Huma: Jurnal Sosiologi
ISSN 2988-5795

Volume 4, Nomor 4 (2025)

PENGARUH INTENSITAS PENGGUNAAN *DANCE CHALLENGE* TIKTOK TERHADAP INTERAKSI SOSIAL REMAJA DI SMPN 15 BANJARMASIN

Pritha Rahmadianty[1], Khairussalam[1]
[1]*Sosiologi, Universitas Lambung Mangkurat, Banjarmasin, Indonesia*

Corresponding author:
Pritha Rahmadianty
Prithaetetto5@gmail.com

Keywords:	***DOI:***	***Article History:***
Intensity; Dance challenge; Social Interaction	https://doi.org/10.20527/h-js.v4i4.587	*Received: May 24, 2025* *Accepted: July 10, 2025*

ABSTRACT

In the era of globalization marked by rapid technological developments, social media such as TikTok has become a popular platform that allows unlimited interaction through short video trends such as dance challenges that are popular with teenagers because of their entertaining nature while encouraging collaboration and social interaction. The purpose of this study was to determine the effect of the intensity of TikTok dance challenge use on the social interaction of teenagers at SMPN 15 Banjarmasin. An associative quantitative approach was used in this study, with a data collection technique using a questionnaire. Data analysis used simple linear regression. The results showed that there was a significant effect between the intensity of TikTok dance challenge use on the social interaction of teenagers at SMPN 15 Banjarmasin. This can be seen from the significance value of 0.000 <0.05, thus the null hypothesis (Ho) was rejected and the alternative hypothesis (Ha) was accepted. The regression equation obtained Y = 5.015 + 0.765X. The R Square (R^2) value is 0.660. 66% of social interaction variables are influenced by the intensity of TikTok dance challenge use, the remaining 34% are influenced by other factors. This study adds a new perspective compared to previous studies. By exploring the dance challenge trend, this study provides deeper insights into how creative and participatory activities on TikTok, such as dancing, can influence the way teenagers interact. It is hoped that further research will involve more schools and integrate qualitative approaches to gain a deeper and more comprehensive understanding of the phenomenon studied.

ABSTRAK

Dalam era globalisasi yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi, media sosial seperti TikTok menjadi platform populer yang memungkinkan interaksi tanpa batas melalui tren video pendek seperti *dance challenge* yang diminati remaja karena sifatnya yang menghibur sekaligus mendorong kolaborasi dan interaksi sosial. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok terhadap interaksi sosial remaja di SMPN 15 Banjarmasin. Pendekatan kuantitatif asosiatif digunakan dalam penelitian ini, dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner. Analisis data menggunakan regresi linear sederhana. Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok terhadap interaksi sosial remaja di SMPN 15 Banjarmasin, Hal ini dilihat dari dengan nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, dengan demikian hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Persamaan regresi diperoleh Y = 5,015 + 0,765X. Nilai R Square (R^2) sebesar 0,660. 66% variabel interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok, 34% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain. Penelitian ini menambahkan perspektif baru dibandingkan dengan penelitian terdahulu. Dengan mengeksplorasi tren *dance challenge*, penelitian ini memberikan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana aktivitas kreatif dan partisipatif di TikTok, seperti tarian dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi. Diharapkan penelitian selanjutnya untuk melibatkan lebih banyak sekolah dan mengintegrasikan pendekatan kualitatif guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif terhadap fenomena yang diteliti.

How to Cite:
Rahmadianty, P., Khairussalam. (2025). Pengaruh Intensitas Penggunaan *Dance Challenge* Tiktok Terhadap Interaksi Sosial Remaja Di Smpn 15 Banjarmasin. *Huma: Jurnal Sosiologi,* 4 (4), 422-432. https://doi.org/10.20527/h-js.v4i4.587

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

This is an open access article under the CC BY-SA license.

A. PENDAHULUAN

Di era globalisasi, teknologi berkembang pesat dan menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan modern karena mempermudah aktivitas dan memberikan akses informasi melalui internet (Gani, 2018). Interaksi antar manusia saat ini secara perlahan mulai tergeser oleh komunikasi antara manusia dan handphone, karena kini orang-orang cenderung selalu bergantung pada handphone mereka kapan pun dan di mana pun berada (Aticka, 2023). Media sosial kini berkembang pesat dan digunakan jutaan orang di seluruh dunia untuk berinteraksi, mencari informasi, serta berbagi ide dan kreativitas. Kepopulerannya yang terus meningkat menjadikannya teknologi yang penting bagi berbagai kalangan (Rahardaya, 2021).

