

**PENGARUH TEKNIK POINTILIS TERHADAP MINAT BELAJAR SENI
RUPA MATERI FLORA DAN FAUNA SISWA KELAS V SDN 060791
MEDAN AREA**

Silmy Novianti, Putra Afriadi

Universitas Negeri Medan

Email : noviantisilmy@gmail.com, Putraafriadi@unimed.ac.id

E-mail:

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran seni rupa, khususnya materi flora dan fauna. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh teknik pointilis terhadap minat belajar seni rupa siswa kelas V SDN 070791 Medan Area. Jenis penelitian yang digunakan adalah quasi experiment dengan desain Nonequivalent Control Group Design (pretest–posttest control group design). Sampel penelitian berjumlah 30 siswa yang terdiri dari 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Instrumen penelitian menggunakan angket minat belajar serta lembar pretest dan posttest. Analisis data dilakukan dengan uji Mann-Whitney karena data tidak berdistribusi normal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar $< 0,001$ ($< 0,05$). Selain itu, rata-rata minat belajar siswa pada kelas eksperimen (87,8) lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol (76,13). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa teknik pointilis berpengaruh signifikan terhadap minat belajar seni rupa pada materi flora dan fauna siswa kelas V SDN 070791 Medan Area.

Kata kunci : Teknik Pointilis, Minat Belajar, Flora Dan Fauna

ABSTRACT

This study was motivated by the low level of students' learning interest in art education, particularly in the topic of flora and fauna. The purpose of this study was to determine the effect of the pointillism technique on students' learning interest in art among fifth-grade students at SDN 070791 Medan Area. This study employed a quasi-experimental method with a Nonequivalent Control Group Design (pretest–posttest control group design). The sample consisted of 30 students, including 15 students in the experimental class and 15 students in the control class. The research instruments used were a learning interest questionnaire and pretest–posttest sheets. Data analysis was conducted using the Mann-Whitney test due to the non-normal distribution of the data. The results showed a significant difference in students' learning interest between the experimental and control classes, with a significance value (Asymp. Sig. 2-tailed) of < 0.001 (< 0.05). In addition, the average learning interest score of the experimental class (87.8) was higher than that of the control class (76.13). Therefore, it can be concluded that the pointillism technique has a significant effect on students' learning interest in art on the topic of flora and fauna among fifth-grade students at SDN 070791 Medan Area.

Keywords: Pointillism Technique, Learning Interest, Flora And Fauna

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pendidikan didefinisikan sebagai upaya sadar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar serta proses pembelajaran yang mendorong peserta didik mengembangkan potensi diri secara aktif. Definisi ini selaras dengan tujuan pendidikan nasional, yakni membina kemampuan serta membentuk watak dan peradaban bangsa yang bermartabat. Dengan demikian, pendidikan tidak hanya menekankan aspek kognitif, tetapi juga pengembangan sikap dan keterampilan (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003). (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Pembelajaran merujuk pada proses interaksi antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam lingkungan belajar tertentu. Proses ini dirancang secara terstruktur untuk mewujudkan tujuan pendidikan melalui kegiatan yang terencana dan sistematis. Oleh karenanya, pembelajaran menjadi jantung dari penyelenggaraan pendidikan di lembaga formal (Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003).

Pendidikan seni rupa merupakan bagian integral dari kurikulum sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan potensi kreativitas, rasa estetika, imajinasi, serta keterampilan siswa dalam mengekspresikan diri melalui karya seni. Generasi muda menjadi aset strategis yang memengaruhi masa depan bangsa. Di tengah era globalisasi dan revolusi industri 4.0, kemampuan adaptasi terhadap perubahan serta pembentukan karakter

tanggung sangatlah esensial. Seni rupa, sebagai salah satu disiplin seni visual, memainkan peran penting dalam mendukung pengembangan karakter generasi muda melalui pendekatan estetis dan kreatif (Kurniawan, 2025, hal.1)

