



Sosialisasi Kreativitas dan Konsentrasi Siswa Melalui Kegiatan *Zentangle Circle* di SDN 1 Sindangkasih

Fardan Nurhadi¹, Dewi Kusuma², Suarifqi Diantama³, Muhammad Rosyid⁴, Laora Novitasari Pangesti⁵, Muthia Qurratul Aini⁶

^{1,2,3,4,5,6}Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon

(Email penulis korespondensi, fordannurhdi40@gmail.com)

Abstrak

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas dan pemahaman siswa terhadap seni rupa melalui kegiatan simulasi *Zentangle Circle* di kelas VI SD Negeri 1 Sindangkasih. *Zentangle Circle* merupakan teknik menggambar pola berulang dalam bentuk lingkaran yang dapat melatih konsentrasi, kesabaran, dan ekspresi estetika siswa. Metode pelaksanaan kegiatan meliputi tahap persiapan materi, pelatihan singkat mengenai teknik menggambar *Zentangle*, simulasi praktik, serta diskusi reflektif untuk menilai pemahaman dan sikap siswa. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran dan mampu menghasilkan karya dengan variasi pola yang unik serta komposisi visual yang harmonis. Selain itu, kegiatan ini juga meningkatkan kemampuan siswa dalam berpikir kreatif, memperhatikan detail, dan mengelola waktu selama proses berkarya. Dengan demikian, kegiatan simulasi *Zentangle Circle* terbukti efektif dalam menumbuhkan apresiasi seni serta mengembangkan potensi kreatif siswa di jenjang sekolah dasar.

Kata kunci: Seni Rupa, *Zentangle Circle*, Kreativitas, Siswa Sekolah Dasar, Pembelajaran Kreatif

Abstract

This Community Service Activity (PKM) aims to enhance students' creativity and understanding of visual arts through the Zentangle Circle simulation activity for sixth-grade students at SD Negeri 1 Sindangkasih. Zentangle Circle is a drawing technique that involves creating repetitive patterns within a circular composition, helping students develop concentration, patience, and aesthetic expression. The implementation method includes stages of material preparation, brief training on Zentangle drawing techniques, practical simulation, and reflective discussions to assess students' understanding and attitudes toward art. The results showed that students were highly enthusiastic during the learning process and successfully produced artworks featuring unique pattern variations and harmonious visual compositions. Moreover, the activity improved students' creative thinking skills, attention to detail, and time management during the art-making process. Thus, the Zentangle Circle simulation activity proved effective in fostering art appreciation and developing students' creative potential at the elementary school level.

Keywords: Visual Art, *Zentangle Circle*, Creativity, Elementary School Students, Creative Learning

DOI: <https://doi.org/10.52188/junu.v2i2.1539>

©2025 Authors by Universitas Nahdlatul Ulama Cirebon



PENDAHULUAN

Kreativitas dan konsentrasi merupakan dua aspek fundamental dalam perkembangan siswa sekolah dasar yang berperan penting terhadap keberhasilan proses belajar. Kreativitas

memungkinkan siswa untuk berpikir secara divergen, menghasilkan ide-ide baru, dan mengekspresikan gagasannya dengan cara yang unik, sedangkan konsentrasi berfungsi untuk menjaga fokus, ketenangan, dan kemampuan menyelesaikan tugas secara optimal. Dalam praktik pembelajaran di sekolah dasar, kedua kemampuan ini sering kali belum dikembangkan secara maksimal karena pendekatan pengajaran yang masih bersifat konvensional, cenderung berorientasi pada hasil kognitif, dan kurang menstimulasi aspek imajinatif serta emosional siswa (Agustin dkk., 2024).

