**OPTIMALISASI PEMBELAJARAN SENI BUDAYA DAN PRAKARYA (SBDP) MELALUI *PROJECT BASED LEARNING* BERBASIS TIKTOK DI KELAS IV SD NEGERI 6 SUAK TAPEH**

**Arsi Tri Amanda**

**2021143367**

**ABSTRAK**

 Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran Project Based Learning (PJBL) berbasis aplikasi TikTok terhadap hasil belajar mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBDP) pada siswa kelas IV SD Negeri 6 Suak Tapeh. Latar belakang penelitian didasari oleh rendahnya partisipasi dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran SBDP, khususnya materi seni rupa. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *quasi-eksperimen* dan menggunakan pendekatan *nonequivalent control group design.* Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen (menggunakan model PJBL berbasis TikTok) dan kelas kontrol (menggunakan metode konvensional). Data dikumpulkan melalui *pretest* dan *posttest* berbentuk soal uraian. Hasil analisis menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara hasil posttest kedua kelas, dengan nilai rata-rata posttest kelas eksperimen sebesar 86,11 dan kelas kontrol sebesar 40,80. Uji t-test menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 (< 0,05), yang menunjukkan bahwa penerapan PJBL berbasis TikTok memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Penelitian ini menyimpulkan bahwa model PJBL berbasis TikTok efektif dalam mengoptimalkan pembelajaran SBDP dengan meningkatkan partisipasi aktif, kreativitas, serta pemahaman materi siswa.

**Kata Kunci:** *Project Based Learning*, TikTok, SBDP, hasil belajar, seni rupa.