



Saat Konsentrasi Menjadi Tantangan: Peran Guru sebagai Fasilitator Inovatif untuk Meningkatkan Fokus Belajar Siswa

Adinda Muna Eka Nashita^{1*}, Ahmad Farhan Rif'an Najib¹, Nadia Mufidah¹

¹Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah, Universitas Darussalam Gontor, Ponorogo, Indonesia

ABSTRACT

This research aims to examine the role of teachers as innovative facilitators in increasing students' learning focus, particularly at the junior high school level, who often face concentration challenges due to conventional methods. Specifically, this study bridges the gap of previous research that tended to focus on technology by examining simple, activity-based, independent forms of innovation. The study uses a descriptive qualitative method with an ethnographic approach, involving three female teachers and ten students at women's Islamic boarding school in Ngawi. Data collection was carried out through participant observation, in-depth interviews, and documentation, then analyzed using the Miles and Huberman model. The results indicate that teacher innovation through language game ice breaking activities, mini board games, and a dialogical-collaborative approach successfully increased the average student learning focus level from 55.75% to 86.75%. The most significant increase occurred in the aspect of involvement in discussions, rising by 36%. The novelty of this research lies in confirming that teacher innovation does not have to depend on digital technology, but rather rests on contextual and adaptive pedagogical creativity, which is effective in building a participatory learning culture and strengthening the relevance of constructivism, progressivism, and intrinsic motivation theories in the pesantren context.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menguji peran guru sebagai fasilitator inovatif dalam meningkatkan fokus belajar siswa, khususnya di tingkat SMP, yang sering menghadapi tantangan konsentrasi akibat metode konvensional. Secara spesifik, penelitian ini menjembatani kesenjangan kajian terdahulu yang cenderung berfokus pada teknologi dengan menelaah bentuk inovasi sederhana berbasis aktivitas yang menarik dan mandiri. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan fenomenologi, melibatkan tiga guru dan sepuluh siswa madrasah tsanawiyah di pondok pesantren putri Kabupaten Ngawi. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, kemudian dianalisis dengan model Miles dan Huberman. Hasilnya menunjukkan bahwa inovasi guru melalui aktivitas *ice breaking* permainan bahasa, *mini board game*, dan pendekatan dialogis-kolaboratif berhasil meningkatkan rata-rata tingkat fokus belajar siswa dari 55,75% menjadi 86,75%. Peningkatan paling signifikan terjadi pada aspek keterlibatan dalam diskusi sebesar 36%. Kebaruan penelitian ini terletak pada penegasan bahwa inovasi guru tidak harus bergantung pada teknologi digital, melainkan bertumpu pada kreativitas pedagogik yang kontekstual dan adaptif sehingga efektif membangun budaya belajar partisipatif dan memperkuat relevansi teori konstruktivisme, progresivisme, dan motivasi intrinsik dalam konteks pesantren.

KONTAK

shitadinda05@gmail.com

KATA KUNCI

Guru sebagai fasilitator,
Inovasi pembelajaran,
Pembelajaran partisipatif.

Received: 02/11/2025

Revised: 07/04/2026

Accepted: 14/04/2026

Online: 27/04/2026

Published: 27/04/2026



Risenologi is licenced under a [Creative Commons Attribution 4.0 International Public Licence](#) (CC-BY 4.0)

PENDAHULUAN

Guru memiliki posisi yang sangat sentral dalam proses pembelajaran karena keberhasilan pemahaman siswa terhadap materi tidak hanya ditentukan oleh kurikulum dan fasilitas belajar, tetapi juga oleh peran guru sebagai pendidik, pembimbing, fasilitator, sekaligus motivator (Ridha *et al.*, 2025). Peran guru tidak hanya sebatas mentransfer pengetahuan, melainkan juga menanamkan nilai karakter melalui pendekatan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Peran ini sesuai dengan teori konstruktivisme yang menekankan pentingnya keterlibatan aktif siswa dalam membangun pengetahuan, teori progresivisme yang menekankan pengalaman nyata dalam belajar, serta konsep Merdeka Belajar yang menempatkan guru sebagai pengarah agar siswa bebas mengembangkan potensi literasi, numerasi, dan karakter (Purnasari & Sadewo, 2021). Peran strategis ini semakin penting di era digital, di mana guru dituntut untuk kreatif dalam memanfaatkan teknologi agar perhatian siswa tidak sepenuhnya teralihkan oleh perangkat digital, tetapi tetap fokus pada pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu,

kualitas pemahaman siswa atas materi pembelajaran sangat erat kaitannya dengan sejauh mana guru mampu menjalankan perannya secara optimal, konsisten, dan adaptif terhadap perkembangan zaman (Najib, 2025).

Namun, dalam praktiknya, di banyak sekolah tingkat SMP masih dijumpai berbagai masalah yang menghambat pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Masalah yang paling sering muncul adalah rendahnya konsentrasi belajar akibat metode pembelajaran yang masih didominasi ceramah sehingga siswa menjadi pasif dan cepat merasa bosan (Ahmad & Mustika, 2021; Makrifah, 2020). Selain itu, banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi karena guru kurang memvariasikan strategi pembelajaran sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif remaja (Kurniawan, 2020). Tidak kalah penting, perbedaan latar belakang kemampuan akademik siswa juga kerap tidak diimbangi dengan pendekatan pembelajaran yang adaptif sehingga pemahaman materi menjadi tidak merata di kelas (Rochmat *et al.*, 2023). Permasalahan-permasalahan konkret tersebut menegaskan bahwa peran sentral guru dalam mengelola pembelajaran, menciptakan variasi metode, serta memotivasi siswa bukan hanya penting, tetapi juga menjadi kunci utama dalam menghadirkan solusi yang relevan untuk meningkatkan fokus belajar dan kualitas pemahaman siswa (Susanti *et al.*, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini sangat krusial dilakukan sebagai upaya akademik untuk menemukan pendekatan yang lebih efektif dan aplikatif dalam mendukung kreativitas guru di kelas.