Seni rupa merupakan salah satu media ekspresi kreatif yang dapat digunakan untuk menstimulasi perkembangan emosional dan kognitif anak. Melalui seni rupa, siswa dapat belajar mengungkapkan perasaan, gagasan, dan imajinasinya dengan bebas melalui bentuk, warna, dan garis (Mahardika, 2023). Salah satu teknik seni rupa yang berkembang pesat dan memiliki manfaat psikologis serta edukatif adalah *Zentangle Art* (A. A. Putri & Mutmainah, 2025). *Zentangle* merupakan seni menggambar pola berulang sederhana yang membentuk komposisi visual yang indah, harmonis, dan penuh keseimbangan. Lebih dari sekadar karya seni, teknik ini memiliki fungsi terapeutik karena dapat membantu individu merasa lebih tenang, fokus, dan terlatih dalam mengatur ritme berpikir serta emosi. Dari berbagai bentuk pengembangannya, *Zentangle Circle* menjadi salah satu variasi yang menarik karena menggabungkan pola berulang dalam bentuk lingkaran, menghasilkan harmoni visual sekaligus melatih kemampuan siswa dalam mengatur ruang, bentuk, dan pola secara berimbang. Aktivitas ini melibatkan proses yang menenangkan, ritmis, dan berfokus pada kesadaran diri, sehingga berpotensi besar membantu siswa meningkatkan konsentrasi sekaligus menumbuhkan kreativitas artistik (F. R. Putri & Angge, 2025).

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SDN 1 Sindangkasih, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas VI menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap kegiatan seni, namun belum memiliki wadah yang secara terstruktur mengembangkan kreativitas dan konsentrasi mereka. Dalam pembelajaran sehari-hari, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah dan latihan tertulis, sehingga kegiatan yang bersifat ekspresif dan reflektif masih jarang dilakukan. Saat kegiatan *Zentangle Circle* diperkenalkan, siswa menunjukkan rasa ingin tahu dan semangat yang besar untuk mencoba menggambar pola berulang di atas media kertas. Dari hasil pengamatan, siswa terlihat mampu bertahan dalam aktivitas menggambar selama 30–40 menit dengan tingkat fokus yang relatif stabil. Beberapa siswa yang biasanya sulit berkonsentrasi dalam pelajaran, mampu menunjukkan ketenangan dan perhatian penuh saat mengikuti kegiatan *Zentangle*. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan berbasis seni visual seperti *Zentangle Circle* memiliki potensi besar untuk menstimulasi konsentrasi, relaksasi, serta kreativitas anak secara bersamaan.

Kegiatan *Zentangle Circle* di SDN 1 Sindangkasih juga memperlihatkan adanya peningkatan interaksi sosial positif antar siswa. Siswa saling berbagi pola dan teknik, serta menunjukkan hasil karya dengan bangga. Guru yang turut mendampingi menyatakan bahwa kegiatan ini membantu menciptakan suasana kelas yang lebih tenang dan kondusif dibandingkan pembelajaran konvensional. Berdasarkan wawancara informal dengan beberapa siswa, mengaku merasa lebih rileks, tidak terburu-buru, dan dapat berpikir lebih tenang setelah melakukan kegiatan menggambar *Zentangle*. Observasi ini menguatkan anggapan bahwa seni dapat menjadi sarana terapeutik yang mendukung perkembangan psikologis dan kognitif anak.

Sejumlah penelitian mendukung pentingnya integrasi kreativitas dan konsentrasi dalam pembelajaran. Penelitian oleh (Agustin dkk., 2024) menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara konsentrasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif terhadap hasil belajar siswa. Sementara itu, penelitian oleh (Safitri dkk., 2022) membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis masalah mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa secara signifikan setelah pandemi COVID-19. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh (Marwa, 2017) mengungkap bahwa metode pembelajaran terpadu dapat meningkatkan kreativitas verbal

dan figural siswa sekolah dasar. Ketiga penelitian tersebut menegaskan bahwa pendekatan pembelajaran yang mampu menstimulasi fokus dan kreativitas secara bersamaan akan memberikan dampak positif terhadap capaian belajar siswa.

