



IMPLEMENTATION OF THE ROLE PLAYING LEARNING MODEL IN STUDENTS' TEACHING PROFESSION LEARNING PGMI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DALAM PEMBELAJARAN PROFESI KEGURUAN MAHASISWA PGMI UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Cut Atthahirah¹, Ridha Miharti²

^{1,2} Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh

Email: cut.atthahirah@ar-raniry.ac.id, ridha.miharti@ar-raniry.ac.id

ARTICLE INFO

Correspondent

Cut Atthahirah

cut.atthahirah@ar-raniry.ac.id

Key words:

Role playing, innovative learning, teacher competence

Website:

<https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER>

Page: 1024 - 1036

ABSTRACT

The learning process of the Teaching Profession course is expected to internalize the character values of Teacher Competence in prospective teachers. However, current learning remains predominantly theoretical, lecturer-centered, and lacks active student participation, so that character values are understood only as cognitive concepts rather than daily behavioural guidelines. This condition calls for an innovative learning model on the teacher competence material within the Teaching Profession course. This study applies an interpretative design through a qualitative descriptive approach involving 19 students of the even-semester Teaching Profession class in the PGMI Study Program, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, divided into four groups: three groups of five students and one group of four students. Data were collected through observation, interview, and documentation, then analyzed inductively through data reduction, data presentation, and conclusion drawing and verification. The results show that applying the Role-Playing learning model to the teacher competence material makes a positive contribution to developing students' character values. This experience-based learning strengthens the internalization of character values related to the four teacher competencies. Role-playing activities enable students to develop professional, personal, social, and pedagogical character in daily life, making learning more meaningful as students are actively engaged, both socially and emotionally.

Copyright © 2025 JSER. All rights reserved.

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
Koresponden : Cut Atthahirah cut.atthahirah@ar-raniry.ac.id Kata kunci : Bermain peran, pembelajaran inovatif, kompetensi guru Website: https://idm.or.id/JSER/index.php/JSER Hal : 1024 - 1036	Proses pembelajaran mata kuliah Profesi Keguruan diharapkan mampu menginternalisasi nilai-nilai karakter Kompetensi Guru pada mahasiswa calon guru. Namun, pembelajaran saat ini masih dominan teoretis, berpusat pada dosen (<i>teacher-centered</i>), dan kurang melibatkan partisipasi aktif mahasiswa sehingga nilai karakter hanya dipahami sebagai konsep kognitif, bukan pedoman perilaku sehari-hari. Kondisi ini mendorong perlunya inovasi model pembelajaran pada materi kompetensi guru dalam mata kuliah Profesi Keguruan. Penelitian ini menerapkan desain interpretatif melalui pendekatan deskriptif kualitatif terhadap 19 mahasiswa kelas Profesi Keguruan semester genap Program Studi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh yang dibagi ke dalam 4 kelompok, yaitu tiga kelompok beranggotakan 5 orang dan satu kelompok beranggotakan 4 orang. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis secara induktif melalui tahap reduksi, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Role Playing pada materi kompetensi guru memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan nilai-nilai karakter mahasiswa. Pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman langsung ini memperkuat internalisasi nilai karakter yang berkaitan dengan empat kompetensi guru. Aktivitas bermain peran memungkinkan mahasiswa mengembangkan karakter profesional, kepribadian, sosial, dan pedagogik dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna karena mahasiswa terlibat secara aktif, baik secara sosial maupun emosional. <i>Copyright © 2025 JSER. All rights reserved.</i>

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan proses sistematis yang dirancang untuk memfasilitasi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan, mengembangkan keterampilan, serta membentuk sikap dan karakter melalui interaksi yang terencana antara pendidik, peserta didik, dan lingkungan belajar (Faizah, 2020). Keberhasilan pembelajaran tidak hanya diukur dari penguasaan aspek kognitif, tetapi juga dari kemampuan peserta didik menginternalisasi nilai, membangun karakter, dan menerapkan pengetahuan dalam kehidupan nyata (Potgieter, Filmlalter, and Maree, 2025). Hal tersebut sejalan dengan amanat Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 3 yang menegaskan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap,

kreatif, mandiri, demokratis, dan bertanggung jawab (Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, 2003; Helda & Syahrani, 2022).