Pada era internet saat ini, media sosial hadir dalam berbagai bentuk, salah satunya adalah TikTok. TikTok adalah platform untuk video pendek yang diluncurkan oleh Zhang Yiming di tahun 2016. Platform ini memungkinkan penggunanya untuk berimajinasi, berinovasi, dan mengekspresikan ide dengan mudah dan bebas melalui video berdurasi singkat (Adawiyah, 2020). Salah satu keunggulan utamanya yaitu menawarkan kemudahan dalam pembuatan dan penyebaran konten kreatif. Platform ini memungkinkan pengguna berinovasi lewat video pendek 15 detik dengan fitur kreatif seperti filter, musik, dan lainnya. Ketertarikan terhadap TikTok tidak terbatas pada remaja saja, tetapi juga menjangkau berbagai kelompok di Indonesia, termasuk tokoh-tokoh publik (Pardianti, 2022). Dengan adanya fitur ini dapat memicu kreativitas pengguna untuk menghasilkan video menarik yang mampu memikat banyak orang (Malimbe et al., 2021). Dalam aplikasi TikTok, pengguna juga dapat menemukan berbagai tren yang sesuai dengan minat mereka, mulai dari video memasak, olahraga, menyanyi, komedi, fashion, hingga menari. Menariknya, hampir setiap orang yang menggunakan aplikasi ini pernah mencoba membuat video menari (Ambarwati & Utina, 2022).

TikTok sebagai platform yang sangat visual dan interaktif, menawarkan kesempatan bagi pengguna untuk mengekspresikan diri melalui gerakan dan musik. Salah satu konten TikTok yang banyak digemari adalah *dance challenge*, di mana tantangan menari ini bisa diikuti oleh berbagai pengguna dari satu ke lainnya. *Dance challenge* sendiri menggabungkan unsur musik, gerakan tari, dan ekspresi diri. Remaja, sebagai kelompok usia yang sedang mencari identitas sosial, cenderung aktif mengikuti tren ini sebagai sarana aktualisasi diri dan mencari pengakuan dari lingkungan sosial mereka (Febriani & Komsiah, 2025). Fenomena partisipasi remaja dalam *dance challenge* di platform TikTok menjadi topik yang menarik untuk dikaji, khususnya di lingkungan sekolah menengah pertama.

Aktivitas ini juga ditemui di SMPN 15 Banjarmasin, sebuah institusi pendidikan yang terletak di wilayah urban dengan karakteristik sosial yang beragam. Lingkungan perkotaan, yang umumnya memiliki akses teknologi dan internet yang lebih luas, membuat mereka untuk terpapar secara langsung pada tren *dance challenge* ini. Di SMPN 15 Banjarmasin, *dance challenge* TikTok tidak hanya menjadi bentuk hiburan, tetapi juga telah menjadi bagian dari interaksi mereka. Namun, aktivitas ini juga berpotensi memberikan pengaruh negatif terhadap remaja. Dengan fokus yang berlebihan pada pembuatan konten dapat mengurangi kualitas komunikasi tatap muka, karena perhatian mereka lebih tertuju pada media sosial daripada lingkungan sekitar. Ini dapat berdampak pada cara

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

mereka berinteraksi dengan orang-orang di luar kelompoknya, seperti keluarga atau teman yang tidak aktif dalam mengikuti *dance challenge* TikTok (Pratidina & Mitha, 2023). Fenomena ini menimbulkan pertanyaan penting mengenai sejauh mana intensitas keterlibatan dalam *dance challenge* TikTok memengaruhi pola interaksi sosial mereka, baik dalam lingkungan pertemanan maupun kegiatan sekolah. Dengan kata lain, muncul permasalahan mengenai apakah *dance challenge* TikTok memperkuat atau justru mengganggu kualitas interaksi sosial remaja di lingkungan sekolah.

Penelitian sebelumnya (Ambarwati & Utina, 2022) mengemukakan bahwa penggunaan *dance challenge* TikTok memberikan pengaruh yang signifikan terhadap ketertarikan remaja di Kabupaten Blora dalam aktivitas menari. *Dance challenge* pada Media Sosial TikTok sangat tepat dijadikan sarana hiburan, penyaluran minat, serta mengisi waktu luang di tengan Pandemi Covid-19 yang hingga sekarang belum mereda. Tujuan penelitian ini untuk menguji pengaruh antara intensitas penggunaan *dance challenge* di TikTok terhadap interaksi sosial remaja di SMPN 15 Banjarmasin. Gillin dan Gillin dalam (Nisa, 2022) mendefinisikan interaksi sosial yaitu hubungan yang terjadi antar individu, kelompok, atau individu dan kelompok yang berlangsung secara dinamis.