Namun demikian, sebagian besar masih berfokus pada penerapan model pembelajaran akademik dan belum banyak mengkaji efektivitas media seni visual sebagai sarana pengembangan kreativitas dan konsentrasi siswa secara simultan. Kesenjangan dari kegiatan terdahulu terlihat jelas pada minimnya eksplorasi penggunaan media seni rupa seperti *Zentangle* sebagai pendekatan pembelajaran yang menumbuhkan konsentrasi dan kreativitas secara bersamaan, terutama di jenjang sekolah dasar. Penelitian yang ada umumnya berfokus pada pembelajaran kognitif atau penggunaan media digital, bukan media manual berbasis seni dan refleksi diri. Selain itu, konteks lokal seperti di SDN 1 Sindangkasih yang memiliki karakteristik lingkungan belajar sederhana belum banyak diteliti, padahal berpotensi besar menjadi contoh penerapan pendidikan kreatif yang relevan dengan kondisi sekolah dasar di daerah. Kebaruan dari program pengabdian kepada masyarakat ini terletak pada penerapan *Zentangle Circle* sebagai metode sosialisasi pembelajaran berbasis seni visual untuk mengembangkan kreativitas dan konsentrasi siswa secara simultan. Program ini tidak hanya mengenalkan seni sebagai aktivitas estetis, tetapi juga sebagai sarana edukatif dan terapeutik yang mendukung keseimbangan mental dan emosional anak. Selain itu, kegiatan ini melibatkan guru sebagai pendamping agar hasil pembelajaran dapat diintegrasikan ke dalam kegiatan kelas secara berkelanjutan. Melalui kegiatan “Sosialisasi Kreativitas dan Konsentrasi Siswa melalui Kegiatan *Zentangle Circle* di SDN 1 Sindangkasih”, diharapkan muncul inovasi pembelajaran yang menyenangkan, reflektif, dan berorientasi pada pengembangan karakter siswa melalui seni. Dengan demikian, program ini tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan seni rupa anak, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam membangun budaya belajar yang kreatif dan fokus di sekolah dasar.

METODE

Metode pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan partisipatif edukatif, di mana siswa dan guru SDN 1 Sindangkasih dilibatkan secara aktif dalam seluruh rangkaian kegiatan. Pendekatan ini dipilih untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, interaktif, dan bermakna, sehingga peserta tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan langsung sebagai pelaku pembelajaran. Melalui kegiatan ini, tim pelaksana berupaya mengintegrasikan nilai-nilai edukatif dengan aktivitas kreatif melalui seni rupa, khususnya teknik *Zentangle Circle* yang dikenal mampu meningkatkan konsentrasi, ketenangan, dan kreativitas.

Pelaksanaan kegiatan diawali dengan tahap persiapan yang meliputi koordinasi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu dan peserta kegiatan, serta menyiapkan seluruh alat dan bahan yang diperlukan seperti kertas gambar, pensil, penghapus, spidol halus, dan contoh pola *Zentangle Circle*. Pada tahap ini, tim pelaksana juga melakukan observasi awal terhadap proses pembelajaran seni di sekolah, serta menggali informasi dari guru tentang tingkat kreativitas dan konsentrasi siswa selama kegiatan belajar berlangsung. Hasil observasi ini menjadi dasar untuk menyusun materi dan strategi pelaksanaan kegiatan agar sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

Kegiatan utama diawali dengan sosialisasi mengenai konsep dasar seni *Zentangle* dan manfaatnya dalam pengembangan kreativitas serta konsentrasi anak. Narasumber menjelaskan bahwa *Zentangle* merupakan seni menggambar pola berulang yang sederhana namun indah, dan bahwa proses menggambar ini dapat menjadi bentuk latihan relaksasi serta pengendalian diri. Siswa kemudian diperkenalkan pada berbagai pola dasar *Zentangle* yang mudah diterapkan, sambil dijelaskan makna keseimbangan, kesabaran, dan ketelitian yang terkandung di dalamnya. Selanjutnya, kegiatan dilanjutkan dengan sesi praktik langsung, di mana siswa

diminta membuat karya *Zentangle Circle* secara bertahap mulai dari pola sederhana hingga membentuk komposisi yang lebih kompleks. Dalam proses ini, tim pelaksana berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan teknis dan motivasi agar siswa dapat mengekspresikan ide dan imajinasi mereka secara bebas tanpa rasa takut salah.