Dalam implementasinya, proses pembelajaran berlangsung melalui tiga tahapan utama, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Sutinah, 2021). Pergeseran paradigma pendidikan saat ini menuntut pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student-centered learning), sehingga dosen tidak lagi berperan sebagai satu-satunya sumber informasi, melainkan sebagai fasilitator yang menciptakan pengalaman belajar yang aktif, kolaboratif, kontekstual, dan reflektif. Paradigma tersebut selaras dengan penerapan Outcome-Based Education (OBE) yang menekankan pencapaian capaian pembelajaran (learning outcomes) melalui pengalaman belajar yang bermakna serta penguasaan kompetensi secara utuh, meliputi aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap (Erdiana & Yasin, 2025).

Salah satu model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik tersebut adalah Role Playing. Role Playing merupakan bentuk pembelajaran simulatif yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan tokoh tertentu dalam situasi yang dirancang menyerupai kondisi nyata. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya memahami konsep secara teoritis, tetapi juga menghayati nilai, sikap, serta perilaku yang melekat pada peran yang dimainkan (Leon et al., 2025; Roggio, 2025). Oleh karena itu, model Role Playing mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, kolaborasi, kreativitas, pengambilan keputusan, penyelesaian masalah, empati, serta tanggung jawab. Seluruh kemampuan tersebut merupakan kompetensi abad ke-21 yang dibutuhkan oleh calon guru dalam menghadapi dinamika pembelajaran di sekolah (Aura et al., 2023).

Pelaksanaan Role Playing dimulai dari penyusunan skenario yang menggambarkan permasalahan autentik, pembagian peran kepada mahasiswa, pelaksanaan simulasi, hingga refleksi terhadap pengalaman belajar yang telah diperoleh. Tahapan refleksi menjadi bagian penting karena memungkinkan mahasiswa mengevaluasi tindakan, memahami konsekuensi setiap keputusan, serta menginternalisasi nilai-nilai yang diperoleh selama proses pembelajaran. Dengan demikian, Role Playing tidak hanya berfungsi sebagai strategi pembelajaran aktif, tetapi juga sebagai media pembentukan karakter dan kompetensi profesional calon guru (Kumarbekuly et al., 2024).

Dalam perspektif Islam, pembelajaran melalui keteladanan dan pengalaman memiliki landasan yang kuat. Salah satunya tercermin dalam Al-Qur'an Surah Al-Mā'idah ayat 31 yang menceritakan bagaimana Allah Swt. mengutus seekor burung gagak untuk memperagakan cara menguburkan jenazah Habil kepada Qabil. Peristiwa tersebut menunjukkan bahwa proses belajar dapat berlangsung melalui pengamatan terhadap suatu tindakan atau simulasi yang memberikan contoh nyata kepada pembelajar.

يُؤْتِيهِمْ أَجْرَهُمْ إِنَّهُمُ لَمِنَ الْغَافِلِينَ هَذَا الْقُرْآنُ فَؤَادِي سَوْءَةٌ أَخِي فَأَصْبَحَ مِنَ الْتَائِبِينَ

Artinya: "Kemudian Allah mengirim seekor burung gagak yang mengais-ngais bumi untuk memperlihatkan kepadanya bagaimana seharusnya ia menguburkan mayat saudaranya. Dia berkata, 'Celakalah aku! Mengapa aku tidak mampu berbuat seperti burung gagak ini sehingga aku dapat menguburkan mayat saudaraku?' Maka jadilah dia termasuk orang-orang yang menyesal." (QS. Al-Mā'idah: 31).

Ayat tersebut memberikan makna bahwa pembelajaran melalui demonstrasi, peneladanan, dan pengalaman langsung merupakan metode yang efektif dalam

membangun pemahaman sekaligus menginternalisasi nilai. Konsep ini memiliki relevansi dengan model Role Playing, karena mahasiswa memperoleh pengalaman belajar melalui praktik memerankan situasi tertentu sehingga nilai-nilai yang dipelajari lebih mudah dipahami dan diterapkan dalam kehidupan nyata. Integrasi nilai-nilai Islam dengan strategi pembelajaran aktif juga menjadi bagian penting dalam mempersiapkan calon guru yang tidak hanya kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki karakter Islami.

Dalam konteks pendidikan guru, keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh kualitas kompetensi yang dimiliki calon pendidik. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 menetapkan empat kompetensi utama yang wajib dimiliki guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Keempat kompetensi tersebut merupakan satu kesatuan yang saling melengkapi dalam mewujudkan profesionalisme guru. Guru tidak hanya dituntut menguasai materi pembelajaran, tetapi juga mampu mengelola kelas, membangun komunikasi yang efektif, menjadi teladan bagi peserta didik, serta menunjukkan integritas dalam menjalankan profesinya (Hasnawati, 2020).

