informasi penting terkait pelajaran sekolah, menjalin dan memperlancar komunikasi, menyimpan data penting, dan kerap digunakan sebagai media penghibur.

Pada hasil temuan penelitian diketahui bahwa penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang berada pada kategori tinggi, baik pada siswa laki-laki maupun perempuan. Artinya, siswa memanfaatkan *smartphone* untuk hal yang positif yaitu seperti untuk mendukung aktivitas belajar, membina hubungan yang baik dengan teman dan kerabat, dan mampu menyesuaikan penggunaan *smartphone* sehingga tidak mengganggu kewajiban utama siswa.

Salah satu faktor yang mempengaruhi penggunaan *smartphone* adalah jenis kelamin laki-laki dan perempuan. Namun hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan *smartphone* oleh siswa laki-laki dan siswa perempuan sama-sama berada pada kategori tinggi. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian Utamaningsih (2006), tentang "Pengaruh penggunaan ponsel pada remaja terhadap interaksi sosial remaja". Hasil penelitian Utamaningsih pada siswa SMU Negeri 68 Salemba Jakarta Pusat juga menunjukkan bahwa jenis kelamin tidak mempengaruhi tingkat penggunaan ponsel, artinya baik remaja laki-laki maupun perempuan saat ini tidak jauh berbeda dalam menggunakan ponselnya.

Pembahasan selanjutnya mengenai penggunaan *smartphone* yang dijelaskan berdasarkan masing-masing indikator meliputi fungsi *versatility*, *essentiaility*, dan *entertainment* dapat diuraikan sebagai berikut.

a. Fungsi *Versatility*

Fungsi *versatility* merupakan fungsi kecerdasan yang mencakup penjelajahan internet dan aplikasi-aplikasi tertentu yang dapat diakses untuk kepentingan pengetahuan. Hasil temuan terkait penggunaan fungsi *versatility* pada *smartphone* oleh siswa diketahui bahwa siswa tergolong pada kategori tinggi. Artinya, siswa menggunakan aplikasi penjelajahan internet dan aplikasi terkait lainnya untuk hal yang positif yaitu mendukung aktivitas belajar baik di sekolah maupun luar sekolah.

Smartphone sebagai fungsi kecerdasan dapat mempengaruhi proses dan kegiatan pembelajaran siswa. Melalui *smartphone*, siswa dapat mencari tahu materi pelajaran yang akan dibahas. Bahkan siswa dapat memperdalam pemahamannya dengan menaritahu kembali hal-hal yang terkait dengan materi tersebut. Namun tidak seluruhnya siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang menggunakan *smartphone* sebagai fungsi kecerdasan untuk hal yang positif. Berdasarkan temuan hasil penelitian diketahui bahwa masih terdapat 14% dari keseluruhan sampel berada pada kategori sedang. Pada temuan penelitian diketahui bahwa di antara siswa tersebut menggunakan *smartphone* sebagai sarana untuk menyontek saat sedang ujian.

Perilaku menyontek tentu tidak asing lagi dalam dunia pendidikan Indonesia. Perilaku menyontek merupakan upaya yang dilakukan seseorang untuk mendapatkan keberhasilan dengan cara yang tidak jujur. Terdapat berbagai faktor yang mempengaruhi perilaku menyontek, diantaranya adalah pengaruh teman sebaya, adanya peluang, soal yang terlalu sulit, kecemasan terhadap kegagalan, persepsi yang salah terhadap fungsi tes, dan malas belajar. Perilaku ini tergolong pada perilaku yang tidak baik dan akan menimbulkan dampak yang negatif bagi siswa. *Smartphone* utamanya diciptakan untuk meringankan pekerjaan manusia dalam artian yang positif, sehingga perlu penanganan bagi siswa yang menggunakannya pada hal yang negatif untuk menghindari dampak yang buruk bagi siswa tersebut sebagai pengguna.

b. Fungsi *Essentiality*

Fungsi *essentiality* pada *smartphone* terkait fungsi komunikasi dan penyimpanan data. Hasil temuan terkait penggunaan fungsi *essentiality* pada *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang diketahui bahwa berada pada kategori tinggi. Berdasarkan fungsi *essentiality*, siswa dapat dikatakan menggunakan *smartphone* untuk mengkomunikasikan hal-hal yang positif seperti untuk membina hubungan baik dengan teman dan kerabat serta untuk menyimpan data-data tugas sekolah. Siswa menyimpan data-data penting yang berkaitan dengan kebutuhan siswa terhadap materi-materi belajar dan data lainnya.