Penelitian Ariani (2020) mengungkap bahwa rendahnya minat belajar seni rupa pada jenjang sekolah dasar disebabkan oleh minimnya variasi metode dan teknik pengajaran, serta pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan hasil daripada proses kreatif siswa. Di sisi lain, Slameto (2010) mendefinisikan minat belajar sebagai kecenderungan batin yang kuat untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar karena adanya rasa senang terhadap objek yang dipelajari. Artinya, tanpa minat yang kuat, siswa akan cenderung pasif, sulit fokus, dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran. Dari uraian di atas, jelas bahwa rendahnya minat belajar siswa tidak lepas dari proses pembelajaran yang dialami langsung di kelas. Oleh karena itu, peneliti melakukan wawancara dengan wali kelas V A di SDN 060791 Medan Area guna mengidentifikasi masalah yang muncul dalam pembelajaran seni rupa di sekolah tersebut.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti pada tanggal 3 September 2025 dengan wali kelas V A di SDN 060791 Medan Area, ditemukan bahwa minat sebagian siswa dalam pembelajaran seni rupa masih belum optimal. Kondisi tersebut berkaitan dengan teknik pembelajaran yang cenderung berfokus pada kegiatan meniru contoh gambar yang telah ada, sehingga ruang eksplorasi dan kreativitas siswa belum sepenuhnya berkembang. Akibatnya,

beberapa siswa menunjukkan kejenuhan dalam mengikuti pembelajaran seni rupa.

Seni menggambar berteknik pointilisme menjadi salah satu bentuk pembelajaran yang mampu menyediakan pengetahuan serta pengalaman dasar kegiatan kreatif di SDN 060791 Medan Area, khususnya pada mata pelajaran Seni Budaya dalam Kompetensi Dasar 4.1, yaitu menggambar model dengan beragam bahan dan teknik berdasarkan pengamatan

2. LANDASAN TEORI

Pendidikan Seni

Pendidikan seni adalah proses pembelajaran yang berfokus pada pengembangan kreativitas, ekspresi diri, dan apresiasi seni melalui berbagai medium seperti seni visual, musik, tari, teater, dan seni rupa lainnya. Pendidikan seni rupa bertujuan mengasah kemampuan estetika, kritis, dan teknis siswa dalam menciptakan serta memahami karya seni (Sabrina et al., 2025) Pendidikan memegang peran krusial bagi semua generasi, khususnya generasi muda, dalam konteks Negara Kesatuan Republik Indonesia (Afriadi et al., 2025,hal.2400)

Materi Flora dan Fauna

Materi flora (tumbuhan) dan fauna (hewan) dalam pendidikan seni memiliki potensi ganda, sebagai sumber inspirasi visual sekaligus sebagai wahana pembelajaran nilai estetika, budaya dan lingkungan. Dengan memasukkan unsurflora dan fauna ke dalam pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya diajak menggambar atau membuat karya

berdasarkan bentuk-tumbuhan atau hewan, tetapi juga diajak melihat hubungan manusia-alam serta nilai-nilai ekologis. Hal ini menjadikan materi flora-fauna sebagai jembatan antara seni rupa dan pendidikan lingkungan. Materi mengkreasi jenis dan pola ragam hias tercantum dalam buku Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) kelas V, khususnya pada Unit 10. Pada unit ini, siswa diarahkan untuk melakukan kegiatan menggambar ragam hias berdasarkan jenis dan pola tertentu, dengan memberikan ruang kebebasan bagi siswa untuk mengekspresikan kreativitas sesuai minat dan preferensi pribadi masing-masing. Ragam hias dalam pembelajaran SBdP didefinisikan sebagai bentuk hiasan yang bersumber dari inspirasi flora, fauna.