Interaksi sosial merujuk pada proses di mana individu maupun kelompok berhubungan satu sama lain, berkomunikasi, dan berbagi pengalaman, ide, atau tindakan dalam lingkungan masyarakat. Ini melibatkan berbagai bentuk kontak, baik langsung maupun tidak langsung, yang memungkinkan adanya pertukaran informasi, norma sosial dan nilai budaya yang memengaruhi dinamika interpersonal serta struktur sosial secara keseluruhan. Oleh karena itu, hubungan antara orang bisa dianggap sebagai dasar bagi proses sosial yang menghasilkan interaksi sosial yang dinamis (Fahri & Qusyairi, 2019). Dengan menggunakan teori interaksi sosial dalam penelitian ini dapat membantu untuk menganalisis bagaimana hubungan timbal balik antar remaja terbentuk melalui partisipasi dalam *dance challenge* TikTok. Adapun hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

H0 = Intensitas penggunaan *dance challenge* di TikTok tidak memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial pada remaja di SMPN 15 Banjarmasin.
Ha = Intensitas penggunaan *dance challenge* di TikTok memiliki pengaruh signifikan terhadap interaksi sosial pada remaja di SMPN 15 Banjarmasin.

Penelitian ini menghadirkan hal baru dengan mengangkat fokus pada tren *dance challenge* dan bagaimana tren tersebut memengaruhi interaksi sosial di kalangan remaja. Dengan pendekatan ini, penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif baru yang berbeda dari studi-studi sebelumnya. Hasil penelitian ini memberikan kontribusi ilmiah terkait penggunaan *dance challenge* TikTok dalam memahami dampak penggunaan *dance challenge* di TikTok terhadap interaksi sosial remaja. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan lebih mendalam tentang bagaimana aktivitas kreatif dan partisipatif di TikTok, seperti tarian dapat mempengaruhi cara remaja berinteraksi.

B. METODE

Penelitian ini menggunakan metode survei kuantitatif untuk mengumpulkan informasi melalui data yang berwujud angka. Data ini digunakan sebagai alat analisis untuk menjelaskan informasi yang berhubungan dengan topik yang sedang diteliti (Sugiyono, 2016). Lokasi penelitian berfokus di SMPN 15 Banjarmasin, dan remaja SMPN 15

Copyright © 2025 by The Authors
OPEN ACCESS

Banjarmasin yang akan menjadi populasi pada penelitian ini dengan jumlah 647 orang. Karena peneliti memiliki beberapa keterbatasan seperti tenaga, waktu, dan populasi yang cukup banyak, maka pemilihan sampel yang benar-benar mewakili populasi. Dengan menggunakan rumus Slovin dengan tingkat kepercayaan 10% untuk menentukan jumlah sampel yang diperlukan, maka diperolah sampel penelitian sebanyak 87 siswa SMPN 15 Banjarmasin yang dipilih dengan menggunakan teknik purposive sampling, di mana peneliti menentukan sampel berdasarkan kriteria yaitu siswa kelas VII, VIII, dan IX SMPN 15 Banjarmasin, pengguna aktif media sosial TikTok, dan mengikuti tren konten *dance challenge* di TikTok sebagai pencipta konten.

Pengumpulan data menggunakan kuesioner yang disebarkan dengan diukur menggunakan skala likert untuk mengukur tanggapan responden terhadap pernyataan-pernyataan yang berkaitan dengan variabel penelitian (Sugiyono, 2016). Kuesioner terdiri dari 17 pernyataan yang terbagi menjadi 2 variabel utama, yaitu intensitas penggunaan *dance challenge* sebagai variabel independen dan interaksi sosial sebagai variabel dependen. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan teknik analisis deskriptif serta regresi linear sederhana. Data dari kuesioner diolah dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS Statistics versi 26 untuk memperoleh hasil yang lebih mendalam dan terperinci. Penelitian ini dilakukan secara sistematis dan terstruktur selama dua bulan pada rentang waktu Maret hingga April 2025.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Lokasi Penelitian

SMP Negeri 15 Banjarmasin, salah satu sekolah menengah pertama negeri yang berlokasi di Jl. Kuin Utara RT.4 No.6, Kelurahan Kuin Utara, Kecamatan Banjarmasin Utara, Kota Banjarmasin, Kalimantan Selatan. Sekolah ini melayani pendidikan jenjang SMP bagi siswa kelas VII hingga IX dan telah berdiri sejak tahun 1983. SMPN 15 Banjarmasin, seperti sekolah menengah pertama lainnya, menjalankan kegiatan pengajaran dan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Sekolah ini juga mendukung berbagai kegiatan pengembangan diri dan partisipasi siswa di bidang akademik maupun non-akademik.