Telah banyak penelitian yang membahas peran guru terhadap perkembangan kognitif dan motivasi belajar siswa. Wahyuningsih *et al.* (2024) menyatakan bahwa motivasi yang diberikan guru bukan sekadar nasihat atau kata-kata penyemangat, melainkan mampu menumbuhkan dorongan internal siswa untuk belajar dan memahami pelajaran, baik di dalam maupun di luar kelas. Busthomi & A'dlom (2022) menegaskan bahwa pendidikan menempatkan guru sebagai pembimbing utama yang memerlukan perencanaan sistematis, di mana kreativitas dan inovasi guru menjadi kunci dalam menyesuaikan pendekatan pembelajaran dengan dinamika kelas. Sementara itu, Hanaris (2023) menemukan bahwa strategi efektif dalam memotivasi siswa mencakup membangun hubungan positif antara guru dan siswa, mengaitkan pembelajaran dengan konteks kehidupan nyata, serta memberikan tugas yang menantang. Pratiwi *et al.* (2023) menunjukkan bahwa guru sekolah dasar mengalami peningkatan kompetensi pedagogik dalam mengakomodasi beragam gaya belajar siswa. Sementara itu, Juraidah & Hartoyo (2022) menekankan pentingnya kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis sebagai bagian dari upaya mewujudkan profil pelajar Pancasila, di mana guru berperan penting dalam menumbuhkan kedua kompetensi tersebut.

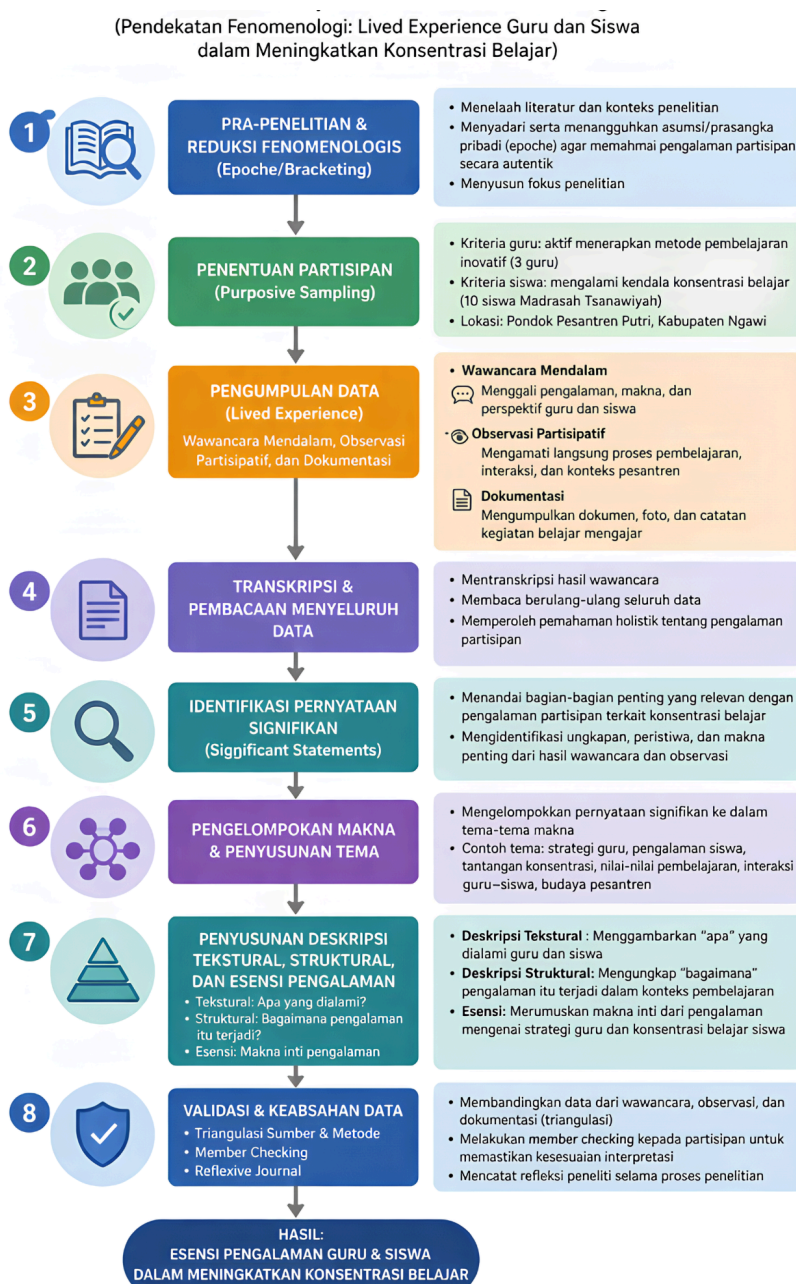
Berdasarkan berbagai penelitian terdahulu, sebagian besar kajian masih berfokus pada aspek motivasi, perkembangan kognitif, dan kompetensi pedagogik guru secara umum tanpa mengulas secara spesifik bagaimana kreativitas dan peran inovatif guru dapat berkontribusi langsung terhadap peningkatan konsentrasi belajar siswa di kelas (Yulianingsih & Hidayat, 2025). Selain itu, penelitian yang ada cenderung menekankan inovasi pembelajaran berbasis teknologi digital, sementara bentuk inovasi sederhana yang dapat dilakukan guru secara mandiri, seperti menciptakan variasi aktivitas belajar yang menarik atau memanfaatkan media permainan edukatif berbahasa Arab, misalnya kartu, *scrabble*, atau monopoli yang belum banyak mendapat perhatian. Padahal, inovasi semacam ini dapat menjadi alternatif yang efektif di tengah keterbatasan fasilitas teknologi di beberapa sekolah sekaligus menjadi pendekatan kontekstual untuk menjaga keterlibatan dan fokus belajar siswa tanpa harus bergantung pada perangkat digital (Ibrahim, 2024). Oleh karena itu, penelitian ini berupaya menjembatani kesenjangan tersebut dengan menelaah peran guru sebagai fasilitator inovatif yang mampu merancang strategi pembelajaran kreatif, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa di era pembelajaran modern.