Setelah seluruh siswa menyelesaikan karya, dilakukan sesi refleksi untuk menumbuhkan kesadaran akan manfaat kegiatan yang telah dilakukan. Siswa diminta untuk berbagi pengalaman tentang bagaimana perasaan mereka saat menggambar dan bagaimana kegiatan ini mempengaruhi fokus serta ketenangan mereka. Guru juga diminta memberikan tanggapan mengenai perubahan perilaku atau peningkatan konsentrasi siswa selama kegiatan berlangsung. Sebagai bentuk apresiasi terhadap hasil karya siswa, diadakan pameran mini di ruang kelas agar seluruh peserta dapat saling menghargai hasil karya teman-temannya. Kegiatan ini tidak hanya menumbuhkan rasa bangga, tetapi juga meningkatkan motivasi belajar dan semangat berkreasi siswa.

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas kegiatan dalam meningkatkan kreativitas dan konsentrasi siswa. Evaluasi dilakukan melalui observasi langsung terhadap perilaku siswa selama kegiatan serta penyebaran kuesioner sederhana kepada guru dan siswa. Indikator yang dinilai meliputi tingkat fokus, ketelitian, kemandirian, dan kemampuan siswa dalam menciptakan pola-pola baru. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar penyusunan rencana tindak lanjut, yaitu penerapan kegiatan *Zentangle* secara berkelanjutan dalam pembelajaran seni budaya maupun kegiatan ekstrakurikuler sekolah.

Secara keseluruhan, pelaksanaan PKM ini tidak hanya bertujuan untuk memperkenalkan seni *Zentangle Circle* sebagai media ekspresi kreatif, tetapi juga sebagai sarana pembentukan karakter siswa yang lebih fokus, sabar, dan kreatif. Melalui kegiatan ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan potensi seni mereka sekaligus memperoleh pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna, sedangkan guru dapat menjadikan kegiatan ini sebagai alternatif strategi pembelajaran yang menarik dan relevan dengan perkembangan anak usia sekolah dasar.

HASIL

Kegiatan simulasi seni rupa *Zentangle Circle* bagi siswa kelas VI SD Negeri 1 Sindangkasih telah berlangsung dengan lancar dan mendapatkan respons yang sangat positif dari peserta maupun guru pendamping. Kegiatan ini diawali dengan tahap persiapan berupa penyusunan materi yang relevan dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Tim pelaksana menyiapkan contoh karya, pola dasar *Zentangle*, serta alat dan bahan seperti kertas gambar, pensil, dan spidol halus. Sebelum simulasi dimulai, siswa diberikan pelatihan singkat mengenai konsep dasar *Zentangle Circle*, yaitu seni menggambar pola berulang dalam bentuk lingkaran yang menonjolkan nilai estetika, ketenangan, dan konsentrasi.

Dalam kegiatan simulasi, siswa dibagi menjadi dua peran, yaitu sebagai “mahasiswa” dan sebagai “murid”. Siswa yang berperan sebagai “mahasiswa” bertugas memandu dan memberikan arahan tentang teknik dasar menggambar pola *Zentangle*, sedangkan siswa lainnya berperan sebagai “murid” yang mempraktikkan secara langsung proses pembuatan pola berulang tersebut. Melalui pembagian peran ini, siswa memperoleh pengalaman belajar yang interaktif dan partisipatif. Suasana kegiatan berlangsung menyenangkan, penuh semangat, dan disertai tawa riang. Anak-anak terlihat antusias mengikuti setiap tahap, mulai dari menggambar garis melingkar, menambahkan pola berulang, hingga menyusun komposisi yang harmonis.

Selama proses berlangsung, terlihat bahwa kegiatan *Zentangle Circle* mampu meningkatkan fokus dan ketelitian siswa. Siswa menunjukkan kemampuan untuk mengontrol tekanan tangan, menjaga kerapian, serta memadukan imajinasi dengan teknik menggambar yang terstruktur. Selain itu, kegiatan ini juga melatih kerja sama dan komunikasi antarsiswa,

karena dalam simulasi setiap peserta harus saling memberi masukan dan mendengarkan pendapat teman sekelompoknya.



