



Pengaruh *Dance Challenge* Pada Media Sosial TikTok Terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19

Dinda Dewi Ambarwati¹, Usrek Tani Utina²

Jurusan Pendidikan Seni Drama Tari dan Musik, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia.

Info Artikel

Sejarah Artikel

Diterima : 29-10-2021

Disetujui : 24-06-2022

Dipublikasikan :

31-07-2022

Keywords:

Dance Challenge, Social Media, TikTok, Teenager Dancing Interest, Covid-19 Pandemic.

Abstrak

Media Sosial TikTok merupakan *platform* media sosial berbasis gerak dan audio visual. *User* TikTok khususnya remaja pernah membuat video tari, sehingga tertantang untuk menciptakan video tarian dengan gerak dan musik yang berbeda dari *creator* lain. Tantangan untuk melakukan gerak tari pada media sosial TikTok dikenal dengan istilah *Dance Challenge*. Tujuan penelitian untuk mengidentifikasi dan menganalisis Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19. Metode yang digunakan dalam penelitian yaitu metode penelitian kuantitatif dengan menggunakan format deskriptif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Analisis data menggunakan metode analisis kofisien korelasi. Hasil penelitian menunjukkan variabel *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok (X) memiliki pengaruh signifikan terhadap variabel Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y). Nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,869 menunjukkan hubungan variabel *Dance Challenge* pada media Sosial TikTok (X) terhadap Minat menari Remaja Kabupaten Blora (Y) memiliki pengaruh yang sangat kuat atau sempurna, karena nilai *Pearson Correlation* berada pada interval 0,81 – 1,00. *Dance challenge* dapat berpengaruh terhadap minat menari remaja di Kabupaten Blora, karena sebelum membuat video *dance challenge*, remaja berlatih terlebih dahulu dengan melakukan gerak tari secara berulang, dengan demikian *dance challenge* pada media sosial TikTok menjadikan remaja tertarik untuk menari.

Abstract

TikTok Social Media is a motion-based and audio-visual social media platform. TikTok users, especially teenagers, have made dance videos, so they are challenged to create dance videos with different movements and music from other creators. The challenge to perform dance moves on TikTok social media is known as the Dance Challenge. The purpose of the study was to identify and analyze Dance Challenge Influence of TikTok Social Media on Teenager Dancing Interest of Blora Regency in Covid-19 Pandemic Era. The method used in this research is a quantitative research method using a descriptive format. Data collection techniques using questionnaires, documentation, and interviews. The data validity technique uses validity and reliability tests. Data analysis using correlation coefficient analysis method. The results showed that the Dance Challenge variable on TikTok Social Media (X) had a significant influence on the Teenager Dancing Interest variable in Blora Regency (Y) with a Pearson Correlation value of 0.869 showing the relationship between the Dance Challenge variable on TikTok Social Media (X) on the interest of dancing in the youth of Blora Regency (Y) has a very strong or perfect effect, because the Pearson Correlation value is in the interval 0.81 – 1.00. Dance challenges can affect teenagers dancing interest in Blora Regency, because before making a dance challenge video, teenagers practice first by doing dance moves repeatedly, thus the dance challenge on TikTok social media makes teenagers interested in dancing.

© 2022 Universitas Negeri Semarang

ISSN 2503-2585

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B2 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

Email : 1. dindadewi.ambarwati.senitari@students.unnes.ac.id

2. usrek@mail.unnes.ac.id

PENDAHULUAN

Era milenial ini, teknologi sudah menjadi kebutuhan dan salah satu hal penting bagi masyarakat untuk memperoleh maupun menyampaikan informasi. Teknologi komunikasi berkembang pesat di kalangan masyarakat salah satunya adalah media sosial. Menurut (Mendiberg, 2012), media sosial merupakan sarana yang memfasilitasi pengguna untuk melakukan kerjasama sehingga dapat menghasilkan suatu produk. Media sosial adalah sarana daring yang memudahkan pengguna untuk berpartisipasi, membagikan, dan membuat konten atau isi berupa tulisan, gambar, musik, dan video (Nasrullah, 2017). Media sosial sangat mudah untuk diakses sehingga pada jaman sekarang hampir seluruh masyarakat menggunakan media sosial baik sebagai hiburan bahkan sebagai sarana ekspresi diri.

Media sosial yang paling digemari remaja saat ini salah satunya adalah TikTok karena menjadi aplikasi paling banyak diunduh pada tahun 2020. TikTok pertama kali *launching* pada bulan September 2016 oleh Zhang Yiming. Meskipun sudah diluncurkan sejak tahun 2016, namun media sosial TikTok semakin *booming* di Indonesia sejak adanya pandemi Covid-19. TikTok merupakan media sosial yang memungkinkan pengguna untuk melihat dan membuat video pendek dengan didukung pengisi suara atau musik secara otomatis. Video yang dibuat pengguna TikTok sangat bervariasi sesuai dengan *passion* pengguna mulai dari video memasak, olahraga, *fashion*, lawakan, menyanyi, berita, merias, dan menari. Menariknya, hampir semua pengguna TikTok pernah membuat video tarian. User TikTok khususnya remaja pernah membuat video tari, sehingga tertantang untuk menciptakan video tarian dengan gerak dan musik yang berbeda dari *creator* lain. Tantangan untuk melakukan gerak tari pada media sosial TikTok dikenal dengan istilah *dance challenge* atau biasa disebut DC. Program *challenge* dikampanyekan melalui media sosial TikTok dengan konten yang berisi

tantangan oleh pengguna satu ke pengguna lain (Saputra, 2021).