Penelitian ini memberikan sudut pandang baru terhadap peran guru dalam pembelajaran dengan menitikberatkan pada bagaimana kreativitas dan inovasi guru dapat menjadi strategi efektif untuk menjaga konsentrasi siswa di tengah tantangan era digital (Hamidah *et al.*, 2025). Melalui pendekatan yang menekankan peran guru sebagai fasilitator inovatif, penelitian ini berupaya menggambarkan praktik nyata bagaimana guru mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, aktif, dan berpusat pada siswa. Kajian ini juga menyoroti pentingnya kemampuan guru dalam menyesuaikan metode pembelajaran dengan karakteristik siswa serta memanfaatkan potensi teknologi secara bijak untuk menunjang keterlibatan siswa (Muzaky & Qadhaf, 2025). Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkuat pemahaman tentang peran strategis guru dalam membangun proses pembelajaran yang lebih fokus, adaptif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan masa kini.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Pendekatan fenomenologi berfokus pada pengungkapan makna pengalaman hidup (*lived experiences*) yang dialami oleh subjek penelitian terkait fenomena tertentu, dalam hal ini strategi dan praktik inovatif guru dalam meningkatkan konsentrasi belajar siswa. Melalui pendekatan ini, peneliti berupaya memahami secara mendalam bagaimana pengalaman subjektif guru dan siswa terbentuk, dimaknai, serta direfleksikan dalam konteks pembelajaran di lingkungan pesantren (Pratiwi *et al.*, 2023).

Dalam prosesnya, peneliti menerapkan prinsip *epoche* atau *bracketing*, yaitu menangguhkan asumsi dan pandangan pribadi agar dapat menangkap makna pengalaman partisipan secara autentik. Tujuan utama pendekatan ini adalah untuk mengidentifikasi esensi dari pengalaman tersebut sehingga diperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai dinamika interaksi, strategi pembelajaran, dan faktor-faktor yang memengaruhi konsentrasi belajar siswa (Nordian, 2024).



Gambar 1. Tahap Penelitian Fenomenologi

Subjek penelitian dipilih menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria guru yang memiliki pengalaman dalam menerapkan metode pembelajaran inovatif serta siswa yang mengalami tantangan dalam menjaga konsentrasi belajar. Partisipan penelitian terdiri atas tiga guru dan sepuluh siswa tingkat madrasah tsanawiyah di salah satu pondok pesantren putri di Kabupaten Ngawi (Ulwan *et al.*, 2025). Dalam penelitian fenomenologi, partisipan dipilih bukan untuk representasi jumlah, melainkan untuk kedalaman pengalaman yang relevan dengan fenomena yang dikaji.

Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara mendalam sebagai teknik utama untuk menggali pengalaman subjektif partisipan, didukung oleh observasi partisipatif dan dokumentasi sebagai data pelengkap. Wawancara difokuskan pada bagaimana partisipan memaknai pengalaman mereka dalam proses pembelajaran, khususnya terkait upaya meningkatkan konsentrasi belajar (Ardiansyah *et al.*, 2023).

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan fenomenologi yang meliputi tahapan: (1) transkripsi dan pembacaan menyeluruh data, (2) identifikasi pernyataan signifikan (*significant statements*), (3) pengelompokan makna ke dalam tema-tema, (4) penyusunan deskripsi tekstural (apa yang dialami) dan struktural (bagaimana pengalaman tersebut terjadi), serta (5) penarikan esensi pengalaman secara keseluruhan.

Keabsahan data dijaga melalui teknik triangulasi sumber dan metode, serta *member checking* untuk memastikan bahwa interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman yang dimaksud oleh partisipan. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan mampu merepresentasikan makna autentik dari pengalaman guru dan siswa dalam menciptakan pembelajaran yang mendukung peningkatan konsentrasi belajar (Ramadani *et al.*, 2025).

HASIL & PEMBAHASAN

Guru sebagai Fasilitator Inovatif dalam Budaya Belajar Kelas

Hasil observasi fenomenologi menunjukkan bahwa budaya belajar di kelas terbentuk melalui dinamika interaksi yang hidup antara guru dan siswa. Guru tidak lagi menempatkan diri sebagai pusat informasi, melainkan sebagai pengarah dan penggerak aktivitas belajar (Abdullah & Fahmi, 2022). Pada awal pembelajaran, guru memulai dengan kegiatan *ice breaking* ringan berupa permainan bahasa yang relevan dengan materi hari itu. Misalnya, guru menggunakan kartu kata bergambar yang diacak, kemudian siswa diminta mencari pasangan makna atau membuat kalimat sederhana dari kata tersebut. Aktivitas ini menciptakan suasana rileks dan menumbuhkan antusiasme sebelum memasuki tahap pembelajaran inti.



Gambar 2. Kegiatan *ice breaking* menggunakan kartu kata bergambar.