Gambar 1. Hasil Karya Teknik *Zentangle Circle*

Setelah sesi menggambar selesai, dilakukan diskusi terbuka untuk mengevaluasi pemahaman dan sikap siswa terhadap seni rupa, khususnya teknik *Zentangle Circle*. Dalam diskusi tersebut, sebagian besar siswa mengungkapkan bahwa kegiatan ini membuat mereka merasa lebih tenang, sabar, dan percaya diri dalam berkarya. Mereka juga menyadari bahwa menggambar bukan hanya tentang hasil akhir, tetapi juga tentang proses yang menyenangkan dan menyenangkan. Guru pendamping menilai bahwa kegiatan simulasi ini efektif dalam melatih kreativitas sekaligus meningkatkan konsentrasi siswa di kelas.

Secara keseluruhan, kegiatan simulasi seni rupa *Zentangle Circle* di SD Negeri 1 Sindangkasih berhasil memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Siswa tidak hanya memahami konsep seni rupa secara praktis, tetapi juga belajar nilai-nilai seperti kesabaran, ketelitian, kerja sama, dan ekspresi diri. Kegiatan ini menjadi bukti bahwa pembelajaran berbasis seni dapat menjadi sarana efektif untuk menumbuhkan potensi kreatif sekaligus membangun karakter positif pada anak usia sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Kegiatan simulasi seni rupa *Zentangle Circle* yang dilaksanakan di SD Negeri 1 Sindangkasih memberikan hasil yang menunjukkan peningkatan pada aspek kreativitas, konsentrasi, dan partisipasi aktif siswa selama proses pembelajaran. Berdasarkan hasil observasi dan diskusi pascakegiatan, siswa terlihat lebih fokus dan tekun dalam mengikuti setiap tahapan menggambar pola berulang. Proses ini menumbuhkan rasa sabar, ketelitian, dan kemampuan mengontrol diri, yang merupakan bagian penting dalam pengembangan keterampilan non-kognitif anak usia sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan hasil yang dilakukan oleh (Mujibudzikri, 2021) yang menunjukkan bahwa konsentrasi belajar dan kemampuan berpikir kreatif memiliki hubungan positif dan signifikan terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian, kegiatan berbasis seni seperti *Zentangle Circle* dapat berkontribusi dalam memperkuat daya fokus dan kreativitas anak dalam konteks pembelajaran yang menyenangkan.

Pelaksanaan simulasi dengan pembagian peran “mahasiswa” dan “murid” juga memberikan pengalaman belajar kolaboratif yang baru bagi siswa. Melalui metode ini, mereka belajar untuk bekerja sama, saling memberikan umpan balik, dan menghargai hasil karya teman. Pendekatan ini mendukung temuan (Rifki Syaiful Anwar, 2017) yang menjelaskan bahwa metode pembelajaran terpadu berbasis interaksi sosial dan kreativitas visual dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa secara signifikan. Dalam kegiatan *Zentangle Circle*, siswa tidak hanya meniru pola, tetapi juga mengembangkan ide-ide baru sesuai

imajinasi mereka. Hal ini menunjukkan adanya proses berpikir divergen yang merupakan ciri khas pembelajaran kreatif.

Selain meningkatkan kreativitas dan kolaborasi, kegiatan *Zentangle Circle* juga memberikan efek psikologis yang positif. Banyak siswa mengaku merasa lebih tenang, rileks, dan bersemangat setelah mengikuti kegiatan ini. Pola pengulangan dalam *Zentangle* terbukti memiliki efek meditatif yang dapat membantu mengurangi stres dan meningkatkan fokus perhatian. Kondisi ini didukung oleh penelitian (Rahayu dkk., 2022) yang menegaskan bahwa kegiatan pembelajaran yang berfokus pada ketenangan dan keterlibatan aktif dapat meningkatkan konsentrasi belajar anak sekolah dasar pascapandemi COVID-19. Dengan demikian, kegiatan ini tidak hanya memberikan manfaat akademik, tetapi juga mendukung keseimbangan emosional siswa.