SMP Negeri 15 Banjarmasin menerapkan sistem pembelajaran full day school dengan menggunakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada penguatan karakter dan pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan, kemampuan, dan minat siswa. Sekolah ini memiliki struktur kelas yang terdiri dari tujuh rombongan belajar di setiap tingkat, yaitu dari kelas 7A hingga 7G, 8A hingga 8G, dan 9A hingga 9G, yang dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif. Terdapat 11 ekstrakurikuler yang ditawarkan, yaitu Futsal, Pencak Silat, Pramuka, Bola Voli, Paskibra, Seni Tari, Seni Musik, Qira'ah, Senam, Palang Merah Remaja (PMR), dan Maulid Habsi. Kegiatan ini tidak hanya memperkaya pengalaman siswa secara non-akademik, tetapi juga membentuk karakter, keterampilan sosial, dan rasa tanggung jawab, serta memberikan ruang bagi setiap siswa untuk menyalurkan minatnya secara optimal.

SMPN 15 Banjarmasin menjadi fokus lokasi penelitian karena berada di kawasan perkotaan dengan latar sosial yang beragam. Letaknya yang berada di wilayah urban memberikan akses yang lebih besar terhadap teknologi dan internet, sehingga para siswa mudah terpapar langsung dengan *tren dance challenge* yang sedang ramai.

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

Gambar 1. Halaman SMPN 15 Banjarmasin
(Sumber: Penulis, 2025)

2. Hasil

a. Karakteristik responden

Untuk memberikan gambaran tentang latar belakang para responden, penelitian ini menyajikan data mengenai responden, seperti jenis kelamin dan kelas. Berdasarkan jenis kelamin, dari total responden terdapat 18 orang laki-laki (21%) dan 69 orang perempuan (79%). Sedangkan berdasarkan tingkat kelas, dari total responden, sebanyak 30 dari 195 siswa kelas VII (35%), 34 dari 232 siswa kelas VIII (39%), dan 23 dari 220 siswa kelas IX (26%) yang mengisi kuesioner dalam penelitian ini.

b. Karakteristik responden

1) Analisis deskriptif variabel x

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, item pertama menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa saat membuat video *dance challenge* TikTok, mereka sering kali tidak memperhatikan situasi di sekitarnya. Hal ini menunjukkan bahwa perhatian mereka cenderung terfokus penuh pada aktivitas tersebut. Pada item kedua, mayoritas responden memahami makna lagu, tren, dan gerakan dalam *dance challenge*, yang mengindikasikan adanya penghayatan mendalam terhadap konten yang mereka konsumsi. Untuk item ketiga, sebagian besar responden mengaku mudah menirukan gerakan yang ada dalam *dance challenge*, yang memperlihatkan bahwa aktivitas ini sudah menjadi hal yang familiar dan rutin dilakukan. Item keempat menunjukkan bahwa

Copyright © 2025 by The Authors
OPEN ACCESS

responden lebih tertarik pada konten *dance challenge* dibandingkan konten lain di TikTok, yang berarti jenis konten ini memiliki daya tarik yang kuat di kalangan remaja. Pada item kelima, mayoritas responden merasa senang dan bersemangat saat mengikuti *dance challenge*, mengindikasikan adanya motivasi emosional yang positif dalam aktivitas tersebut.

Sementara itu, pada item keenam, sebagian besar responden memperbarui atau mengikuti perkembangan *dance challenge* setiap hari, yang menunjukkan bahwa frekuensi akses terhadap konten ini cukup tinggi. Item ketujuh memperlihatkan bahwa responden cenderung menyempatkan waktu khusus untuk mengakses *dance challenge* TikTok, yang menunjukkan adanya konsistensi dalam konsumsi konten tersebut. Pada item kedelapan, banyak responden menghabiskan waktu minimal 5–10 menit untuk mengikuti *dance challenge*, yang berarti durasi keterlibatan mereka cukup signifikan dalam keseharian. Terakhir, pada item kesembilan, sebagian responden menyatakan bahwa mereka menetapkan batas waktu tertentu saat mengikuti *dance challenge* agar tidak mengganggu aktivitas lainnya, menunjukkan adanya kesadaran dalam mengatur waktu meskipun tetap aktif mengikuti tren. Secara keseluruhan, intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok di kalangan remaja tergolong tinggi, baik dari aspek perhatian, penghayatan, frekuensi, maupun durasi.