Pengguna yang mengikuti *dance challenge* sangat variatif, mulai dari orang yang bukan berasal dari latar belakang seorang penari hingga seorang penari, baik laki-laki maupun perempuan, dan dari rentang usia anak-anak, remaja, hingga orang dewasa dengan antusias melakukan *dance challenge*. Pengguna media Sosial TikTok yang mengikuti *dance challenge* tersebar di berbagai daerah, salah satunya di Kabupaten Blora.

Penelitian Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19 tidak terlepas dari penelitian terdahulu yaitu penelitian oleh Bagus (Prianbodo, 2018) dengan judul Pengaruh TikTok terhadap Kreativitas Remaja Surabaya yang dilakukan pada tahun 2018. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh Bagus Priambodo yaitu sama-sama membahas media sosial TikTok dengan remaja sebagai subyek penelitian. Namun, subyek penelitian yang dilakukan peneliti adalah remaja Kabupaten Blora sedangkan Bagus Prianbodo remaja kota Surabaya. Remaja berarti proses tumbuh dan berkembang menuju kedewasaan (Ali & Asrori, 2006). Masa remaja dimulai usia 10-24 tahun. Selain itu, fokus kajian yang dilakukan peneliti adalah pengaruh *dance challenge* pada media sosial TikTok terhadap minat menari, sedangkan penelitian yang dilakukan Bagus Prianbodo memiliki fokus kajian yaitu pengaruh TikTok terhadap kreativitas. Perbedaan yang paling menarik pada penelitian yang dilakukan peneliti yaitu perihal waktu penelitian yang dilakukan ketika pandemi Covid-19 yang mana segala aktivitas dilakukan atau dikerjakan dari rumah atau disebut WFH (*Work from Home*).

Kabupaten Blora merupakan salah satu Kabupaten yang ada di Provinsi Jawa Tengah. Kabupaten Blora memiliki Kesenian Tari yaitu Tayub (Cahyono, 2006). Namun, minat remaja Kabupaten Blora terhadap tari masih tergolong rendah (wawancara: Sindi Ayu 10

Agustus 2021). Pandemi Covid-19 mengharuskan masyarakat Indonesia khususnya Kabupaten Blora melakukan segala aktivitas dari rumah seperti kegiatan bekerja. Tidak hanya bekerja saja, kegiatan belajar juga dilakukan menggunakan sistem daring (Luisandrih & Yanuartuti, 2020). Penduduk Kabupaten Blora terkhusus rentang usia remaja baik yang masih sekolah maupun sudah bekerja merasa bosan, karena segala aktivitas dilakukan di rumah sehingga aplikasi TikTok menjadi alternatif untuk menghibur serta mengekspresikan diri melalui tantangan menari atau dikenal dengan istilah *dance challenge* yang sedang *viral* pada media sosial TikTok.

Remaja melakukan *dance challenge* pada media sosial TikTok sebagai sarana ekspresi diri karena menyediakan fitur menarik untuk membuat video yang sudah otomatis diisi musik/suara. Cara penggunaan TikTok sangat mudah juga menjadi salah satu alasan mengapa media sosial TikTok sangat digemari. *User* tidak perlu mengunduh musik untuk dedit dengan video berisi gerakan tari, cukup dengan mencari video dengan musik yang dinginkan pada aplikasi TikTok, kemudian mulai merekam gerak tarian dan musik akan diputar secara otomatis. Setelah proses merekam selesai, video tarian disertai irungan musik dapat disimpan dan dipublikasikan. Video tarian yang dibuat juga dapat dikreasikan lebih menarik dengan transisi, kecepatan, dan stiker yang sudah tersedia pada pilihan menu sesuai kreativitas pengguna. Video *dance challenge* yang telah dibuat dan dibagikan ke aplikasi TikTok atau media sosial lain seperti Instagram tentu akan dilihat oleh *viewer* terutama remaja. Gerak tarian yang menarik, singkat, dan disertai irungan musik yang menarik menjadi daya tarik remaja untuk selalu mengikuti setiap *dance challenge* baru pada media sosial TikTok.

Gerak tari dan musik pada *dance challenge* membuat viewer tertarik melakukan gerak tari yang ditantangkan. Gerakan *dance challenge* pada media sosial TikTok didominasi dengan gerak

tarian modern yang lincah dan *energetic*. Namun, tidak sedikit pula yang melakukan *dance challenge* dengan gerak tari tradisional maupun perpaduan antara gerak tari modern dengan gerak tari tradisional. Meskipun, *dance challenge* pada TikTok berdurasi pendek, namun untuk melakukan gerak *dance challenge* remaja tentunya perlu menghafal gerak dan musik terlebih dahulu. Bahkan secara sadar atau tidak sadar, sering dijumpai remaja ketika melakukan aktivitas lain sambil menggerakkan badan untuk mencoba melakukan gerakan *dance challenge*. Antusiasme remaja Kabupaten Blora untuk melakukan *dance challenge* menjadi hal yang menarik untuk diteliti. Bagaimana sebuah media sosial TikTok berpengaruh terhadap minat menari remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif deskriptif. Penyajian data dalam penelitian kuantitatif menggunakan angka dan analisis statistik (Sugiyono, 2012). Alasan peneliti menggunakan metode penelitian kuantitatif, karena dalam penyajian data menggunakan angka atau data statistik. Selain itu, peneliti juga ingin mengetahui Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19. Peneliti menggunakan pendekatan asosiatif kausal, karena peneliti meneliti pengaruh antara dua variabel yaitu *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora.