Guru tampak berperan sebagai fasilitator dengan cara mengarahkan proses berpikir siswa tanpa mendikte jawaban. Ketika siswa tampak ragu atau salah menjawab, guru tidak langsung membetulkan, tetapi mengajukan pertanyaan pemantik seperti, “Apa yang membuatmu memilih jawaban itu?” atau “Bagaimana kalau kita lihat dari konteks kalimat?”. Berdasarkan konsep Paulo Freire, pendekatan dialogis semacam ini membangun rasa percaya diri siswa serta memperlihatkan pergeseran budaya belajar dari yang bersifat satu arah menjadi kolaboratif (Hidayatulloh *et al.*, 2025). Selain itu, inovasi guru juga tampak dalam penggunaan media pembelajaran sederhana yang dikembangkan secara mandiri (Zulfa *et al.*, 2025). Di tengah keterbatasan fasilitas digital, guru menciptakan media berbentuk *mini board game* bertema pelajaran Bahasa Arab yang dapat dimainkan berkelompok. Setiap kelompok bergiliran menjawab pertanyaan dari kartu soal dan poin diberikan bagi kelompok yang menjawab dengan cepat dan tepat. Aktivitas ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga memperkuat fokus karena setiap siswa merasa tertantang untuk tetap memperhatikan jalannya permainan (Yasin *et al.*, 2024).



Gambar 3. Media Pembelajaran *Mini Board Game* untuk Pelajaran Bahasa Arab.

Dari wawancara dengan beberapa siswa, diperoleh keterangan bahwa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan. Salah satu siswa menyatakan, “Kalau belajar seperti ini, saya jadi tidak mengantuk. Kita bisa sambil main tapi tetap belajar.” Siswa lain menambahkan bahwa guru mereka sering memberikan penghargaan kecil, seperti pujian atau stiker bintang bagi kelompok yang paling fokus, yang ternyata sangat memotivasi mereka untuk memperhatikan pelajaran.

Temuan lapangan ini memperlihatkan bahwa peran guru sebagai fasilitator inovatif tidak hanya terlihat dari variasi metode yang digunakan, tetapi juga dari kemampuannya membangun *learning culture* yang partisipatif dan berorientasi pada keterlibatan aktif siswa (Johannesson, 2025). Guru berfungsi sebagai pengatur ritme kelas, penuntun arah diskusi, dan pemberi umpan balik yang membangun. Dengan demikian, inovasi guru tidak bergantung pada teknologi, tetapi bertumpu pada kreativitas pedagogik yang mampu menumbuhkan fokus dan kemandirian belajar siswa secara berkelanjutan (Ansori, 2023).

Dampak Inovasi terhadap Fokus Belajar Siswa

Untuk memperkuat temuan kualitatif, penelitian ini dilengkapi dengan pengukuran deskriptif terhadap tingkat fokus belajar siswa. Pengukuran dilakukan menggunakan lembar observasi terstruktur yang dikembangkan berdasarkan empat indikator utama, yaitu: (1) durasi perhatian aktif, (2) keterlibatan dalam diskusi, (3) respons terhadap instruksi guru, dan (4) frekuensi distraksi selama pembelajaran.

Setiap indikator dinilai menggunakan skala persentase ketercapaian (0–100%) yang diperoleh dari perbandingan antara jumlah perilaku yang muncul dengan jumlah kesempatan pengamatan selama kegiatan belajar berlangsung. Observasi dilakukan secara berulang dalam beberapa pertemuan sebelum dan sesudah penerapan inovasi pembelajaran untuk memperoleh data yang lebih stabil dan representatif.

Tabel 1. Perbandingan Tingkat Fokus Belajar Sebelum dan Sesudah Inovasi Pembelajaran

No	Indikator Fokus Belajar	Sebelum Inovasi (%)	Sesudah Inovasi (%)	Peningkatan (%)
1	Durasi perhatian aktif	58	86	+28
2	Keterlibatan dalam diskusi	52	88	+36
3	Respons terhadap instruksi guru	64	91	+27
4	Penurunan distraksi siswa	49	82	+33
Rata-rata keseluruhan		55,75	86,75	+31,0

Nilai persentase yang ditampilkan dalam tabel merupakan hasil rata-rata dari seluruh pengamatan yang dilakukan terhadap sepuluh siswa. Sebagai contoh, nilai 86% pada indikator durasi perhatian aktif menunjukkan bahwa siswa mampu mempertahankan perhatian pada kegiatan belajar selama 86% dari total waktu pembelajaran yang diamati. Dari tabel di atas terlihat bahwa rata-rata tingkat fokus siswa meningkat dari 55,75% menjadi 86,75% setelah guru menerapkan strategi inovatif berupa permainan bahasa, *mini board game*, dan kegiatan reflektif. Aspek yang mengalami peningkatan paling signifikan adalah keterlibatan dalam diskusi dengan kenaikan sebesar 36%, diikuti oleh penurunan perilaku distraksi sebesar 33%. Hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas belajar berbasis interaksi dan permainan efektif dalam memperpanjang rentang perhatian siswa sekaligus mengubah sikap mereka terhadap pelajaran. Guru yang berperan aktif sebagai fasilitator tidak hanya meningkatkan fokus sesaat, tetapi juga membangun suasana belajar yang mendorong keterlibatan berkelanjutan.

Dalam penelitian ini, interpretasi persentase mengacu pada kategori berikut: 0–59% = rendah, 60–74% = cukup, 75–89% = tinggi, 90–100% = sangat tinggi. Secara umum, peningkatan ini menggambarkan bahwa pendekatan inovatif berbasis aktivitas kolaboratif mampu memenuhi tiga kebutuhan dasar psikologis siswa autonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial yang menurut Deci & Ryan (1985) merupakan faktor kunci terbentuknya motivasi intrinsik. Dengan terpenuhinya kebutuhan ini, siswa menunjukkan peningkatan konsentrasi dan ketahanan belajar yang lebih baik selama proses pembelajaran berlangsung.