Hubungan Teknik Pointilis dengan Minat Belajar Siswa

Teknik pointilis dalam pembelajaran seni rupa memiliki hubungan yang kuat dengan peningkatan minat belajar siswa. Proses pembuatan karya menggunakan titik-titik kecil memerlukan konsentrasi dan kesabaran tinggi, sehingga siswa secara tidak langsung belajar untuk menghargai proses dan detail dalam berkarya. Menurut Sardiman (2012 h. 75), minat belajar merupakan dorongan dari dalam diri yang membuat seseorang senang melakukan kegiatan belajar karena adanya rasa keterikatan dan kepuasan terhadap aktivitas tersebut. Ketika siswa menikmati proses menggambar dengan teknik pointilis, maka motivasi dan minat belajarnya akan meningkat. Pembelajaran kreatif di sekolah dasar mampu menumbuhkan minat dan

motivasi belajar siswa karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Siswa cenderung lebih tertarik mengikuti pembelajaran ketika guru menggunakan metode yang melibatkan aktivitas praktik dan kebebasan berekspresi (Ratno et al., 2025, hal. 7607–7608).

3. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan adalah Kuantitatif sebab data yang dikumpulkan berbentuk angka dan dianalisis secara statistik guna mengetahui pengaruh Teknik Pointilisme terhadap minat Belajar siswa. Model penelitian yang digunakan adalah Quasi Experiment. Cook dan Campbell dalam (Abraham dan Supriyati, 2022, h. 2477- 2478), Quasi Experiment digunakan untuk menentukan pengaruh perilaku yang dilakukan dalam kondisi yang dikendalikan dengan melakukan eksperimen dengan perlakuan, penilaian dampak, dan tanpa memanfaatkan penugasan acak untuk membandingkan dan menyimpulkan perubahan akibat perlakuan. Desain penelitian yang digunakan adalah Pretest–Posttest Control Group Design. Dalam desain ini, terdapat dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan tes awal (pretest) untuk mengetahui kondisi awal minat belajar siswa. Selanjutnya, kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa penerapan teknik pointilisme, sedangkan kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seni rupa menggunakan metode yang biasa diterapkan guru. Setelah perlakuan

diberikan, kedua kelompok kembali menjalani tes akhir (posttest) untuk mengukur perubahan minat belajar siswa. Rancangan penelitian Quasi Experiment diterapkan karena studi ini melibatkan dua kelompok siswa, yakni kelas eksperimen dan kelas kontrol, tanpa melalui proses pengacakan (randomisasi) subjek. Kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan teknik pointilis, sedangkan kelas kontrol diberikan pembelajaran seni rupa dengan metode biasa.

Tempat/ lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) 060791 Medan Area yang beralamat di Jalan A.R. Hakim Gang Teruna, Kelurahan Tegal Sari II, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. Untuk informasi Geografisnya Sekolah ini merupakan salah satu sekolah dasar negeri yang berada di kawasan padat penduduk dan berlokasi di dalam gang sempit yang hanya dapat diakses dengan berjalan kaki melalui area pasar 40 tradisional yang cukup ramai. Keberadaan sekolah di dalam gang menjadikan suasananya relatif tenang dari lalu lintas kendaraan besar, namun akses menuju sekolah cukup menantang bagi pengunjung yang baru pertama kali datang. Secara fisik, bangunan sekolah terdiri atas beberapa ruang kelas dengan kondisi sarana dan prasarana yang tergolong sederhana. Karena keterbatasan ruang belajar, sekolah ini menerapkan sistem shift pagi dan siang bagi siswanya. Sekolah belum memiliki ruang khusus untuk kegiatan seni rupa, sehingga kegiatan pembelajaran seni dilakukan di dalam kelas atau di area lapangan sekolah.