Pengumpulan data suatu penelitian diperlukan adanya alat bantu yang disebut instrument penelitian (Arikunto, 1995). Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19 adalah kuesioner, dokumentasi, dan wawancara. Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari sampel yang telah ditetapkan sebagai responden yaitu

remaja kabupaten Blora dengan sampel sejumlah 50 orang yang berasal dari 10 keluarahan yang ada di Kabupaten Blora. Pengambilan sampel dengan teknik sampel random sederhana dalam penelitian ini memberi peluang setiap anggota menjadi sampel penelitian (Kerlinger, 2006). Peneliti telah menyebar kuesioner dalam bentuk *softfile* melalui *google form* secara online ditujukan untuk mengurangi penyebaran Virus Corona, karena penelitian dilakukan pada saat pandemi Covid-19. Kemudian, dokumentasi dan wawancara diperlukan sebagai pendukung serta memperkuat data yang diperoleh ketika melakukan penelitian.

Teknik keabsahan data menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Butir pernyataan yang telah dibuat oleh peneliti untuk menggambarkan suatu variabel diuji kelayakan menggunakan uji validitas. Variabel penelitian terdiri dari variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) (Sugiyono, 2017). Pernyataan telah dikelompokkan berdasarkan variabel X dan variabel Y (Sujarweni, V, 2012:177). Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh pernyataan valid karena r hitung bernilai positif, dan r hitung $>$ r tabel. r tabel untuk jumlah 50 responden dengan tingkat kesalahan 0,05 adalah 0,279. Berdasarkan uji reliabilitas, nilai *Cronbach's Alpha* variabel *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok (X) sebesar 0,9 $>$ 0,6 dan nilai *Cronbach's Alpha* variabel Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y) 0,9 $>$ 0,6. Dasar pengambilan keputusan, kuesioner dikatakan reliable apabila nilai *Cronbach's Alpha* $>$ 0,6 (Sujarweni, 2012:186). Sehingga dapat disimpulkan bahwa item pernyataan pada kuesioner bernilai reliable.

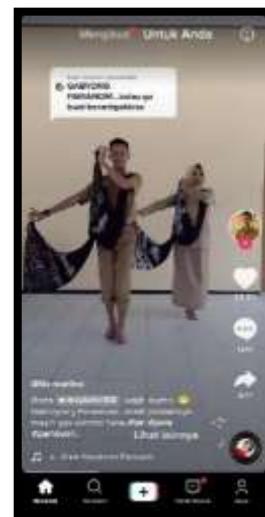
Peneliti menggunakan teknik analisis data data statistik deskriptif. Setelah data didapatkan melalui kuesioner yang telah disebar, maka dilakukan proses presentase data. Nilai pada kuesioner diubah dalam bentuk presentase menggunakan program IBM SPSS statistics 25 for windows. Selanjutnya, besarnya pengaruh variabel *Dance*

Challenge pada Media Sosial TikTok (X) terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y) juga dihitung menggunakan nilai koefisien korelasi menggunakan program SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

TikTok merupakan *platform* media sosial berbasis gerak dan audio visual. TikTok diluncurkan oleh perusahaan bernama *Bytedance* di Tiongkok pada bulan September 2016. Pengguna media sosial TikTok didominasi generasi Z atau anak milenial merupakan generasi yang sangat melek teknologi, sehingga mampu memanfaatkan TikTok sebagai media untuk hiburan dan menyalurkan minat. (sumber: www.tekno.kompas.com)

Applikasi TikTok dapat diunduh dengan mudah melalui *Google Play Store* yang sudah tersedia pada Gawai Pintar. Cara mengunduh TikTok hanya dengan mengetik kata TikTok pada kolom pencarian *Google Play Store*, setelah muncul tampilan untuk instal aplikasi TikTok, kemudian tekan tulisan instal maka aplikasi TikTok akan mulai diunduh pada Gawai Pintar. TikTok menjadikan Gawai Pintar semakin pintar, karena TikTok menyediakan fitur *editing* yang dilengkapi musik dan efek menarik sehingga pengguna dapat membuat video sesuai kreatifitas pengguna.



Gambar 1. Tampilan Beranda TikTok
(Sumber: Dinda, 29 Juni 2021)

Pengguna TikTok dapat menonton video dari pengguna atau *creator* lain yang disukai. Selain itu, pengguna dapat membagikan video dari pengguna lain maupun video hasil karya sendiri ke sesama pengguna TikTok maupun ke pengguna media sosial lain seperti WhatsApp, Facebook, dan Instagram.

Tampilan awal ketika membuka TikTok diarahkan pada menu Beranda yang berisi video-video pengguna TikTok yang direkomendasikan oleh pihak TikTok untuk ditonton atau biasa disebut dengan istilah FYP (*for your page*). Video yang ditampilkan berasal dari pengguna yang berbeda, cara untuk menganti video dengan menggeser ke atas maka video akan berganti dari pengguna satu ke pengguna yang lain. TikTok dilengkapi fitur untuk menyukai, memberi komentar, menyimpan dan membagikan video pengguna lain yang disukai. Selain menu beranda terdapat menu lain, yaitu cari, create atau membuat video, kotak masuk dan saya.