Dari sudut pandang pembelajaran seni rupa, kegiatan *Zentangle Circle* merupakan media ekspresi yang sangat potensial untuk mengembangkan aspek estetika dan psikomotorik siswa. Seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai sarana menghasilkan karya visual, tetapi juga sebagai wahana pengembangan kepribadian, emosi, dan imajinasi anak (Septikasari dkk., 2021). Proses menggambar pola berulang dalam bentuk lingkaran melatih siswa dalam memahami prinsip harmoni, proporsi, dan keseimbangan visual, yang merupakan konsep dasar dalam estetika seni rupa. Dengan menggabungkan unsur edukatif dan terapeutik, kegiatan ini berhasil menciptakan pengalaman belajar yang bermakna dan holistik bagi siswa.

Analisis terhadap hasil kegiatan menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis seni seperti *Zentangle Circle* dapat menjadi inovasi dalam pendidikan dasar. Kegiatan ini mampu menggabungkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor secara seimbang. Guru sebagai fasilitator juga mendapat manfaat melalui peningkatan pemahaman tentang pentingnya strategi pembelajaran kreatif yang tidak hanya berorientasi pada nilai akademik, tetapi juga pada pengembangan karakter dan kesejahteraan emosional siswa. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kegiatan simulasi *Zentangle Circle* di SD Negeri 1 Sindangkasih tidak hanya efektif dalam meningkatkan kreativitas dan konsentrasi, tetapi juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri, kesabaran, dan semangat belajar siswa melalui pendekatan seni yang humanis dan reflektif.

KESIMPULAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) telah memberikan hasil yang positif dan bermakna bagi siswa maupun guru. Melalui kegiatan ini, siswa memperoleh pengalaman baru dalam mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui seni rupa sederhana yang menyenangkan dan menyenangkan. Penerapan teknik *Zentangle Circle* terbukti mampu meningkatkan kemampuan fokus, ketelitian, serta imajinasi siswa dalam berkarya. Proses menggambar pola berulang dengan pendekatan relaksatif membuat siswa lebih tenang, sabar, dan mampu menyelesaikan tugas dengan konsentrasi penuh. Kegiatan ini juga memberikan ruang bagi setiap anak untuk menampilkan kreativitas uniknya tanpa rasa takut salah, sehingga membangun rasa percaya diri dan kemandirian belajar.

Selain memberikan manfaat bagi siswa, kegiatan ini juga memberikan dampak positif bagi guru dalam hal inovasi pembelajaran. Guru mendapatkan wawasan baru mengenai penggunaan media seni visual sebagai sarana pengembangan karakter dan konsentrasi siswa. Melalui kegiatan ini, guru dapat memahami bahwa pembelajaran seni tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga pada proses yang dapat melatih kemampuan berpikir kreatif dan fokus anak. *Zentangle Circle* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran yang relevan dengan kurikulum merdeka, karena menekankan pada aspek ekspresi diri, kemandirian, dan keseimbangan emosi dalam proses belajar.

Secara keseluruhan, kegiatan PKM ini berhasil mencapai tujuan utamanya, yaitu meningkatkan kreativitas dan konsentrasi siswa sekolah dasar melalui pendekatan seni rupa

yang sederhana namun bermakna. Program ini juga menumbuhkan kesadaran pentingnya mengembangkan potensi non-kognitif anak sejak dini agar mereka tumbuh menjadi pribadi yang lebih fokus, sabar, dan kreatif. Kebaruan dari kegiatan ini terletak pada integrasi seni *Zentangle* dalam konteks pembelajaran dasar di lingkungan sekolah, yang sebelumnya belum pernah diterapkan di SDN 1 Sindangkasih.