Secara konseptual, profesi guru merupakan profesi yang menuntut penguasaan pengetahuan profesional, keterampilan pedagogik, sikap profesional, serta tanggung jawab moral yang diperoleh melalui pendidikan dan pelatihan khusus (Tyagi & Jain, 2025). Guru dipahami bukan hanya sebagai penyampai pengetahuan, tetapi sebagai profesional yang bekerja dengan pengetahuan, nilai, dan moralitas sekaligus. Oleh sebab itu, proses pendidikan calon guru perlu memberikan pengalaman belajar yang memungkinkan mahasiswa mengembangkan kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian secara terpadu (Usman et al., 2024).

Namun demikian, kondisi pembelajaran pada mata kuliah Profesi Keguruan masih menghadapi sejumlah tantangan. Berdasarkan hasil observasi awal, proses pembelajaran masih didominasi metode ceramah dan diskusi sehingga mahasiswa lebih banyak memahami kompetensi guru pada tataran konseptual. Kesempatan untuk mengalami secara langsung situasi profesional sebagai seorang guru masih relatif terbatas. Akibatnya, internalisasi nilai-nilai kompetensi guru belum berkembang secara optimal karena pembelajaran belum sepenuhnya memberikan pengalaman autentik yang mendukung pembentukan karakter calon guru.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa model Role Playing efektif meningkatkan keaktifan belajar, kemampuan komunikasi, empati, kerja sama, serta kepercayaan diri peserta didik. Saptono et al (2020) menemukan bahwa model Role Playing mampu meningkatkan motivasi dan capaian belajar akuntansi mahasiswa, sementara Wulandari et al (2021) melaporkan bahwa penerapan model Role Playing berbantuan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar kognitif siswa sekolah dasar. Susanti dan Winarsih (2023) turut membuktikan bahwa metode Role Playing dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik, sedangkan Naldi, Oktaviandry, dan Gusmaneli (2024) menegaskan bahwa model ini efektif meningkatkan fokus dan konsentrasi peserta didik selama proses pembelajaran. Akan tetapi, sebagian besar penelitian tersebut lebih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan sosial secara umum. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan model Role Playing dengan penguatan empat kompetensi guru dalam mata kuliah Profesi Keguruan masih relatif terbatas. Dengan demikian, masih terdapat ruang penelitian (research gap) mengenai bagaimana implementasi Role

Playing dapat menjadi media internalisasi kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian bagi mahasiswa calon guru.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan mendeskripsikan implementasi model pembelajaran Role Playing pada materi kompetensi guru dalam mata kuliah Profesi Keguruan serta menganalisis kontribusinya terhadap penguatan empat kompetensi guru pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Ar-Raniry Banda Aceh. Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada integrasi model Role Playing dengan penguatan empat kompetensi guru sebagai bagian dari implementasi pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE), sehingga diharapkan mampu memberikan alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dalam mempersiapkan calon guru profesional sekaligus berkarakter.

METODE

Penelitian ini menerapkan desain interpretatif melalui pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan ini dipilih guna mengeksplorasi makna, proses, dan pengalaman subjek secara mendalam dalam situasi yang alami tanpa adanya manipulasi terhadap variabel penelitian. Dalam penelitian kualitatif, peneliti bertindak sebagai instrumen utama yang menghimpun, menginterpretasikan, dan menganalisis data secara langsung di lapangan (Alfitrah & Perkasa, 2023; Rofiah, 2022; Waruwu, 2023). Penelitian berfokus pada implementasi model Role Playing pada materi kompetensi guru dalam perkuliahan Profesi Keguruan serta integrasinya dengan empat kompetensi guru pada penampilan Role Playing mahasiswa. Alih-alih menguji hipotesis, penelitian ini bertujuan mengungkap dan mendeskripsikan fenomena pembelajaran secara komprehensif berdasarkan kondisi nyata di lapangan (Assyakurohim et al., 2022).

Penelitian dilaksanakan pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) dalam mata kuliah Profesi Keguruan semester genap selama satu semester pembelajaran, khususnya pada materi kompetensi guru. Subjek penelitian ditentukan melalui teknik purposive sampling berdasarkan asas relevansi dan keterlibatan langsung, yaitu mahasiswa peserta mata kuliah Profesi Keguruan pada semester berjalan serta dosen pengampu mata kuliah yang sekaligus berperan sebagai peneliti. Subjek penelitian berjumlah 19 mahasiswa yang dibagi ke dalam 4 kelompok Role Playing, terdiri atas tiga kelompok beranggotakan 5 orang dan satu kelompok beranggotakan 4 orang. Pemilihan subjek dilakukan karena mereka terlibat secara langsung dalam proses penerapan model Role Playing sehingga mampu memberikan data yang sesuai dengan tujuan penelitian.