Komunikasi merupakan bagian dari aktivitas kehidupan sosial manusia. Komunikasi adalah proses sistematis bertukar informasi antar pihak atau proses penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan menggunakan lambang tertentu, baik secara langsung maupun tidak langsung (menggunakan media) untuk mendapatkan umpan balik (*feedback*). Pada penelitian ini, media yang digunakan untuk melancarkan penyampaian informasi adalah *smartphone*. Meskipun berada pada waktu dan tempat yang berbeda, manusia tetap dapat saling berbagi informasi, saling menanyakan dan menyampaikan kabar sehingga terjalin hubungan yang semakin harmonis.

Smartphone sebagai media komunikasi dapat digunakan siswa untuk saling bertukar informasi mengenai tugas-tugas sekolah maupun aktivitas lainnya. Namun, pada penelitian ini ditemukan bahwa 15% dari keseluruhan sampel siswa tidak mengkomunikasikan hal tersebut melalui *smartphone*. Hasil temuan penelitian ini bertolak belakang dengan hasil penelitian Utamaningsih (2006), bahwa siswa SMU Negeri 68 Salemba Jakarta Pusat lebih sering menggunakan ponsel untuk membahas mengenai tugas-tugas atau pekerjaan rumah.

Melalui *smartphone*, siswa dapat menanyakan kepada teman tugas sekolah yang sulit dipahami, menanyakan tugas untuk besok, menyampaikan kabar jika tidak masuk sekolah, dan banyak hal lainnya yang dapat siswa sampaikan. Bahkan melalui aplikasi jejaring sosial siswa dapat saling mengkomunikasikan aktivitas sekolah dengan banyak teman sekaligus, atau dapat saling berdiskusi pada forum di *smartphone* yang telah disediakan oleh siswa-siswa tersebut. Hal ini tentunya dapat mempererat hubungan siswa dengan teman-teman lainnya, sehingga diharapkan tidak ada siswa yang ketinggalan informasi.

Selanjutnya terkait fungsi komunikasi, siswa baiknya mampu menyesuaikan waktu untuk berkomunikasi agar tidak mengganggu kewajiban lainnya. Pada hasil penelitian ini ditemui siswa berkategori sedang yang berkomunikasi hingga larut malam. Hal ini tentunya dapat mengganggu kesehatan dan kegiatan belajar siswa esok harinya. Setelah satu hari berkegiatan, istirahat malam sangatlah penting bagi siswa untuk memulihkan tubuh, sehingga esok harinya dapat melanjutkan kegiatan lagi dan bersemangat untuk mengikuti proses belajar di sekolah.

c. Fungsi *Entertainment*

Fungsi lain *smartphone* adalah sebagai media hiburan. Aplikasi yang umumnya diakses sebagai hiburan seperti aplikasi *games* dan beberapa aplikasi bawaan *smartphone* seperti pemutar musik, pemutar video, dan kamera. Namun tak jarang aplikasi-aplikasi ini disalahgunakan oleh siswa. Pada hasil penelitian masih ditemui sebagian kecil siswa (23% dari keseluruhan sampel) yang bermain *games* hingga lupa mengerjakan tugas, yang sulit mengendalikan diri untuk tidak membuka situs yang mengandung unsur pornografi, menggunakan jejaring sosial di *smartphone* untuk mendapatkan pasangan lawan jenis, mendengarkan musik melalui *smartphone* saat guru sedang menerangkan, bahkan mengganggu atau memotret teman ketika sedang belajar di kelas.

Smartphone sebagai media hiburan sebaiknya digunakan sebagai kegiatan untuk meminimalisir kejenuhan saja, bukanlah kegiatan inti. Penggunaan media hiburan yang menghabiskan waktu hingga melalaikan kewajiban cenderung berdampak negatif bagi siswa sebagai pengguna. Misalnya saja mendengarkan musik saat guru sedang menerangkan, tentu akan sangat sulit untuk fokus mendengarkan materi pelajaran yang sedang disampaikan oleh guru. Sehingga siswa juga tidak dapat memahami materi pelajaran tersebut dan dikhawatirkan tidak siap menghadapi ujian kelak. Hal inilah yang akan menjadi sebab turunnya prestasi belajar siswa.

Smartphone memiliki fungsi sebagai kecerdasan, hal tersebut tentu tidak akan terjadi apabila siswa mampu menyesuaikan penggunaan fungsi hiburan dengan waktu dan tempat yang sesuai atau tepat.