Sintesis Teoretis antara Inovasi Guru dan Fokus Belajar Siswa

Hasil penelitian fenomenologi ini menunjukkan adanya hubungan yang kuat antara kreativitas guru dalam menciptakan inovasi pembelajaran dengan peningkatan fokus belajar siswa (Akhyar *et al.*, 2024). Sintesis antara teori dan temuan lapangan memperlihatkan bahwa perilaku guru di kelas tidak hanya merefleksikan penerapan teori pendidikan tertentu, tetapi juga menghasilkan praktik baru yang kontekstual dan adaptif terhadap karakteristik siswa.

Temuan tentang aktivitas *ice breaking*, permainan edukatif, dan pembelajaran berbasis kolaborasi mendukung prinsip konstruktivisme sosial. Vygotsky (1978) menyatakan bahwa proses belajar terbentuk melalui interaksi sosial dan bimbingan dari pihak yang lebih ahli. Guru dalam penelitian ini bertindak sebagai fasilitator yang menuntun siswa membangun makna melalui pengalaman langsung dan kerja sama kelompok. Selain itu, kegiatan permainan yang memicu rasa ingin tahu dan kompetisi sehat memperkuat teori motivasi intrinsik, di mana fokus dan ketekunan siswa meningkat ketika kebutuhan akan otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial terpenuhi (Sotos-Martínez *et al.*, 2022).

Di sisi lain, peran guru yang mampu menciptakan suasana belajar aktif dan reflektif merepresentasikan gagasan progresivisme pendidikan. Dewey (1938) menyatakan bahwa pengalaman konkret merupakan inti dari pembelajaran bermakna. Ketika guru memfasilitasi siswa untuk bereksperimen, berdiskusi, dan menemukan jawaban sendiri, mereka tidak hanya memahami isi pelajaran, tetapi juga menginternalisasi cara berpikir kritis dan mandiri.

Dengan demikian, integrasi antara teori konstruktivisme, motivasi intrinsik, dan progresivisme terbukti relevan dalam menjelaskan bagaimana inovasi guru mampu meningkatkan fokus dan keterlibatan siswa. Dalam konteks fenomenologi, teori-teori tersebut tidak berdiri secara terpisah, tetapi beroperasi secara simultan dalam praktik sosial kelas yang hidup. Guru berperan sebagai mediator antara teori dan kenyataan yang menjembatani konsep-konsep pedagogik universal dengan dinamika lokal pembelajaran sehari-hari (Nur'aini *et al.*, 2024).

Refleksi Guru dan Respons Siswa terhadap Inovasi Pembelajaran

Wawancara lanjutan menunjukkan bahwa para guru tidak hanya mengandalkan satu bentuk permainan, tetapi juga melakukan penyesuaian berdasarkan dinamika kelas. Guru A, misalnya, menambahkan sesi refleksi singkat setelah kegiatan permainan, di mana setiap siswa diminta menyebutkan hal yang paling menantang dan yang paling membantu mereka memahami materi. Pendekatan ini membuat siswa lebih sadar terhadap proses berpikirnya sendiri dan menumbuhkan tanggung jawab belajar. Guru B mengungkapkan bahwa sesi refleksi semacam ini penting karena dapat menjadi cermin efektivitas strategi yang digunakan. Ia menuturkan, “Ketika siswa bisa menjelaskan ulang dengan bahasanya sendiri, berarti kegiatan tadi benar-benar masuk ke pikiran mereka.” Sementara itu, Guru C menerapkan sistem rotasi kelompok untuk memastikan semua siswa berperan aktif dalam setiap sesi permainan. Rotasi ini mencegah munculnya dominasi oleh beberapa siswa yang lebih cepat memahami materi, sekaligus memberi kesempatan kepada siswa lain untuk berlatih kepemimpinan dan kerja sama. Observasi menunjukkan bahwa metode rotasi ini membuat kelas menjadi lebih dinamis dan memperkuat rasa tanggung jawab kolektif dalam kelompok (Nordian, 2024).

Selain dari sisi guru, respons siswa terhadap strategi pembelajaran inovatif juga sangat positif. Berdasarkan wawancara mendalam, sebagian besar siswa mengaku lebih mudah memahami pelajaran karena materi disampaikan dalam bentuk aktivitas yang menantang dan menyenangkan. Salah satu siswa menyatakan, “Kalau ada permainan, saya jadi semangat. Saya ingin menang, tapi juga ingin paham.” Ucapan ini menggambarkan bahwa motivasi kompetitif yang sehat dapat menjadi pemicu terbentuknya fokus belajar. Temuan ini selaras dengan teori motivasi intrinsik bahwa otonomi dan rasa kompeten merupakan pendorong utama keterlibatan belajar (Hanina *et al.*, 2021).