2) Analisis deskriptif variabel y

Berdasarkan hasil analisis deskriptif, item pertama menunjukkan bahwa mayoritas responden sering berbagi ide gerakan *dance challenge* dengan teman-teman melalui pesan di TikTok. Hal ini menggambarkan adanya aktivitas komunikasi digital yang aktif sebagai bagian dari interaksi sosial mereka. Pada item kedua, banyak responden mengaku sering mengajak teman untuk membuat video *dance challenge* bersama, yang menandakan bahwa kegiatan ini menjadi sarana membangun kebersamaan dan interaksi langsung. Ini mencerminkan bahwa TikTok tidak hanya menjadi media hiburan, tetapi juga wadah untuk mempererat hubungan sosial antar teman sebaya. Item ketiga menunjukkan bahwa responden cenderung lebih menghargai kreativitas orang lain setelah mengikuti *dance challenge* bersama. Ini merupakan indikator bahwa aktivitas kolaboratif dalam TikTok mampu menumbuhkan sikap positif dan apresiatif terhadap usaha orang lain. Pada item keempat, mayoritas responden merasa senang dan gembira setelah mengikuti *dance challenge*, yang mengindikasikan bahwa aktivitas tersebut memberikan pengalaman sosial yang menyenangkan dan memperkuat hubungan emosional antar individu.

Selanjutnya, pada item kelima, sebagian besar responden menyatakan bahwa mereka menggunakan TikTok sebagai cara untuk memperluas lingkaran pertemanan melalui *dance challenge*. Hal ini menunjukkan bahwa platform digital ini tidak hanya membentuk relasi yang sudah ada, tetapi juga menciptakan peluang terbentuknya relasi sosial baru. Pada item keenam, responden juga menunjukkan kecenderungan untuk membantu teman yang kesulitan mengikuti gerakan dalam *dance challenge*, yang mencerminkan adanya perilaku sosial yang positif berupa solidaritas dan kerja sama. Pada item ketujuh, *dance challenge* sering digunakan sebagai alasan untuk memulai komunikasi dengan teman, menandakan bahwa aktivitas ini menjadi jembatan awal terjadinya kontak sosial antar remaja. Sementara itu, item kedelapan menunjukkan bahwa *dance challenge* membuat mereka merasa lebih akrab dan intens dalam berinteraksi dengan sesama remaja. Hal ini menunjukkan bahwa aktivitas tersebut berperan dalam mempererat hubungan sosial dan

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

meningkatkan kedekatan antar individu dalam lingkungan pergaulan mereka. Secara keseluruhan, *dance challenge* TikTok terbukti mampu mendorong interaksi sosial remaja dalam berbagai bentuk, mulai dari komunikasi, sikap, perilaku, hingga membangun dan memperkuat kontak sosial.

c. Analisis regresi linear sederhana

Sebelum melakukan analisis regresi linear sederhana, terlebih dahulu perlu dipastikan bahwa data yang digunakan bersifat valid, reliabel, dan berdistribusi normal. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai koefisien korelasi yang melebihi nilai r tabel sebesar 0,1775, sehingga seluruh item dinyatakan valid. Selanjutnya, uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's Alpha lebih besar dari 0,6, yakni 0,891 untuk variabel X dan 0,903 untuk variabel Y, sehingga keduanya dinyatakan reliabel. Berdasarkan uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi (Asymp. Sig 2-tailed) sebesar 0,200 yang lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan terdistribusi normal.

Setelah dipastikan bahwa data valid, reliabel, dan berdistribusi normal, analisis dilanjutkan dengan uji regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan software SPSS, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji T

Coefficients[a]

Model		Unstandardized B	Unstandardized Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.015	1.983		2.530	.013
	Intensitas	.765	.059	.813	12.856	.000

a. *Dependent Variable*: Interaksi Sosial

(Sumber: Olahan data primer SPSS versi 26, 2025)

Berdasarkan hasil uji T menunjukkan t hitung yang diperoleh yaitu 12,856, sedangkan t tabel untuk df 87 sebesar 1,66320. Dapat disimpulkan t hitung > t tabel dan signifikansi sebesar 0,000 < 0,05, sehingga Ho ditolak dan Ha diterima.