KESIMPULAN

Motif memiliki *smartphone* siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang berada pada kategori tinggi atau dapat dikatakan bahwa daya pendorong siswa memiliki *smartphone* adalah bagus. Artinya, daya pendorong siswa memiliki *smartphone* cenderung karena pemikiran yang rasional meliputi kualitas dan efektivitas *smartphone* dapat mendukung aktivitas belajar. Penggunaan *smartphone* oleh siswa SMA Pembangunan Laboratorium UNP Padang tergolong baik. Siswa menggunakan *smartphone* sesuai dengan kegunaannya dalam artian yang positif, yaitu berkaitan dengan aktivitas belajar, untuk membina hubungan baik, dan mampu menyesuaikan penggunaan *smartphone* tanpa mengesampingkan kewajiban siswa sebagai pelajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Azwar, S. 2012. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Candra, A. 2012. *Smartphone* Picu Pergaulan Bebas Remaja?. *Kompas.com*, (<http://health.kompas.com/read/2012/10/31/15114598/Smartphone.Picu.Pergaulan.Bebas.Remaja>), diakses 16 Agustus 2015).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Dharmmesta, B.S. dan Handoko, T.H. 2000. *Manajemen Pemasaran: Analisis perilaku konsumen*. Yogyakarta: BPFE.

- Hasibuan, S.P. 2007. *Organisasi dan Motivasi: Dasar peningkatan produktivitas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Helma. 2013. "Model Pengembangan Kecerdasan Emosional Karyawan dengan Pendekatan Konseling Perkembangan (Studi Pengembangan Kecerdasan Emosional Karyawan PT Semen Padang)". *Disertasi*. Bandung: Program Pascasarjana UPI.
- Heriyanto, T. 2014. Indonesia Masuk 5 Besar Negara Pengguna *Smartphone*. *DetikINET*, (<http://inet.detik.com/read/2014/02/03/171002/2485920/317/indonesia-masuk-5-besar-negara-pengguna-smartphone>, diakses 15 Agustus 2015).
- Hurlock, E.B. (Ed.). 1980. *Psikologi Perkembangan: Suatu pendekatan sepanjang rentang kehidupan*. Terjemahan oleh Istiwidayanti dan Soedjarwo. 1996. Jakarta: Erlangga.
- Info Sumbar. 2015, 14 Juni. Diduga Korban Tak Mendengar Suara Kereta Api Karena Menggunakan *Headset*, (<http://www.infosumbar.net/berita/berita-sumbar/diduga-korban-tak-mendengar-suara-kereta-api-karena-menggunakan-headset/>, diakses 15 Agustus 2015).
- Jawa Pos. 2009, 5 Februari. *Mencegah Kriminalitas Remaja*. Hlm.4
- Juwanto. 2012. "Penggunaan *Handphone* oleh Siswa dan Peran Guru Bimbingan dan Konseling di SMA Pembangunan Kota Padang". *Tesis*. Padang: Program Pascasarjana Universitas Negeri Padang.
- Kotler, P. Tanpa tahun. *Manajemen Pemasaran: Edisi milenium*. Terjemahan oleh Teguh, H., Rusli, R.A., dan Molan, B. 2002. Jakarta: Prenhallindo.
- Liao, K.H. 2010. "An Exploratory Study the Expectations from Undergraduate Students' Perspectives for the Future Mobile Phone Innovations". *The Journal of International Management Studies*, Vol. 5, No 1: 99-108.
- Mangkunegara, A.P. 2005. *Perilaku Konsumen*. Bandung: Refika Aditama.
- Maulana, A. 2015. Rata-rata Pengguna *Smartphone* Tonton 348 Video Porno per Tahun. *Liputan6*, (<http://tekno.liputan6.com/read/2277717/rata-rata-pengguna-smartphone-tonton-348-video-porno-per-tahun>, diakses 19 Agustus 2015).
- Mowen, J.C. dan Minor, M. 2002. *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Erlangga.
- Prasetijo, R. dan Ihalauw, J. 2009. *Perilaku Konsumen*. Yogyakarta: ANDI.
- Putra, M.D. dan Paramita, E.L. 2014. "Perilaku Konsumen Remaja Usia 15-18 Tahun dalam Upaya Membentuk Loyalitas Merek". *Jurnal*, 1-43.
- Santrock, J.W. (Eds.). Tanpa tahun. *Perkembangan Remaja*. Terjemahan oleh Shinto B.A. dan Sherly S. 2003. Jakarta: Erlangga.
- Schiffman, L.G. dan Kanuk, L.L. 2004. *Consumer Behavior* (8th ed.). New Jersey: Prentice Hall.
- Stirillistia, R. 2014. "Analisis Motif Pembelian Produk Macbeth pada Komunitas Griffon Army Malang". *Jurnal*. Malang: Universitas Brawijaya Malang.

Utamaningsih, I.A. 2006. "Pengaruh Penggunaan Ponsel Pada Remaja terhadap Interaksi Sosial Remaja (Kasus SMUN 68, Salemba Jakarta Pusat, DKI Jakarta)". *Jurnal*. Bogor: Institut Pertanian Bogor.

Wahyuni, D.U. 2008. "Pengaruh Motivasi, Persepsi, dan Sikap Konsumen Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Merek Honda di Kawasan Surabaya Barat". *Jurnal*, Vol. 10, No. 1.