Taman khusus juga belum tersedia, namun halaman sekolah dihiasi oleh beberapa tanaman sederhana yang ditata di sekitar lingkungan sekolah untuk memberikan suasana hijau dan nyaman bagi peserta didik. Pemilihan lokasi penelitian di SDN 060791 Medan Area didasarkan pada beberapa pertimbangan akademis dan praktis. Pertama, sekolah ini memiliki dukungan dari pihak kepala sekolah dan guru seni budaya yang terbuka terhadap kegiatan penelitian. Kedua, pertimbangan kesesuaian dengan topik penelitian, yaitu mengenai pengaruh teknik pointilis terhadap minat belajar seni rupa siswa. Sekolah ini memiliki karakteristik yang menarik karena keterbatasan fasilitas seni membuat guru dituntut lebih kreatif dalam mengembangkan media pembelajaran. Ketiga, karakteristik siswa kelas V dianggap sudah cukup matang secara psikomotorik dan kognitif untuk mengikuti kegiatan melukis dengan teknik Pointilis ini. Keempat, dikarenakan pada kelas V pembelajaran seni sudah menggunakan Practical Learning dibandingkan kelas rendah yang hanya belajar berdasarkan teori dan materi dari buku yang dilakukan di dalam kelas.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 060791 Medan Area, yang terdiri dari dua kelas: kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelas VB sebagai kelas kontrol, dengan masing-masing 15 siswa. Kelas VA menerima perlakuan pembelajaran seni rupa menggunakan teknik pointilisme, sedangkan kelas VB mengikuti metode menjiplak atau

meniru gambar yang lazim diterapkan oleh wali kelas.

Waktu Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2025/2026, selama 1 bulan terhitung dari bulan Februari sampai Maret 2026. Pemilihan waktu tersebut disesuaikan dengan kalender akademik sekolah dan kondisi kesiapan peserta didik kelas V di SDN 060791 Medan Area. Waktu pelaksanaan ini juga dipertimbangkan agar tidak mengganggu kegiatan evaluasi tengah semester dan pelaksanaan ujian sekolah. Secara umum, pelaksanaan penelitian dilakukan melalui beberapa tahapan kegiatan, yaitu:

1. Tahap Persiapan (Februari 2026): mencakup penyusunan instrumen penelitian, validasi angket minat belajar, serta koordinasi dengan pihak sekolah untuk izin pelaksanaan penelitian.
2. Tahap Pelaksanaan (Februari–Maret 2026): meliputi pelaksanaan pretest, pemberian perlakuan pembelajaran dengan teknik pointilis pada kelas 42 eksperimen, pembelajaran konvensional pada kelas kontrol, dan pelaksanaan posttest pada kedua kelas.
3. Tahap pengumpulan dan Analisis Data (Maret 2026) : meliputi penilaian hasil karya, pengolahan data, dan analisis hasil penelitian.
4. Tahap Analisis dan Pelaporan (Maret 2026): meliputi pengolahan data, analisis hasil penelitian, dan penyusunan laporan akhir skripsi. Dengan demikian, pelaksanaan penelitian di UPT SD Negeri 060971 Medan Area dirancang secara sistematis mulai dari tahap persiapan hingga pelaporan. Kondisi lingkungan

sekolah yang kondusif, dukungan dari pihak sekolah, serta karakteristik siswa yang sesuai dengan tema penelitian menjadikan lokasi ini tepat dan representatif untuk mengkaji pengaruh penggunaan Teknik Pointilis terhadap minat belajar seni rupa materi Flora dan Fauna siswa kelas V.

Populasi dan sampel Penelitian

Populasi Menurut Sugiyono (2019, h. 80), Populasi merujuk pada ruang lingkup generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek dengan kuantitas dan atribut tertentu, yang dipilih peneliti untuk dianalisis sebelum mengambil kesimpulan. Populasi yang menjadi fokus penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V di SDN 060791 Medan Area pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 dengan detail sebagai berikut

Populasi tersebut terdiri atas dua kelas, yaitu kelas VA dan kelas VB, dengan jumlah siswa masing-masing 15 orang, sehingga total populasi dalam penelitian ini adalah 30 siswa. Kedua kelas ini memiliki karakteristik yang relatif sama, baik dari segi usia, latar belakang sosial ekonomi, maupun tingkat kemampuan akademik yang diperoleh berdasarkan data guru kelas.