Gambar 2. Tampilan Menu temukan
(Sumber: Dinda, 29 Juni 2021)

Menu kedua adalah temukan, berisi kolom pencarian dan *trending* video pada TikTok. Menu temukan memudahkan untuk mencari video yang ingin ditonton baik sebagai hiburan maupun referensi untuk membuat konten video. Pengguna TikTok banyak mengunggah video berisi tarian dengan diiringi musik, tarian yang *viral* mengundang pengguna lain untuk

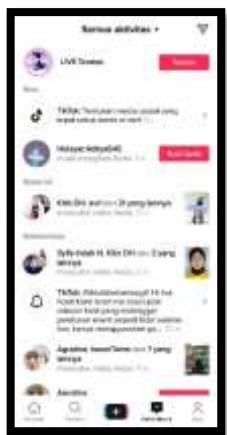
mengikuti dan membuat video tarian yang serupa. Fenomena saling menirukan video tari yang dibuat oleh salah satu pengguna TikTok, kemudian diikuti pengguna yang lain disebut *Dance Challenge* atau biasa disingkat dengan DC.

Dance Challenge pada media sosial TikTok sangat digemari oleh berbagai kalangan khususnya remaja. Pengguna TikTok dapat membuat video *Dance Challenge* dengan menekan menu *create* atau ikon tambah.



Gambar 3. Tampilan Menu Create
(Sumber: Dinda, 29 Juni 2021)

Selanjutnya, muncul tampilan kamera untuk merekam video yang dilengkapi fitur suara untuk menambahkan musik pengiring, ketika membuat video *Dance Challenge*, fitur efek untuk menambahkan efek sinematik yang diinginkan, tombol perekam, pilihan durasi video, fitur unggah untuk mengunggah video yang sudah ada pada *device*, pewaktu untuk memulai rekaman, mempercantik untuk memberi kesan cantik pada wajah, filter untuk memberi kesan suasana pada video, fitur kecepatan untuk mengatur cepat atau lambatnya video yang dibuat, dan balik untuk mengganti kamera depan atau belakang.



Gambar 4. Menu Kotak Masuk
(Sumber: Dinda, 29 Juni 2021)

Menu keempat adalah kotak masuk yang berisi pemberitahuan semua aktivitas, yaitu berupa aktivitas pengguna lain sedang melakukan siaran langsung atau memberi tanggapan seperti menyukai, memberi komentar, mengirim pesan, dan mengikuti akun. Menu kotak masuk juga berisi pemberitahuan dari pihak TikTok tentang topik yang sedang *trending* dan *event* besar TikTok.



Gambar 5. Tampilan Menu Saya
(Sumber: Dinda, 29 Juni 2021)

Menu kelima adalah Saya, berisi profil pribadi pengguna, meliputi jumlah pengikut dan mengikuti, deskripsi pengguna, tautan media sosial, dan pengaturan untuk mengubah profil. Menu saya juga memuat video-video yang telah

dibuat dan diunggah, serta video pengguna lain yang telah disimpan dan disukai. Pengguna lain secara bebas dapat mengakses profil untuk mengikuti sebuah akun atau melihat video-video yang telah dibuat dan diunggah pada media sosial TikTok.

Istilah challenge pada media sosial TikTok sudah sangat melekat di kalangan pengguna TikTok. *Challenge* pada media sosial TikTok biasanya ditandai dengan hastag (#) atau tagar, contoh #comedyweek, #TikTokTainment, dan tagar yang tidak kalah *hits* yaitu #dancechallenge. Beberapa *Dance Challenge* yang viral diantaranya, Tari Tradisional Nusantara, Kopi Dangdut, Indahnya Pemandangan Indonesia, Tari Ubur-Ubur, *Getun Rasane Ati*, dan *Papi Culo*.

Tabulasi Data Responden

Data kuesioner yang telah terkumpul dari responden melalui *google form* kemudian diolah melalui tahap 1) Penyuntingan, yaitu data yang terkumpul kemudian dicek untuk mengetahui valid atau tidaknya data yang dibutuhkan peneliti dengan memperhatikan kategori sampel, kejelasan data, serta kelengkapan dan keserasian jawaban. 2) Pemberian Kode, yaitu proses memberi isyarat tertentu berupa angka atau huruf sebagai pembeda dalam proses analisis data. 3) Tabulasi, yaitu proses input data pada tabel yang sudah diolah dan diberi kode. Peneliti menggunakan *Microsoft Excel* untuk melakukan penyuntingan, coding, dan tabulasi data, sehingga dapat disajikan tabulasi data dengan responden sejumlah 50 Remaja di Kabupaten Blora yang menggunakan media sosial TikTok dan mengikuti *dance challenge* diberi kode berupa angka 1 hingga 50. Kode berupa huruf X1 hingga X11 menunjukkan butir pernyataan variabel X, yaitu *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok dan kode berupa huruf Y1-Y10 menunjukkan butir pernyataan variabel Y, yaitu minat menari remaja Kabupaten Blora. Skor setiap jawaban responden dinyatakan dalam bentuk angka, yaitu skor 1 untuk

jawaban Sangat Tidak Setuju, skor 2 untuk Jawaban Tidak Setuju, skor 3 untuk jawaban Setuju, dan skor 4 untuk jawaban Sangat Setuju. Berdasarkan tabulasi data, dapat diketahui skor setiap jawaban yang diberikan oleh responden serta akumulasi skor responden untuk diolah menggunakan program SPSS.