Tabel 4. Hasil Uji Regresi Linear Sederhana

Coefficients[a]

Model		Unstandardized B	Unstandardized Std. Error	Standardized Coefficients Beta	t	Sig.
1	(Constant)	5.015	1.983		2.530	.013
	Intensitas	.765	.059	.813	12.856	.000

a. *Dependent Variable*: Interaksi Sosial

(Sumber: Olahan data primer SPSS versi 26, 2025)

Dari hasil uji regresi linear sederhana menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *dance challenge* (X) dengan interaksi sosial remaja (Y). Persamaan regresi yang diperoleh adalah Y = 5,015 + 0,765X, di mana angka konstan (a) sebesar 5,015 menunjukkan tingkat penggunaan *dance challenge* (x) memiliki dampak terhadap interaksi sosial (Y), sementara koefisien regresi (b) sebesar 0,765 mengindikasikan bahwa setiap peningkatan 1% dalam penggunaan *dance challenge* akan

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

meningkatkan interaksi sosial remaja sebesar 0,765. Karena nilai koefisien regresi memiliki nilai positif, dapat disimpulkan bahwa semakin tinggi penggunaan *dance challenge*, maka semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial di kalangan remaja SMPN 15 Banjarmasin.

Tabel 5. Hasil Output Koefisien Determinasi

Model Summary[b]

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of The Estimate
1	.813[a]	.660	.656	4.051

a. *Predictors: (Constant)*, Intensitas
b. *Dependent Variable*: Interaksi Sosial
(Sumber: Olahan data primer SPSS versi 26, 2025)

Ditemukan dari analisis yang dilakukan, angka koefisien determinasi dengan R Square = 0,660. Ini membuktikan bahwa variabel intensitas penggunaan *dance challenge* di TikTok (X) memberi kontribusi sebesar 66% terhadap perubahan dalam interaksi sosial (Y). Sementara sisanya yaitu 34% kemungkinan sisanya 34% dipengaruhi faktor lain. Pada tabel determinasi menunjukkan bahwa nilai sebesar 66%. Karena nilai 66% berada dalam rentang 60% – 79,99%, nilai tersebut termasuk dalam kategori kuat.

3. Pembahasan

Intensitas merujuk pada sejauh mana usaha dan semangat yang dicurahkan seseorang dalam mencapai tujuan tertentu. Menurut (Sa'adah, 2023), intensitas mencakup empat aspek utama: perhatian, penghayatan, frekuensi, dan durasi dalam menjalankan suatu aktivitas secara konsisten. Keempat unsur tersebut tercermin jelas dalam perilaku remaja SMPN 15 Banjarmasin saat berpartisipasi dalam *dance challenge* di TikTok. Mereka tidak hanya aktif secara teknis dalam proses pembuatan video, tetapi juga memperlihatkan keterlibatan emosional yang mendalam. Para remaja ini mampu memahami makna dari lagu serta gerakan yang digunakan, dan secara sadar mengatur waktu serta energi mereka dalam aktivitas tersebut, yang mencerminkan adanya komitmen dan konsistensi yang kuat.

Namun demikian, meskipun mayoritas responden terlibat aktif dalam aktivitas ini, tingkat intensitas yang ditunjukkan belum sepenuhnya konsisten. Tercatat sekitar 45% responden mengaku tidak secara rutin mengikuti atau memperbarui perkembangan *dance challenge* TikTok setiap harinya. Berdasarkan pandangan (Putri et al., 2016), intensitas tidak semata-mata diukur dari seberapa sering suatu kegiatan dilakukan, melainkan juga dari kedalaman makna dan kesungguhan individu dalam menjalaninya. Oleh karena itu, meskipun frekuensi partisipasi harian terbilang rendah, pengaruh *dance challenge* TikTok tetap terasa kuat karena kualitas keterlibatan yang tinggi saat aktivitas tersebut dilakukan. Selain itu, keterlibatan remaja dalam tantangan ini juga memperkuat dinamika sosial di antara mereka. Hal ini sejalan dengan teori interaksi sosial dari Gillin dan Gillin yang menyatakan bahwa interaksi merupakan proses timbal balik yang terjadi secara dinamis antara individu dan kelompok. Sebanyak 63% responden aktif bertukar ide gerakan dengan teman, sementara 73% kerap mengajak rekan sebaya untuk membuat video bersama. Data ini menggambarkan bahwa TikTok berperan lebih dari sekadar media hiburan; ia berfungsi

Copyright © 2025 by The Authors
OPEN ACCESS

pula sebagai ruang kolaboratif yang mendorong komunikasi, kreativitas, dan kebersamaan di kalangan remaja.