Sampel

Mengingat jumlah populasi yang diteliti tidak melebihi 30 siswa, penelitian ini menerapkan teknik penelitian populasi, di mana seluruh anggota populasi dijadikan sampel penelitian. Dengan demikian, peneliti tidak melakukan pengambilan sampel secara khusus. Adapun pembagian sampel penelitian ditetapkan berdasarkan kelas yang telah ada di sekolah, yaitu: 1. Kelas VA sebagai kelas eksperimen, yang diberi perlakuan pembelajaran menggunakan

teknik pointilis, dan 2. Kelas VB sebagai kelas kontrol, yang diberi pembelajaran seni rupa dengan metode konvensional (tanpa teknik pointilis). Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini mencapai 30 siswa, terdiri dari 15 siswa kelas eksperimen dan 15 siswa kelas kontrol. Seluruh siswa tersebut menjadi subjek penelitian guna mengungkap pengaruh penerapan teknik pointilisme terhadap minat belajar seni rupa materi flora dan fauna di SDN 060791 Medan Area.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil tersebut mengindikasikan bahwa intervensi yang diterapkan pada kelas eksperimen berdampak positif terhadap prestasi belajar siswa. Perbedaan ini tidak hanya tercermin dari tingkat signifikansi statistik, tetapi juga dari urutan rata-rata peringkat, yang menegaskan bahwa kelas eksperimen mencapai performa unggul dibandingkan kelas kontrol. Minat belajar siswa dalam penelitian ini dianalisis berdasarkan empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Keempat indikator tersebut menunjukkan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan dalam pembelajaran seni rupa.

keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa. Hasil penelitian ini dapat dijelaskan melalui teori minat belajar. Menurut Slameto (2015), minat merupakan kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Seseorang yang memiliki 74 minat terhadap suatu kegiatan akan cenderung memberikan perhatian lebih, merasa senang, serta terlibat aktif dalam kegiatan tersebut. Dalam konteks pembelajaran seni

rupa, minat sangat berperan penting karena berkaitan dengan kreativitas, ekspresi, dan keikutsertaan siswa dalam berkarya. Perlakuan yang diberikan dalam penelitian ini terbukti mampu meningkatkan minat belajar siswa, yang kemudian berdampak pada peningkatan hasil belajar.

Temuan ini konsisten dengan pandangan Hidi dan Renninger (2016) yang menegaskan bahwa minat mampu berkembang melalui proses pembelajaran yang melibatkan perhatian, keterlibatan emosional, dan pengalaman yang bermakna. Apabila siswa merasakan ketertarikan, maka mereka cenderung lebih fokus, aktif, serta berupaya mendalami materi yang disajikan. Selain itu, penggunaan media dan metode pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa juga memberikan kontribusi terhadap peningkatan minat siswa. Menurut penelitian terbaru, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterlibatan siswa karena sesuai dengan karakteristik generasi saat ini yang dekat dengan teknologi digital (Kurniawan, 2019).

Fenomena ini selaras dengan realitas lapangan, dimana siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan yang lebih tinggi ketika pembelajaran dihubungkan dengan media yang akrab digunakan dalam keseharian mereka. Jika dilihat dari indikator minat menurut Slameto (2015), peningkatan yang terjadi dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu: (1) perhatian siswa terhadap pembelajaran menjadi lebih tinggi, (2) perasaan senang dalam mengikuti pembelajaran meningkat, (3) keterlibatan aktif siswa dalam proses 75 pembelajaran lebih terlihat, dan (4) adanya ketertarikan