Minat Menari Remaja

Minat adalah suatu keinginan yang timbul karena adanya motivasi (Tampubolon, 1991:41) yang didasari adanya pengakuan adanya keterkaitan antara satu individu dengan sesuatu (Djali, 2008) serta erat kaitannya dengan rasa suka satu individu terhadap suatu objek tertentu (Slameto, 2017). Pandemi Covid-19 yang sudah berlangsung satu setengah tahun berdampak pada aktivitas menjadi terbatas. Kegiatan pendidikan dan pekerjaan dilakukan di rumah atau dikenal dengan istilah WFH (*Work from Home*), meskipun sesekali dilakukan pergiliran masuk atau dikenal dengan istilah WFO (*Work from Office*). Aplikasi TikTok menjadi pilihan sebagai media hiburan atau menyalurkan minat Remaja, salah satunya dengan membuat video *Dance Challenge*.

Identitas Responden

Data responden berupa nomor, nama, dan alamat responden. Responden penelitian dengan judul Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19 berdomisili dari Kabupaten Blora.

Tabel 1. Jenis Kelamin Responden

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase
Perempuan	36	72%
Laki-laki	14	28%
Total	50	100%

Tabel 2. Usia Responden

Usia	Jumlah	Persentase
10	1	2%
13	2	4%
14	2	4%
15	2	4%
16	2	4%
17	9	18%

Usia	Jumlah	Persentase
18	7	14%
19	5	10%
20	8	16%
21	4	8%
22	7	14%
24	1	2%
Total	50	100%

Pengguna *dance Challenge* TikTok

Tabel 3. Responden yang menggunakan TikTok

Menggunakan TikTok	Jumlah	Persentase
Ya	50	100%
Total	50	100%

Tabel 3 menunjukkan responden yang menggunakan Media Sosial TikTok. Sejumlah 50 responden yang menjadi sampel penelitian adalah pengguna Media Sosial TikTok.

Tabel 4. Responden yang mengikuti *Dance Challenge*

Mengikuti <i>Dance Challenge</i>	Jumlah	Persentase
Ya	50	100%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 4, responden yang mengikuti *Dance Challenge* sebanyak 50 responden dan dapat diartikan bahwa seluruh responden mengikuti *Dance Challenge*. Tabel di atas merupakan data responden yang menggunakan Media Sosial TikTok dan mengikuti *Dance Challenge*. Sejumlah 50 responden yang menjadi sampel penelitian telah diperoleh dan dihitung menggunakan rumus slovin. Responden penelitian adalah remaja di kabupaten Blora.

Frekuensi

Responden yang menggunakan TikTok kurang dari 2 kali sehari sebanyak 4 orang dengan persentase 8%, sedangkan responden yang menggunakan TikTok 2-3 kali sehari sebanyak 16 orang dengan persentase 32%, kemudian sebanyak 8 responden dengan persentase 16% menggunakan TikTok 3-5 kali dalam sehari, serta responden paling banyak menggunakan TikTok lebih dari 5 kali

yaitu sejumlah 22 orang dengan presentase 44%.

Responden yang mengikuti *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok. Responden dengan jumlah 10 orang atau 20% mengikuti *Dance Challenge* kurang dari 2 kali sehari. Responden yang mengikuti *Dance Challenge* pada Meedia Sosial TikTok 2-3 kali sehari sebanyak 13 orang dengan presentase 26%, kemudian sebanyak 8 responden dengan presentase 16% mengikuti *Dance Challenge* pada Meedia Sosial TikTok 3-5 kali dalam sehari, serta responden paling banyak mengikuti *Dance Challenge* pada Meedia Sosial TikTok lebih dari 5 kali yaitu sejumlah 19 orang dengan presentase 38%.

Durasi

Responden yang menggunakan TikTok kurang dari 30 menit sebanyak 8 orang dengan presentase 16%, sedangkan jumlah responden terbanyak yaitu 17 orang dengan presentase 34% menggunakan TikTok selama 30-60 menit, selanjutnya responden yang menggunakan TikTok selama 1-3 jam sebanyak 10 orang dengan presentae 20%, dan responden yang menggunakan TikTok lebih dari 3 jam sebanyak 15 orang dengan presentase 30%.

Durasi setiap kali melihat video *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok. Responden yang melihat video *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok kurang dari 30 menit sebanyak 14 orang, dengan presentase 28%. Jumlah responden terbanyak yaitu 17 orang dengan presentase 34% melihat video *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok selama 30-60 menit. Sanjutnya, responden yang melihat video *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok selama 1-3 jam sebanyak 10 orang dengan presentae 20%, dan responden yang melihat video *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok lebih dari 3 jam sebanyak 9 orang dengan presentase 18%.

Atensi

Responden yang tertarik dengan *Dance Challenge* pada Media Sosial

TikTok. Sejumlah 43 responden dengan presentase 86% dan yang tidak tertarik dengan *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok sebanyak 7 orang dengan presentase 14%.

Media Sosia TikTok dan *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok mengurangi kebosanan akibat adanya pandemi Covid-19. Seluruh responden sebanyak 50 responden memberi jawaban "Ya" dan tidak ada responden yang memberi jawaban "Tidak".

Kognitif

Tabel 5. Kognitif 1

Jawaban	Jumlah	Percentase
S	25	50%
SS	25	50%
Total	50	100%

Responden yang setuju dengan pernyataan "Saya mengetahui *dance challenge* dari media sosial TikTok" sebanyak 25 orang (50%), dan responden yang menjawab sangat setuju juga sebanyak 25 orang (50%), Sehingga, tidak ada responden yang menjawab tidak setuju ataupun sangat tidak setuju.