Berdasarkan hasil kegiatan ini, tim pelaksana memberikan beberapa saran. Pertama, kegiatan *Zentangle Circle* dapat dijadikan program rutin sekolah, baik dalam mata pelajaran seni budaya maupun kegiatan ekstrakurikuler, untuk melatih konsentrasi dan kreativitas siswa secara berkelanjutan. Kedua, guru disarankan untuk mengadaptasi teknik *Zentangle* dalam pembelajaran tematik lain, misalnya dalam pelajaran matematika untuk melatih ketelitian pola atau dalam pelajaran agama untuk menanamkan nilai kesabaran dan keindahan ciptaan Tuhan. Ketiga, diharapkan pihak sekolah dapat menyediakan sarana dan bahan sederhana seperti kertas gambar, pensil, dan spidol agar kegiatan ini dapat dilakukan dengan mudah dan murah. Terakhir, kegiatan serupa juga dapat dikembangkan lebih luas dengan melibatkan orang tua siswa, sehingga pembiasaan melatih fokus dan relaksasi melalui seni dapat diterapkan di rumah sebagai bagian dari pendidikan karakter anak.

Dengan demikian, kegiatan Sosialisasi Kreativitas dan Konsentrasi Siswa melalui *Zentangle Circle* tidak hanya menjadi sarana belajar yang inovatif, tetapi juga menjadi media pembentukan karakter yang positif bagi anak usia sekolah dasar. Ke depannya, diharapkan kegiatan ini dapat direplikasi di sekolah-sekolah lain sebagai bentuk pembelajaran kreatif yang mengintegrasikan seni, psikologi, dan pendidikan karakter dalam satu kesatuan yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, Y., Mulyani, B., & Sarwanto, S. (2024). Hubungan Konsentrasi Belajar dan Berpikir Kreatif Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP pada Materi Pesawat Sederhana. *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA*, 13(3), 264–269. <https://doi.org/10.20961/inkuiri.v13i3.80186>
- Mahardika, F. I. (2023). *Pola Zentangle Dalam Jaket Batik Gaya Crop Top* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <https://lib.isi.ac.id>
- Marwa, M. (2017). Metode Pembelajaran Terpadu untuk Meningkatkan Kreativas Verbal Dan Figural Pada Siswa Kelas Enam di SDN 2 Kenayang Tulungagung. *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*, 2(2), 212–240. <https://doi.org/10.33367/psi.v2i2.447>
- Mujibudzikri, L. (2021). *Pengembangan Materi Pembelajaran Ilustrasi Untuk Siswa Kelas XI di SMA N Kebakkramat Karanganyar*. <https://digilib.uns.ac.id/dokumen/84815/Pengembangan-Materi-Pembelajaran-Ilustrasi-Untuk-Siswa-Kelas-XI-di-SMA-N-Kebakkramat-Karanganyar>
- Putri, A. A., & Mutmainah, S. (2025). Limbah Kain Untuk Berkarya Zentangle Art Oleh Siswa Pada Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sma Khadijah Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, 13(1), 185–196.
- Putri, F. R., & Angge, I. C. (2025). Karakter Generasi Z Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Dua Dimensi. *SAKALA JURNAL SENI RUPA MURNI*, 6(1), 59–71.
- Rahayu, D. A., Mangsur, F. A., & Anggia, A. A. (2022). Sosialisasi Pengenalan Seni Budaya Lokal kepada Masyarakat Desa Boyolangu Melalui Digitalisasi untuk Meningkatkan Nasionalisme. *Jurnal Abdi Masyarakat Indonesia*, 2(6), 1945–1952. <https://doi.org/10.54082/jamsi.563>

- Rifki Syaiful Anwar, 1011516022. (2017). *Penciptaan Doodle Art Dalam Karya Kriya Kayu Tiga Dimensional* [Skripsi, Institut Seni Indonesia Yogyakarta]. <http://lib.isi.ac.id>
- Safitri, A. N., Anugrahana, A., & Saptoro, A. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Siswa Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Pasca Pandemi Covid 19 di SDN Bangunrejo 1. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(4), 4908–4915. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i4.6252>
- Septikasari, R., Yuliantoro, A. T., Supangat, S., Dewi, T. R., & Pravitasari, D. (2021). Sosialisasi Pembuatan Karya Seni Patung Dengan Teknik Butsir Untuk Membentuk Kreativitas Mahasiswa Program Studi PGMI STKIP Nurul Huda. *Jurnal Indonesia Mengabdi*, 3(1), 23–27. <https://doi.org/10.30599/jimi.v3i1.1664>