Lingkungan kelompok berperan sebagai sumber motivasi tambahan bagi individu untuk terlibat lebih aktif, baik demi memperoleh pengakuan, membangun identitas sosial, maupun memperluas jejaring pertemanan. Dalam konteks ini, *dance challenge* tidak sekadar mendorong individu untuk terhubung dengan kelompok, tetapi juga mencerminkan bagaimana kekuatan kolektif dapat memengaruhi pola perilaku di era digital (Aurelia, 2023). Aktivitas ini menumbuhkan semangat kebersamaan, mendorong apresiasi terhadap kreativitas sesama, serta mempererat relasi melalui kolaborasi dalam konten digital. Fenomena tersebut menegaskan bahwa interaksi sosial di era modern tidak lagi terbatas pada pertemuan fisik, melainkan turut berlangsung melalui media sosial sebagai sarana komunikasi yang memungkinkan terjadinya pertukaran informasi antarindividu. Sebagaimana dijelaskan oleh (Sari et al., 2018), media digital memfasilitasi terbentuknya kontak sosial yang memperkaya pemahaman antara satu pihak dengan pihak lainnya, sekalipun tanpa kehadiran secara langsung.

Hasil analisis menggunakan SPSS mengungkapkan adanya pengaruh yang signifikan antara intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok terhadap interaksi sosial remaja di SMPN 15 Banjarmasin. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah ambang batas α = 0,05. Dengan demikian, hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis alternatif (Ha) diterima. Artinya, semakin intens remaja terlibat dalam aktivitas *dance challenge* di TikTok, semakin tinggi pula tingkat interaksi sosial yang mereka bangun. Persamaan regresi yang dihasilkan adalah Y = 5,015 + 0,765X, yang mengindikasikan bahwa intensitas penggunaan *dance challenge* (X) berkontribusi terhadap peningkatan interaksi sosial (Y) sebesar 5,015 dalam kondisi dasar, dan setiap kenaikan satu satuan dalam intensitas akan meningkatkan skor interaksi sosial sebesar 0,765. Selain itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,660 menunjukkan bahwa 66% varriabel dalam interaksi sosial dapat dijelaskan oleh variabel intensitas penggunaan TikTok, sedangkan sisanya—34%—dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini mengungkap bahwa *dance challenge* TikTok tidak semata-mata berfungsi sebagai bentuk hiburan, melainkan turut memberikan kontribusi nyata terhadap terbentuknya interaksi sosial di kalangan remaja. Melalui intensitas penggunaan yang mencakup aspek perhatian, penghayatan, durasi, dan sebagian frekuensi, para remaja mampu memanfaatkan platform ini sebagai medium untuk mengekspresikan diri, membangun komunikasi, mempererat hubungan sosial, serta menumbuhkan rasa solidaritas antar teman sebaya. Temuan ini sejalan dengan teori interaksi sosial Gillin dan Gillin serta didukung oleh penelitian terdahulu seperti yang dilakukan oleh (Sa'adah, 2023) dan (Ambarwati & Utina, 2022) yang menekankan bahwa media sosial memiliki potensi besar dalam membentuk pola hubungan sosial remaja. Dengan demikian, penggunaan *dance challenge* TikTok yang dikelola dengan bijak tidak hanya berdampak pada kepuasan pribadi, tetapi juga mampu menciptakan ruang sosial baru yang positif di kalangan remaja.

D. KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok berpengaruh signifikan terhadap interaksi sosial remaja di SMPN 15 Banjarmasin. Intensitas ini mencakup perhatian, penghayatan, durasi, dan sebagian frekuensi, yang tercermin

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

dalam keterlibatan sadar saat membuat dan memahami konten TikTok. Meskipun tidak dilakukan setiap hari, kualitas partisipasi remaja terbukti mampu meningkatkan aspek komunikasi, sikap, dan kontak sosial. Nilai signifikansi sebesar 0,000 < 0,05 mengonfirmasi bahwa terdapat hubungan positif antara intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok dan interaksi sosial. Persamaan regresi Y = 5,015 + 0,765X menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan intensitas berdampak pada kenaikan skor interaksi sosial sebesar 0,765. Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,660 termasuk kategori kuat, yang berarti 66% variasi interaksi sosial dipengaruhi oleh intensitas penggunaan TikTok, sedangkan sisanya dipengaruhi faktor lain di luar penelitian.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis bagi pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memahami pengaruh intensitas penggunaan *dance challenge* TikTok terhadap dinamika interaksi sosial remaja di era digital. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pembelajaran bagi remaja agar lebih bijak dalam mengikuti tren digital, memahami dampaknya terhadap relasi sosial, serta mendorong penggunaan TikTok sebagai sarana interaksi yang positif dan kreatif.