Prosedur penelitian dilaksanakan melalui empat tahapan, yaitu: (1) tahap persiapan yang meliputi penyusunan perangkat pembelajaran, penyusunan instrumen observasi dan pedoman wawancara, serta validasi instrumen; (2) tahap pelaksanaan berupa implementasi pembelajaran menggunakan model Role Playing yang dilaksanakan dalam 4 (empat) kali pertemuan, meliputi pertemuan penyusunan skenario dan pembagian peran, dua pertemuan pelaksanaan simulasi Role Playing, serta satu pertemuan refleksi, sesuai dengan Rencana Pembelajaran Semester (RPS); (3) tahap pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi selama proses pembelajaran berlangsung; serta (4) tahap analisis dan penyusunan laporan penelitian berdasarkan hasil temuan di lapangan.

Data dikumpulkan secara simultan dan berkelanjutan melalui teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi guna meningkatkan kredibilitas data (Assyakurohim et al., 2022; Puspitasari, 2020). Observasi terstruktur dilakukan untuk memantau pelaksanaan Role Playing dan manifestasi empat kompetensi guru pada mahasiswa menggunakan lembar observasi yang memuat indikator kompetensi pedagogik, profesional, kepribadian, dan sosial pada setiap tahapan pembelajaran, mulai dari persiapan, pelaksanaan, interaksi, hingga refleksi. Validitas isi instrumen observasi diperoleh melalui penyelarasan indikator berdasarkan kajian teori serta penilaian (expert judgment) oleh dua dosen ahli yang memiliki kompetensi di bidang pembelajaran dan evaluasi (Kurniasih, 2023; Oktavio et al., 2022). Hasil validasi ahli menunjukkan nilai rata-rata kesepakatan (content validity) sebesar 3,6 dari skala 4 atau setara 90%, yang menunjukkan bahwa instrumen observasi dinyatakan valid dan layak digunakan untuk pengumpulan data. Wawancara semiterstruktur dilakukan terhadap mahasiswa untuk memperoleh informasi mengenai pengalaman belajar, proses persiapan, kendala yang dihadapi, serta manfaat penerapan model Role Playing. Dokumentasi berupa foto kegiatan, rekaman video, Rencana Pembelajaran Semester (RPS), lembar penilaian, serta naskah skenario Role Playing digunakan sebagai data pendukung untuk memperkuat hasil observasi dan wawancara.

Analisis data dilakukan secara induktif menggunakan model analisis interaktif yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Reduksi data dilakukan dengan memilih informasi yang relevan dengan fokus penelitian, kemudian data disajikan dalam bentuk narasi deskriptif sehingga memudahkan proses interpretasi. Selanjutnya, kesimpulan disusun berdasarkan pola-pola temuan yang muncul dan terus diverifikasi selama proses penelitian berlangsung sehingga diperoleh hasil yang konsisten dan dapat dipertanggungjawabkan.

Untuk menjamin keabsahan data, penelitian menerapkan triangulasi metode melalui perbandingan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selain itu, dilakukan triangulasi sumber dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari berbagai mahasiswa, serta triangulasi peneliti melalui diskusi hasil pengamatan dengan dosen pembimbing atau rekan sejawat guna meminimalkan subjektivitas peneliti. Kepercayaan (credibility) data juga diperkuat melalui member checking, yaitu mengonfirmasi hasil wawancara kepada responden agar interpretasi peneliti sesuai dengan pengalaman yang dimaksud oleh partisipan. Penelitian dilaksanakan dengan memperhatikan prinsip etika penelitian, yaitu memberikan penjelasan mengenai tujuan penelitian kepada seluruh partisipan, memperoleh persetujuan untuk mengikuti penelitian, menjaga kerahasiaan identitas responden, serta menggunakan data semata-mata untuk kepentingan akademik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model pembelajaran Role Playing pada mata kuliah Profesi Keguruan Program Studi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh terlaksana secara sistematis sesuai dengan tahapan pembelajaran yang telah dirancang. Seluruh mahasiswa berpartisipasi aktif mulai dari penyusunan skenario, pembagian peran, pelaksanaan simulasi, hingga kegiatan refleksi. Berdasarkan hasil observasi,

tidak ditemukan kendala yang berarti selama proses pembelajaran berlangsung sehingga seluruh sintaks model Role Playing dapat diimplementasikan secara optimal.