Tabel 6. Kognitif 2

Jawaban	Jumlah	Percentase
TS	4	8%
S	31	62%
SS	15	30%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 6, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan "Saya lebih sering melihat *dance challenge* di media sosial TikTok daripada video yang lain" sebanyak 4 orang (8%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 31 orang (62%), selanjutnya sebanyak 15 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 30%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 7. Kognitif 3

Jawaban	Jumlah	Percentase
TS	4	8%
S	28	56%
SS	18	36%

Jawaban	Jumlah	Persentase
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 7, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya lebih sering melihat *dance challenge* di media sosial TikTok daripada video yang lain” sebanyak 4 orang (8%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 28 orang (56%), selanjutnya sebanyak 18 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 36%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 8. Kognitif 4

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	5	10%
S	31	62%
SS	14	28%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 8, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Setelah melihat *dance challenge* pada media sosial TikTok saya mengeksplorasi cara melakukan gerak tari” sebanyak 5 orang (10%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 31 orang (62%), selanjutnya sebanyak 14 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 28%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 9. Kognitif 5

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	2	4%
S	33	66%
SS	15	30%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 9, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Setelah melihat *dance challenge* pada media sosial TikTok saya mengetahui cara melakukan gerak tari” sebanyak 2 orang (4%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 33 orang (66%), selanjutnya sebanyak 15 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 30%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 10. Kognitif 6

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	1	2%
S	29	58%
SS	20	40%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 10, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Setelah melihat *dance challenge* pada media sosial TikTok saya mengetahui gerak tari yang sering digunakan pengguna TikTok yang lain” sebanyak 1 orang (2%). Sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 29 orang (58%), selanjutnya sebanyak 20 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 40%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 11. Kognitif 7

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	2	2%
S	29	58%
SS	20	40%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 11, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Setelah melihat *dance challenge* pada media sosial TikTok dapat saya mengetahui musik pengiring yang digunakan” sebanyak 1 orang (2%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 29 orang (58%), selanjutnya sebanyak 20 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 40%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Afektif

Tabel 12. Afektif 1

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	3	6%
S	27	54%
SS	20	40%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 12, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya menyukai *dance challenge* pada media sosial TikTok” sebanyak 3 orang (6%), sedangkan

responden yang menjawab setuju juga sebanyak 27 orang (54%), selanjutnya sebanyak 20 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 40%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 13. Afektif 2

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	4	8%
S	21	42%
SS	25	50%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 13, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya menyukai *dance challenge* pada media sosial TikTok karena gerakannya menarik” sebanyak 4 orang (8%), sedangkan responden yang menjawab setuju juga sebanyak 21 orang (42%), selanjutnya sebanyak 25 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 50%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 14. Afektif 3

Jawaban	Jumlah	Persentase
S	24	48%
SS	26	52%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 14, jumlah responden yang setuju dengan pernyataan “Saya menyukai musik yang mengiringi *dance challenge* pada media sosial TikTok” sebanyak 24 orang (48%), dan responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 26 orang (52%), Sehingga, tidak ada responden yang menjawab tidak setuju ataupun sangat tidak setuju.

Tabel 15. Afektif 4

Jawaban	Jumlah	Persentase
STS	1	2%
TS	8	16%
S	20	40%
SS	21	42%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 15, responden dengan jawaban sangat tidak setuju dengan pernyataan “Saya tertarik melakukan gerak tari *dance challenge* pada

media sosial TikTok” sebanyak 1 orang (2%), responden yang menjawab tidak setuju sebanyak 8 orang (16%), sedangkan responden dengan jawaban setuju lebih banyak yaitu sebanyak 20 orang (40%), serta responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 21 orang responden (42%).

Tabel 16. Afektif 5

Jawaban	Jumlah	Persentase
STS	6	12%
TS	20	40%
S	15	30%
SS	9	18%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 16, responden dengan jawaban sangat tidak setuju dengan pernyataan “Saya hanya suka melihat *dance challenge* saja dan tidak ingin melakukannya” sebanyak 6 orang (12%), responden yang menjawab tidak setuju sebanyak 20 orang (40%), sedangkan responden dengan jawaban setuju sebanyak 15 orang (30%), serta responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 9 orang responden (18%).

Tabel 17. Afektif 6

Jawaban	Jumlah	Persentase
STS	1	2%
TS	6	12%
S	26	52%
SS	17	34%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 17, responden dengan jawaban sangat tidak setuju dengan pernyataan “Saya merasa senang ketika membuat video *dance challenge* pada media sosial TikTok” sebanyak 1 orang (2%), responden yang menjawab tidak setuju sebanyak 6 orang (12%), sedangkan responden dengan jawaban setuju sebanyak 26 orang (52%), serta responden yang menjawab sangat setuju sebanyak 17 orang responden (34%).