Selain meningkatkan fokus, pendekatan berbasis aktivitas kolaboratif juga memperkuat aspek sosial dalam pembelajaran. Observasi menunjukkan interaksi antarsiswa meningkat signifikan. Siswa saling memberi dukungan dan koreksi secara alami. Kelas yang semula pasif menjadi lebih hidup karena setiap siswa merasa memiliki peran dalam proses belajar. Guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber informasi, melainkan pengarah dan pemberi penguatan. Dengan demikian, kegiatan permainan edukatif berfungsi ganda: sebagai alat evaluasi sekaligus sarana pembentukan budaya belajar yang kolaboratif.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini menegaskan bahwa inovasi guru tidak semata lahir dari pemanfaatan teknologi, tetapi berakar pada interaksi sosial yang reflektif, empatik, dan kontekstual terhadap kebutuhan siswa. Melalui pengamatan fenomenologi, terlihat bahwa guru memainkan peran penting sebagai fasilitator inovatif yang secara aktif membentuk budaya belajar kolaboratif di kelas. Guru tidak hanya mengelola proses pembelajaran, tetapi juga membangun jembatan sosial antara nilai-nilai pendidikan dan kehidupan nyata siswa di lingkungan pesantren. Sikap adaptif, kreativitas pedagogik, serta kemampuan membaca dinamika kelas menjadikan guru sebagai agen budaya yang menumbuhkan fokus, motivasi intrinsik, dan kemandirian belajar siswa. Dengan demikian, inovasi dalam pembelajaran tidak dapat dipahami semata sebagai penerapan strategi baru, melainkan sebagai proses kultural yang tumbuh dari praktik reflektif guru dalam merespons konteks sosial, emosional, dan spiritual siswa.

Hasil penelitian ini menegaskan bahwa peran guru sebagai fasilitator inovatif merupakan faktor kunci dalam peningkatan fokus belajar siswa, khususnya di lingkungan pesantren yang memiliki karakter sosial dan budaya tersendiri. Temuan lapangan memperlihatkan bahwa kreativitas guru dalam merancang aktivitas pembelajaran berpengaruh langsung terhadap keterlibatan, motivasi, dan konsentrasi siswa. Dengan demikian, peran guru tidak hanya dipahami sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai perancang pengalaman belajar (*designer of learning experience*) yang mampu mengubah suasana kelas menjadi ruang eksplorasi dan kolaborasi.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat konsep konstruktivisme sosial yang dikemukakan oleh Vygotsky (1978), bahwa pembelajaran merupakan hasil dari interaksi sosial antara guru dan siswa dalam konteks budaya tertentu. Dalam penelitian ini, guru bertindak sebagai *scaffolder* yang memfasilitasi siswa membangun pengetahuannya melalui aktivitas bermain, diskusi, dan refleksi. Hal ini tampak pada strategi seperti permainan bahasa dan *mini board game* yang mendorong siswa berinteraksi aktif untuk menemukan makna dan menyelesaikan tantangan bersama. Aktivitas tersebut menggambarkan prinsip *zone of proximal development*, di mana siswa dapat mengembangkan kemampuan yang lebih tinggi dengan bantuan dan bimbingan guru.

Selain itu, temuan ini selaras dengan teori motivasi intrinsik oleh Deci & Ryan (1985), yang menekankan tiga kebutuhan dasar psikologis dalam pembelajaran: otonomi, kompetensi, dan keterhubungan sosial. Dalam praktiknya, guru memberikan ruang bagi siswa untuk memilih strategi dalam permainan, merasakan keberhasilan melalui poin, dan membangun relasi sosial yang positif di antara teman sebaya. Pemenuhan kebutuhan ini mendorong munculnya rasa percaya diri, fokus, dan semangat belajar yang lebih kuat. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai mekanisme psikologis yang memicu keterlibatan kognitif dan emosional siswa.

Temuan penelitian ini memperluas hasil studi Hamidah *et al.* (2025) yang menyoroti dominasi inovasi digital dalam meningkatkan keterlibatan siswa. Berbeda dengan fokus digital tersebut, penelitian ini menegaskan bahwa inovasi nondigital yang dirancang secara kreatif mampu menghasilkan dampak serupa terhadap fokus dan motivasi belajar, terutama dalam konteks pesantren yang menekankan interaksi sosial dan nilai kebersamaan. Hal ini sejalan dengan hasil studi Hanaris (2023) yang menyatakan bahwa peningkatan motivasi belajar siswa lebih efektif melalui relasi interpersonal positif antara guru dan siswa dibandingkan penggunaan media digital semata. Temuan ini juga memperkaya penelitian Najib (2025) yang mengkaji integrasi *game* edukatif digital dalam pembelajaran bahasa Arab karena walaupun Najib (2025) menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi melalui media digital, penelitian ini membuktikan bahwa strategi permainan sederhana yang dirancang manual dapat memberikan hasil serupa. Dengan demikian, efektivitas inovasi pembelajaran tidak semata bergantung pada aspek teknologinya, melainkan pada *pedagogical design* yakni sejauh mana aktivitas pembelajaran mampu menumbuhkan keterlibatan aktif dan pengalaman sosial yang bermakna. Melalui pendekatan fenomenologi,

penelitian ini menunjukkan bentuk konkret dari kompetensi tersebut, di mana guru menyesuaikan permainan dan aktivitas sesuai dinamika kelas, menciptakan variasi, serta menjaga keseimbangan antara keseriusan belajar dan kesenangan bermain. Hal ini menjadi bukti empiris bahwa inovasi guru tidak bersifat statis, tetapi merupakan hasil refleksi dan penyesuaian berkelanjutan terhadap karakteristik siswa dan konteks pembelajaran (Salim, 2024).