untuk terus mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil penelitian, indikator-indikator tersebut mencerminkan perkembangan positif yang lebih menonjol pada kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol. Hasil penelitian ini (tidak) seperti penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya yang menemukan bahwa penggunaan media pembelajaran tertentu belum tentu meningkatkan hasil belajar secara signifikan. Namun, dalam penelitian ini ditemukan bahwa penggunaan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa, khususnya yang berbasis teknologi, mampu meningkatkan minat sekaligus hasil belajar siswa. Perbedaan ini kemungkinan disebabkan oleh perbedaan konteks, subjek penelitian, serta metode yang digunakan. Dalam pembelajaran seni rupa, kesesuaian metode dengan karakteristik materi sangat penting. Seni rupa menuntut kreativitas, imajinasi, dan eksplorasi. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan interaktif, seperti handphone, dapat membantu siswa dalam mengekspresikan ide dan meningkatkan ketertarikan terhadap pembelajaran. Oleh karena itu, teori minat belajar yang dikemukakan Slameto dapat dinyatakan selaras dan relevan dengan pendekatan pembelajaran seni rupa yang diimplementasikan dalam penelitian ini.

Kelebihan dan Kekurangan Penelitian Meskipun demikian, penelitian ini juga memiliki sejumlah kekuatan dan keterbatasan. Kekuatan utama penelitian ini adalah kemampuannya mengintegrasikan teknologi dalam pembelajaran seni

rupa, yang pada akhirnya meningkatkan minat siswa serta prestasi belajar mereka. Di samping itu, penelitian ini menyajikan ilustrasi nyata mengenai dampak minat terhadap hasil belajar. Adapun keterbatasan dalam penelitian ini antara lain: (1) jumlah sampel yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat digeneralisasikan secara luas, (2) penggunaan handphone yang berpotensi menimbulkan distraksi jika tidak dikontrol dengan baik, dan (3) waktu penelitian yang relatif singkat sehingga belum dapat melihat perkembangan minat secara jangka panjang.

Berdasarkan temuan penelitian yang mengungkap pengaruh signifikan dari penerapan teknik pointilisme terhadap minat belajar siswa, teknik tersebut direkomendasikan sebagai pendekatan alternatif dalam pengajaran seni rupa di tingkat sekolah dasar. Teknik ini terbukti berhasil memunculkan peningkatan minat belajar siswa, yang tercermin dari dimensi rasa senang, perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan. Dengan demikian, para guru dianjurkan untuk mengadopsi teknik pointilisme dalam proses pembelajaran, khususnya pada materi yang menuntut kreativitas siswa. Lebih lanjut, peneliti selanjutnya didorong untuk mengembangkan studi ini dengan memperluas cakupan materi, jenjang pendidikan, atau penambahan variabel lain guna memperoleh wawasan yang lebih komprehensif dan mendalam.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengaruh teknik pointilis terhadap minat belajar seni rupa materi flora dan fauna pada siswa kelas V SD Negeri 060791 Medan Area, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan teknik pointilis terhadap minat belajar siswa. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji Mann-Whitney yang menunjukkan nilai signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) < 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Selain itu, berdasarkan hasil analisis data, kelas eksperimen yang menggunakan teknik pointilis memiliki tingkat minat belajar yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan teknik pointilis mampu meningkatkan perhatian, ketertarikan, serta keterlibatan siswa dalam pembelajaran seni rupa, khususnya pada materi flora dan fauna. Dengan demikian, teknik pointilis dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif metode pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada mata pelajaran seni rupa di sekolah dasar.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut: 1. Bagi Guru Disarankan kepada guru untuk menggunakan teknik pointilis sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni rupa, karena terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa. Guru juga diharapkan dapat mengembangkan metode pembelajaran yang lebih variatif dan menarik agar siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti

pembelajaran. 2. Bagi Siswa Siswa diharapkan dapat lebih aktif dan meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan teknik yang telah dipelajari, sehingga dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan dalam berkarya. 3. Bagi Sekolah Sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan metode pembelajaran yang inovatif, termasuk teknik pointilis, dengan menyediakan fasilitas dan sarana yang mendukung kegiatan pembelajaran seni rupa. 4. Bagi Peneliti Selanjutnya Peneliti selanjutnya disarankan untuk mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan sampel yang lebih luas, waktu penelitian yang lebih lama, serta mengkaji variabel lain yang dapat mempengaruhi minat belajar siswa, sehingga diperoleh hasil yang lebih komprehensif