Tabel 18. Afektif 7

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	9	18%
S	27	54%
SS	14	28%

Jawaban	Jumlah	Persentase
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 18, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya suka melihat video *dance challenge* pengguna lain sehingga membuat saya ingin mengikuti gerakan yang sama atau saya kreasi sendiri” sebanyak 9 orang (18%). Sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 27 orang (54%), selanjutnya sebanyak 14 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 28%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Konatif

Tabel 19. Konatif 1

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	7	14%
S	24	48%
SS	19	38%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 19, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Sebelum melakukan *dance challenge* pada media sosial TikTok saya berlatih melakukan gerak tari terlebih dahulu” sebanyak 7 orang (14%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 24 orang (48%), selanjutnya sebanyak 19 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 38%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 20. Konatif 2

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	13	26%
S	14	28%
SS	23	46%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 20, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya spontan melakukan gerak *dance challenge* ketika sedang melakukan aktivitas lain” sebanyak 13 orang (26%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 14 orang (28%), selanjutnya sebanyak 23 responden menjawab sangat setuju dengan

presentase 46%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 21. Konatif 3

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	7	14%
S	24	48%
SS	19	38%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 21, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya membuat video *dance challenge* lebih sering ketika pandemi Covid-19” sebanyak 7 orang (14%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 24 orang (48%), selanjutnya sebanyak 19 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 38%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 22. Konatif 4

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	5	10%
S	22	44%
SS	23	46%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 22, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “Saya ingin menari ketika mendengar musik *dance challenge* pada media sosial TikTok” sebanyak 5 orang (10%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 22 orang (44%), selanjutnya sebanyak 23 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 46%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 23. Konatif 5

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	9	18%
S	24	48%
SS	17	34%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 23, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan “*Dance challenge* pada media

sosial TikTok meningkatkan minat saya untuk menari" sebanyak 9 orang (18%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 24 orang (48%), selanjutnya sebanyak 17 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 34%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 24. Konatif 6

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	13	26%
S	18	36%
SS	19	38%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 24, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan "Saya lebih tertarik *dance challenge* dengan gerak tari tradisional daripada gerak tari modern" sebanyak 13 orang (26%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 18 orang (36%), selanjutnya sebanyak 19 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 38%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Tabel 25. Konatif 7

Jawaban	Jumlah	Persentase
TS	8	16%
S	25	50%
SS	17	34%
Total	50	100%

Berdasarkan tabel 25, jumlah responden yang tidak setuju dengan pernyataan "Saya melihat dan melakukan *dance challenge* pada media sosial TikTok" sebanyak 8 orang (16%), sedangkan responden yang menjawab setuju sebanyak 25 orang (50%), selanjutnya sebanyak 17 responden menjawab sangat setuju dengan presentase 34%, dan tidak ada responden yang memberi jawaban sangat tidak setuju.

Analisis Data

Analisis Koefisien Korelasi

Tabel 26. Hasil Koefisien Korelasi

Correlations		
	X	Y
Pearson Correlation	1	.869
Sig. (2-tailed)		**
N	50	50
Pearson Correlation	.869	1
Sig. (2-tailed)	**	.000
N	50	50

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pengaruh antara variabel *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok (X) dengan variabel Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y) dapat diketahui dari nilai *Pearson Correlation* (r). Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui nilai *Pearson Correlation* sebesar 0,869. Karena nilai *Pearson Correlation* berada pada interval 0,81 – 1,00, sehingga dapat disimpulkan bahwa hubungan antara variabel *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok (X) dengan variabel Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y) memiliki nilai koefisien korelasi sempurna.

Pengujian Hipotesis

Tabel 27. Uji Hipotesis

		Coefficients ^a			
		Unstandar dized	Coef ficie	Stan dardi	
		Coefficien ts	nts		
Model	B	r	Beta	t	.Sig
1 (Consta nt)	13.273	1.946		6.820	.000

Var	.744	.061	.869	12.	.00
iabe				18	0
1_Y				1	

Nilai signifikansi tabel *coefficients* yaitu $0,000 < 0,05$, sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa variabel *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok (X) berpengaruh terhadap variabel Minat Menari Remaja Kabupaten Blora (Y). Berdasarkan tabel 4.36, diketahui thitung sebesar 6.820 lebih besar dari ttabel yaitu 1.676 dengan signifikansi 0,05, maka H_0 diterima dan H_1 ditolak. Hasil analisis data yaitu *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok berpengaruh terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19.

Data penelitian tidak hanya diperoleh dari kuesioner penelitian, peneliti juga memperoleh data dan informasi melalui wawancara dengan beberapa narasumber yaitu Sindi Ayu Sulis Febrianingrum (19 tahun), Monica Tri Wahyuningtyas (15 Tahun), dan Rini Setyowati (14 Tahun). Berdasarkan data yang diperoleh melalui wawancara dapat disimpulkan bahwa *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok memiliki pengaruh signifikan terhadap Minat Menari. Dibuktikan dengan adanya *Dance Challenge* remaja tertarik untuk selalu mengikuti *Dance Challenge* sehingga lama-kelamaan timbul rasa suka hingga minat untuk menari. Latar belakang narasumber juga variatif, ada yang sebelumnya sudah pernah menari, baik karena keinginan sendiri maupun dorongan dari pihak lain, bahkan ada yang belum memiliki pengalaman menari sebelumnya. *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok sangat tepat dijadikan sarana hiburan, penyaluran minat, serta mengisi waktu luang di tengah Pandemi Covid-19 yang hingga sekarang belum mereda.

SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah diolah dan dianalisis serta hasil dari penelitian berjudul Pengaruh *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok terhadap Minat

Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19, sehingga didapatkan simpulan sebagai berikut.