Dengan demikian, keseluruhan temuan dan analisis menunjukkan bahwa inovasi guru dalam konteks pesantren tidak hanya menjadi sarana peningkatan fokus belajar, tetapi juga berfungsi sebagai strategi kultural yang merevitalisasi makna belajar itu sendiri (Yusron *et al.*, 2023). Melalui pendekatan fasilitatif yang kreatif, guru berhasil mengintegrasikan aspek kognitif, sosial, dan afektif dalam satu kesatuan proses pembelajaran yang dinamis. Inovasi nondigital berbasis aktivitas sosial terbukti mampu menghadirkan keseimbangan antara kedalaman pemahaman dan kesenangan belajar, sekaligus menumbuhkan nilai-nilai kolaboratif dan spiritual yang khas dalam pendidikan pesantren. Oleh karena itu, peran guru sebagai fasilitator inovatif perlu dipandang sebagai inti dari transformasi pedagogik yang berkelanjutan yakni peran yang tidak hanya menghidupkan kelas, tetapi juga menumbuhkan ekosistem belajar yang partisipatif, reflektif, dan berakar pada budaya pendidikan yang humanistik (Cahyani, 2019).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa peran guru sebagai fasilitator inovatif berkontribusi dalam menciptakan suasana belajar yang lebih partisipatif dan mendukung peningkatan fokus siswa. Melalui penerapan aktivitas sederhana, seperti permainan bahasa, *mini board game*, dan pendekatan dialogis, siswa menjadi lebih terlibat dalam proses pembelajaran. Temuan ini menegaskan bahwa inovasi tidak selalu bergantung pada teknologi, melainkan pada kemampuan guru dalam merancang pengalaman belajar yang kontekstual, variatif, dan sesuai dengan karakteristik siswa. Selain itu, variasi strategi yang diterapkan secara konsisten turut membantu menjaga perhatian siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Disisi lain, peningkatan fokus belajar yang terjadi menunjukkan adanya hubungan antara strategi pembelajaran berbasis aktivitas dengan keterlibatan kognitif dan sosial siswa di kelas. Pendekatan kolaboratif dan reflektif yang diterapkan guru membantu siswa mempertahankan perhatian serta berpartisipasi lebih aktif dalam diskusi. Dengan demikian, peran guru tidak hanya sebagai penyampai materi, tetapi juga sebagai pengarah proses belajar yang mampu membangun interaksi bermakna dan mendukung terciptanya pembelajaran yang lebih efektif dan relevan. Hasil ini juga mengindikasikan bahwa suasana belajar yang interaktif dapat menjadi faktor pendukung dalam menjaga konsistensi fokus siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, F., & Mustika, D. (2021). Problematika guru dalam menerapkan media pada pembelajaran kelas rendah di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2008–2014. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1056>
- Akhyar, M., Junaidi, Supriadi, Febriani, S., & Gusli, R. A. (2024). Implementation of PAI teacher leadership in improving student learning motivation through the utilization of technology in the digital age. *Al Qalam: Scientific Journal of Religion and Society*, 18(6), 4234–4248. <https://doi.org/10.35931/aq.v18i6.3855>
- Abdullah, A., & Fahmi, Z. (2022). Peran guru sebagai motivator dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 29–44. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.259>
- Ansori, M. F. (2023). Kompetensi pedagogik guru dalam inovasi pembelajaran Bahasa Arab. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, 1(2), 273–296. <https://doi.org/10.56436/mijose.v1i2.174>
- Ardiansyah, Risnita, & Jailani, M. S. (2023). Teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian ilmiah pendidikan pada pendekatan kualitatif dan kuantitatif. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>
- Busthomi, Y., & Adlom, S. (2022). Tugas dan peran guru menurut perspektif pendidikan Islam. *Jurnal Pendidikan Islam*, 8(1), 153–168. <https://doi.org/10.37286/ojs.v8i1.123>
- Cahyani, I. (2019). Optimizing educational innovation through problem-based learning: How experiential learning approach works in literacy and language development. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 28(8), 383–400. <http://sersc.org/journals/index.php/IJAST/article/view/567>
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Springer Science & Business Media.