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani. (2020). Analisis minat belajar seni rupa siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang*.
- Afriadi, P., Simanjuntak, E. B., & Silalahi, N. (2024). Pengembangan bahan ajar seni rupa MEKARSI berbasis Case Method sebagai penguatan implementasi Merdeka Belajar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 14(4). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i4.66108>
- Afriadi, P., Sabrina, M., Sarjani, T. M., Purnomo, T. W., & Aulia, S. M. (2023). Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran seni rupa untuk menumbuhkan karakter siswa. *Jurnal Seni dan Pendidikan*, 4(1), 11–20.
- Sabrina, M., Afriadi, P., Sarjani, T. M., Purnomo, T. W., & Aulia, S. M. (2025). Pengaruh model pembelajaran PAIKEM terhadap kreativitas siswa dalam membuat kerajinan seni mozaik berbasis budaya lokal kelas V SDN 104212 Marindal II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2400–2413. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3005>
- Afriadi, P., Ratno, S., & Khairina, M. (2024). Pengembangan media pembelajaran seni berbantuan Filmora di sekolah dasar. *School Education Journal PGSD FIP UNIMED*, 14(2). <https://doi.org/10.24114/sejpgsd.v14i2.60569>
- Sabrina, M., Afriadi, P., Sarjani, T. M., Purnomo, T. W., & Aulia, S. M. (2025). Pengaruh model pembelajaran PAIKEM terhadap kreativitas siswa dalam membuat kerajinan seni mozaik berbasis budaya lokal kelas V SDN 104212 Marindal II. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3), 2400–2413. <https://jurnal.spada.ipts.ac.id/index.php/JIPDAS/article/view/3005>
- Sitorus, L., Purnomo, T. W., Parangin angin, L. M., Afriadi, P., & Aulia, S. M. (2025). Pengaruh Teknik Finger Painting Pada Pembelajaran Melukis Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif Siswa Kelas IV SD Negeri 060857 Medan. *Jurnal Dunia Pendidikan*, <https://doi.org/10.55081/jurdip.v6i1.4184>

- Ratno, S., Rahmadani, S., Purba, E. J., Silalahi, R., Saragih, A. B., Prajaya, M. G., & Sinurat, S. F. (2024). Analisis pengaruh kreativitas guru terhadap pengembangan kreativitas siswa dan keterampilan belajar siswa kelas 6 di SDN 106163 Bandar Klippa. *Katalis Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Matematika*, 1(4), 211–220. <https://doi.org/10.62383/katalis.v1i4.982>
- Istiqomah, M., Sepdwiko, D., & Putra, R. E. (2022). Pembelajaran menggambar model alat musik tradisional dengan teknik pointilis pada siswa SMP. *Besaung: Jurnal Seni, Desain dan Budaya*, 7(2), 139–145. <https://doi.org/10.36982/jsdb.v7i2.2482>
- Karsono, K., Firdani, L., Yahya, A., & Wiranegara, H. I. M. (2024). Fostering environmental awareness through ecological art to enhance creativity in primary school students. *Jurnal Fundadikdas (Fundamental Pendidikan Dasar)*, 7(3), 158169. <https://doi.org/10.12928/fundadikdas.v7i3.12543>
- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. PT Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi aksara
- Kurniawan, D., & Astuti, W. S. (2021). Penerapan teknik pointilis untuk meningkatkan hasil belajar menggambar ilustrasi. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 10(5), 1–10. <https://jurnal.untan.ac.id/>
- Miyanti. (2023). Peningkatan hasil belajar menggambar ragam hias melalui teknik pointilis. *TACET: Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni*, 2(2), 48–55. <https://jurnal.untan.ac.id/index.php/tacet/article/view/73005>
- Sudjana, N. (2016). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Danar. (2020). *Pengertian seni*. Cryptowi. <https://www.cryptowi.com/pengertian-seni/>
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Perigee Books.