Mayoritas penggunaan TikTok dengan frekuensi lebih dari 5 kali sehari sejumlah 22 responden (44%). Berdasarkan data frekuensi, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden berada pada kategori "Paling Sering" menggunakan aplikasi TikTok. Pada frekuensi mengikuti *Dance Challenge* TikTok dengan mayoritas responden sejumlah 19 responden (38%) menggunakan aplikasi TikTok lebih dari 5 kali sehari. Berdasarkan data frekuensi mengikuti *Dance Challenge*, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden juga berada pada kategori "Paling Sering" mengikuti *Dance Challenge* TikTok. Tabel durasi menunjukkan mayoritas responden menggunakan TikTok selama 30-60 menit sehari dengan jumlah 17 responden (34%), menunjukkan bahwa mayoritas responden menggunakan TikTok berada pada kategori "Cukup Lama" menggunakan TikTok. Tabel durasi mengikuti atau membuat video *Dance Challenge* menunjukkan sebanyak 17 responden (34%) mengikuti atau membuat video *Dance Challenge* selama 30-60 menit juga menjadi mayoritas. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa mayoritas responden mengikuti atau membuat video *Dance Challenge* berada pada kategori "Cukup Lama" mengikuti atau membuat video *Dance Challenge*. Pada tabel atensi sebanyak 47 responden (86%) memiliki ketertarikan terhadap *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok. Seluruh responden sebanyak 50 (100%) orang menyatakan bahwa aplikasi TikTok dan *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok mengurangi kebosanan di tengah pandemi Covid-19.

Nilai *Pearson Correlation* antara variabel *Dance Challenge* pada media Sosial TikTok (X) terhadap Minat menari Remaja Kabupaten Blora (Y) sebesar 0,869 menunjukkan hubungan variabel *Dance Challenge* pada media Sosial TikTok (X) terhadap Minat menari Remaja Kabupaten Blora (Y) memiliki pengaruh yang sangat kuat atau sempurna.

Hasil wawancara dengan narasumber menunjukkan *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok sangat tepat dijadikan sarana hiburan, penyaluran minat, serta mengisi waktu luang di tengah Pandemi Covid-19 yang hingga sekarang belum mereda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *dance challenge* dapat berpengaruh terhadap minat menari remaja di Kabupaten Blora, karena sebelum membuat video *dance challenge*, remaja berlatih terlebih dahulu dengan melakukan gerak tari secara berulang, dengan demikian *dance challenge* pada media sosial TikTok menjadikan remaja tertarik untuk menari.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, peneliti memberi saran dengan harapan dapat dijadikan pertimbangan serta perbandingan, antara lain: 1) Media Sosial TikTok diharapkan mendapat perhatian dari masyarakat, karena apabila dimanfaatkan secara bijaksana maka akan berdampak positif bagi pengguna. Salah satunya dengan adanya *Dance Challenge*, remaja dapat menemukan minat untuk melakukan sebuah gerak tari. 2) Bagi remaja, khususnya remaja di Kabupaten Blora yang sudah terbangun minat untuk menari melalui *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok diharapkan dapat mengembangkan minat dengan mempelajari Tari Tradisional, khususnya tarian tradisional yang ada di Blora yaitu kesenian Tayub. Hal ini dapat dijadikan sebuah karya melalui *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok. 3) *Creator Dance Challenge* selain membuat video *Dance Challenge* dengan gerak tarian modern diiringi musik DJ dan dangdut diharapkan juga membuat video *Dance Challenge* dengan gerak dan musik tari tradisional supaya pengguna lain juga mengenal Tari Tradisional yang ada di Indonesia. 4) Pandemi Covid-19 bukan halangan untuk berhenti berkarya, melalui *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok masyarakat khususnya remaja dapat menciptakan konten yang menari dan berkualitas. 5) Peneliti mengharapkan adanya penelitian lanjutan yang membahas lebih dalam

tentang *Dance Challenge* pada Media Sosial TikTok.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M., & Asrori. (2006). *Psikologi Remaja, Perkembangan Peserta Didik*. Bumi Aksara.
- Arikunto, S. (1995). *Manajemen Penelitian*. Rineka Cipta.
- Cahyono, A. (2006). Pola Pewarisan Nilai-Nilai Kesenian Tayub. *Harmonia: Jurnal Pengetahuan Dan Pemikiran Seni*, 7(1), 23–36.
- Djali. (2008). *Psikologi Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Kerlinger. (2006). *Asas-Asas Penelitian Behaviour*. UGM Press.
- Luisandriith, D. R., & Yanuartuti, S. (2020). Interdisiplin: Pembelajaran Seni Tari Melalui Aplikasi Tik Tok untuk Meningkatkan Kreativitas Anak. *Jurnal Seni Tari*, 9(2), 175–180.
- Mendiberg. (2012). *Hubungan Intensitas Mengakses Sosial Media terhadap Perilaku Belajar Mata Pelajaran Produktif pada Siswa Kelas XI Jasa Boga di SMK N 3 Klaten*.
- Nasrullah, R. (2017). *Media Sosial (Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi)*. Simbiosa Rekatama Media.
- Priambodo, B. (2018). Pengaruh "Tiktok" Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya. *Jurnal Spektrum Komunikasi*, 6(2).
- Saputra, M. F. (2021). Hak Cipta Dance Challenge yang diunggah ke Aplikasi TikTok. *Jurnal Penegakan Hukum Indonesia*, 2(1), 69–91.
- Slameto, S. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Sugiyono. (2012). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sujarweni, W. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Graha Ilmu.
- Tampubolon. (1991). *Mengembangkan Minat dan Kebiasaan Membaca*. Penerbit Aksara.