- Dewey, J. (1938). *Experience and Education*. New York: Macmillan Company.
- Hamidah, D., Andini, D., Sukma, L., & Triandini, L. (2025). Peran inovasi pendidikan pada pembelajaran berbasis digital. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 24(2), 173–184. <https://doi.org/10.47467/mk.v24i2.7370>
- Hanaris, F. (2023). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa: strategi dan pendekatan yang efektif. *Jurnal Kajian Pendidikan Dan Psikologi*, 1(1), 1–11. <https://doi.org/10.61397/jkpp.v1i1.9>
- Hanina, P., Faiz, A., & Yuningsih, D. (2021). Upaya guru dalam mengatasi kejenuhan belajar peserta didik di masa pandemi. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3791–3798. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1402>
- Hidayatulloh, D. S., Hilmi, F., Maulana, M. F. R., & Maulana, M. I. (2025). Integrating paulo freire's thought and Islamic values in vocational education. *EDUKASI: Jurnal Penelitian Pendidikan Agama Dan Keagamaan*, 23(2), 377–394. <https://doi.org/10.32729/edukasi.v23i2.2097>
- Ibrahim, A. M. (2024). Studi tentang pengaruh kompetensi pedagogik dan motivasi guru terhadap hasil belajar siswa di lingkungan pendidikan. *Journal Of Holistic Education*, 1(1), 19–38. <https://doi.org/https://barkah-ilmii-fiddunya.my.id/ojs/index.php/jhe/article/view/7>
- Johannesson, P. (2025). Student participation in teachers' action research: teachers' and students' engagement in social learning. *Educational Action Research*, 33(2), 234–250. <https://doi.org/10.1080/09650792.2023.2301335>
- Juraidah, J., & Hartoyo, A. (2022). Peran guru dalam menumbuhkembangkan kemandirian belajar dan kemampuan berpikir kritis siswa sekolah dasar melalui proyek penguatan profil pelajar Pancasila. *JURNAL PENDIDIKAN DASAR PERKHLASA: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 8(2), 105–118. <https://doi.org/10.31932/jdp.v8i2.1719>
- Kurniawan, M. O. (2020). Problematika metode pembelajaran yang monoton sebagai hambatan dalam proses belajar mengajar. *Progres Pendidikan*, 9(x), 1–10. <https://doi.org/10.29303/prospek.vxix.xx>
- Makrifah, N. (2020). Inovasi pemecahan pembelajaran Bahasa Arab di madrasah ibtidaiah. *SYAIKHUNA: Jurnal Pendidikan Dan Pranata Islam*, 11(1), 16–30. <https://doi.org/https://doi.org/10.36835/syaikhuna.v11i1.3840>
- Muzaky, F., & Qadhaf, M. (2025). Digital learning tools in Arabic second language acquisition: A case study. *International Journal of Arabic Studies*, 2(1), 1–15. <https://ojs.bustanilmu.com/index.php/IJAS/article/view/57>
- Najib, A. F. R. (2025). Integrasi game edukatif dalam pembelajaran Bahasa Arab: Analisis efektivitas, tantangan, dan strategi implementasi. *EDUTECH: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 24(2), 774–787. <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/e.v24i2.80544>
- Nordian, A. (2024). Peran guru dalam meningkatkan prestasi belajar siswa melalui metode pengajaran yang inovatif dan inspiratif. *Universal Explorations In Research*, 1(1), 53–75. <https://barkah-ilmii-fiddunya.my.id/ojs/index.php/uer/article/view/66>
- Nur'aini, Tamrin, H., & Masykuri, A. (2024). Inovasi metode pembelajaran berbasis teknologi dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Journal of Islamic Educational Development*, 1(1), 63–72. <https://www.jurnalstaiibnusina.ac.id/index.php/jppip/article/view/261>
- Pratiwi, A., Cipta, N. H., & Rokmanah, S. (2023). Peranan guru dalam mengembangkan kompetensi pedagogik untuk meningkatkan disiplin belajar siswa di sekolah dasar. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(5), 981–997. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i5.2043>
- Purnasari, P. D., & Sadewo, Y. D. (2021). Strategi pembelajaran pendidikan dasar di perbatasan pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3089–3100. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1218>
- Ridha, A. R., Bahij, M. A., Nurachan, A., & Setiawan, R. (2025). Integrasi pendidikan karakter dalam kurikulum berbasis nilai afektif dan psikomotorik : Tantangan dan peluang. *RISOMA: Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 3(1), 245–254. <https://doi.org/10.62383/risoma.v3i1.565>
- Ramadani, U. P., Muthmainnah, R., Ulhilma, N., Wazabirah, A., Hidayatullah, R., & Harmonedi, H. (2025). Strategi penentuan populasi dan sampel dalam penelitian pendidikan: Antara validitas dan representativitas.

QOSIM: Jurnal Pendidikan Sosial & Humaniora, 3(2), 574–585. <https://doi.org/10.61104/jq.v3i2.1021>

- Rochmat, C. S., Khusaini, N., Anwar, S., & Abdurrahman, M. (2023). Implementasi lingkungan bahasa bagi penutur non-Arab di pesantren modern. *PALAPA*, 11(2), 794–815. <https://doi.org/10.36088/palapa.v11i2.3941>
- Salim, D. M. S. (2024). Challenges and innovations in teaching the Arabic grammar to non-native speakers. *Integrated Journal for Research in Arts and Humanities*, 4(5), 136–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.55544/ijrah.4.5.21>
- Sotos-Martínez, V. J., Ferriz-Valero, A., García-Martínez, S., & Tortosa-Martínez, J. (2024). The effects of gamification on the motivation and basic psychological needs of secondary school physical education students. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 29(2), 160–176. <https://doi.org/10.1080/17408989.2022.2039611>
- Susanti, S., Aminah, F., Mumtazah Assa'idah, I., Wati Aulia, M., & Angelika, T. (2024). Dampak negatif metode pengajaran monoton terhadap motivasi belajar siswa. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan dan Riset*, 2(2), 86–93. <https://doi.org/10.65311/pedagogik.v2i2.529>
- Ulwan, M. N., Mulyasari, E., Hendrawan, D., Paridah, N., & Bait, E. H. (2025). Tugas dan fungsi guru dalam proses pendidikan di pendidikan dasar: Analisis bibliometrik. *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.20961/jkc.v13i1.96979>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Wahyuningsih, W., Najihudin, A., Riyandi, I. I., Laffanilah, F., & Ramadhan, R. (2024). Peran guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Student Scientific Creativity Journal*, 2(5), 327–335. <https://doi.org/10.55606/sscj-amik.v2i5.4153>
- Yasin, A., Thoyib, M. L., Najib, A. F. R., & Ibadillah, F. A. (2024). Implementasi model pembelajaran kooperatif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis Bahasa Arab pada siswa sekolah dasar. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(2), 1517–1530. <https://doi.org/10.47467/edu.v4i2.4435>
- Yulianingsih, D. Y., & Hidayat, Y. (2025). Pengaruh penggunaan media scrabble terhadap peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Arab siswa kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Darul Falah Oelaba. *Mahira: Journal of Arabic Studies & Teaching*, 1(3), 171–180. <https://doi.org/10.14421/mahira.2023.13.02>
- Yusron, A., Irawati, J., Teguh Setiawan Wibowo, Husen, & S. (2023). The impact of classroom action research (CAR) and innovation on teacher professionalism: An intervention of competence. *Jurnal Informatika Ekonomi Bisnis*, 5(2), 462–468. <https://doi.org/https://doi.org/10.37034/infeb.v5i2.594>
- Zulfa, A., Mansur, H., Ratumbuang, M. F. N. G., Warren, M., & Harris, T. (2025). Developing an innovative board game using a cooperative learning approach to foster interest in learning Arabic. *Alibbaa': Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 6(1), 99–119. <https://doi.org/10.19105/ajpba.v6i1.17834>