REFERENSI

Adawiyah, D. P. R. (2020). Pengaruh penggunaan aplikasi tiktok terhadap kepercayaan diri remaja di kabupaten sampang. Jurnal Komunikasi, 14(2), 135–148. https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504

Ambarwati, D. D., & Utina, U. T. (2022). Pengaruh Dance challenge Pada Media Sosial TikTok Terhadap Minat Menari Remaja Kabupaten Blora di Era Pandemi Covid-19. Jurnal Seni Tari, 11(1), 22–35. https://journal.unnes.ac.id/sju/jst/article/view/51408

Aticka, A. (2023). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Representasi Diri Pada Remaja di SMPN 2 Alalak Kabupaten Barito Kuala. Huma: Jurnal Sosiologi, 2(3), 284–291. https://doi.org/10.20527/h-js.v2i3.96

Aurelia, Y. (2023). Interaksi Sosial Melalui Media Sosial Tiktok di Kalangan Siswa SMA PGRI 4 Jakarta. Global Komunika: Jurnal Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, 6(2), 46–54. https://doi.org/10.33822/gk.v6i2.6563

Fahri, L. M., & Qusyairi, L. A. H. (2019). Interaksi sosial dalam proses pembelajaran. Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan, 7(1), 149–166. https://doi.org/10.36088/palapa.v7i1.194

Febriani, H., & Komsiah, S. (2025). Hubungan Intensitas Menonton Konten Video Dance TikTok Dengan Perilaku Fear Of Missing Out Pada Remaja. IKRA-ITH HUMANIORA: Jurnal Sosial Dan Humaniora, 9(1), 259–265. https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-humaniora/article/view/4439

Gani, A. G. (2018). Pengenalan teknologi internet serta dampaknya. JSI (Jurnal Sistem Informasi) Universitas Suryadarma, 2(2), 71–86. https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49

Malimbe, A., Waani, F., & Suwu, E. A. A. (2021). Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado. Jurnal Ilmiah Society, 1(1), 1–10. https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/jurnalilmiahsociety/article/view/35815

Nisa, S. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Kelas VII di SMP Negeri 17 Kota Jambi. Skripsi, Universitas Jambi. https://repository.unja.ac.id/43289/1/09.%20SKRIPSI%20BAB%201-5%20%28REVISI%29.pdf

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS

Pardianti, M. S. (2022). Pengelolaan konten tiktok sebagai media informasi. Ikon--Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi, 27(2), 187–210. https://doi.org/10.37817/ikon.v27i2.1905

Pratidina, N. D., & Mitha, J. (2023). Dampak Penggunaan Media Sosial terhadap Interaksi Sosial Masyarakat: Studi Literature. Jurnal Ilmiah Universitas Batanghari Jambi, 23(1), 810–815. http://dx.doi.org/10.33087/jiubj.v23i1.3083

Putri, L. R., Hasyim, A., & Yanzi, H. (2016). Pengaruh Intensitas Komunikasi Orang Tua Kepada Anak Terhadap Kenakalan Remaja. Skripsi, Universitas Lampung. https://www.neliti.com/publications/251602/pengaruh-intensitas-komunikasi-orang-tua-kepada-anak-terhadap-kenakalan-remaja

Rahardaya, A. K. (2021). Studi literatur penggunaan media sosial tiktok sebagai sarana literasi digital pada masa pandemi covid-19. Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis, 3(2), 308–319. https://doi.org/10.47233/jteksis.v3i2.248

Sa'adah, S. K. (2023). Pengaruh Intensitas Penggunaan TikTok Dance challenge Terhadap Interaksi Sosial Pada Ikatan Remaja Mushola (IRMALA) Desa Bakah Kecamatan Kunduran Kabupaten Blora. Skripsi, Universitas Islam Negeri Salatiga. http://e-repository.perpus.uinsalatiga.ac.id/17200/

Sari, A. C., Hartina, R., Awalia, R., Irianti, H., & Ainun, N. (2018). Komunikasi dan media sosial. Jurnal The Messenger, 3(2), 69–77. https://www.researchgate.net/publication/329998890

Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kunatitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.

Copyright © 2025 by The Authors

OPEN ACCESS