Selama proses pembelajaran, mahasiswa menunjukkan peningkatan keterlibatan belajar dibandingkan dengan pembelajaran yang bersifat ceramah. Mahasiswa aktif berdiskusi, menyampaikan argumentasi, menyelesaikan konflik yang muncul dalam skenario, serta melakukan refleksi terhadap karakter guru yang diperankan. Aktivitas tersebut memperlihatkan bahwa pembelajaran berlangsung secara kolaboratif, komunikatif, dan berpusat pada mahasiswa (student-centered learning).

Temuan penelitian juga memperlihatkan bahwa implementasi Role Playing mendukung pencapaian capaian pembelajaran lulusan yang selaras dengan pendekatan Outcome-Based Education (OBE). Mahasiswa tidak hanya memahami konsep empat kompetensi guru secara teoritis, tetapi mampu menampilkan indikator-indikator kompetensi tersebut dalam bentuk perilaku nyata selama simulasi berlangsung. Dengan demikian, proses pembelajaran tidak berhenti pada penguasaan konsep, melainkan sampai pada tahap internalisasi nilai dan pembentukan karakter calon guru.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, perkembangan karakter mahasiswa tampak pada keempat kompetensi guru. Pada aspek kompetensi profesional, mahasiswa menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, disiplin mengikuti jadwal latihan, serta berusaha memahami materi sebelum memainkan peran. Pada kompetensi kepribadian, mahasiswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri, pengendalian emosi, empati terhadap karakter yang diperankan, serta keberanian berbicara di depan kelas.

Selanjutnya, pada kompetensi sosial terlihat adanya peningkatan kemampuan bekerja sama, toleransi terhadap perbedaan pendapat, kemampuan berkomunikasi, serta kemampuan menyelesaikan permasalahan kelompok melalui musyawarah. Sementara itu, pada kompetensi pedagogik mahasiswa mulai mampu menyusun skenario pembelajaran sederhana, berpikir kritis terhadap kasus pendidikan yang disimulasikan, memilih strategi penyelesaian masalah, serta menampilkan keterampilan komunikasi dan acting yang semakin baik.

Tabel 1. Hasil Implementasi Model Role Playing terhadap Penguatan Karakter Mahasiswa Berdasarkan Empat Kompetensi Guru

Kompetensi Guru	Indikator yang Diamati	Karakter yang Berkembang	Hasil Temuan
Profesional	Menyelesaikan tugas sesuai peran, hadir tepat waktu, mempersiapkan skenario, melaksanakan tanggung jawab selama simulasi	Tanggung jawab, disiplin, komitmen terhadap tugas	Meningkat jelas. Sebagian besar mahasiswa menunjukkan tanggung jawab dalam menyelesaikan tugas kelompok, disiplin mengikuti tahapan pembelajaran, serta memiliki komitmen terhadap peran yang dimainkan.
Kepribadian	Keberanian tampil, kemampuan mengendalikan emosi, menghargai peran, menunjukkan sikap percaya diri	Percaya diri, empati, pengendalian diri	Meningkat signifikan. Mahasiswa tampil lebih percaya diri saat melakukan Role Playing, mampu menghayati karakter yang diperankan, serta menunjukkan

Kompetensi Guru	Indikator yang Diamati	Karakter yang Berkembang	Hasil Temuan
			empati terhadap situasi yang disimulasikan.
Sosial	Berkolaborasi dalam kelompok, berkomunikasi, menghargai pendapat, menyelesaikan konflik	Kerja sama, komunikasi, toleransi	Meningkat kuat. Mahasiswa mampu bekerja sama secara efektif, membangun komunikasi yang baik, menghargai perbedaan pendapat, dan menyelesaikan masalah melalui musyawarah.
Pedagogik	Menyusun skenario pembelajaran, mengelola proses simulasi, menjelaskan materi, memberikan solusi terhadap kasus	Berpikir kritis, kemampuan komunikasi, kemampuan acting, penyelesaian masalah	Meningkat jelas. Mahasiswa mampu menganalisis kasus pembelajaran, menyampaikan materi secara komunikatif, memerankan tokoh secara meyakinkan, serta memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan pendidikan.

Keterangan:

- Meningkatkan signifikan = perubahan terlihat sangat kuat dan konsisten pada sebagian besar mahasiswa.
- Meningkatkan kuat = perubahan tampak pada mayoritas mahasiswa dengan konsistensi yang baik.
- Meningkatkan jelas = perubahan terlihat nyata berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Kedalaman pengalaman mahasiswa tersebut tercermin dalam kutipan langsung hasil wawancara berikut. Salah seorang mahasiswa (Mahasiswa A) mengungkapkan, "Awalnya saya gugup harus berperan sebagai guru, tapi lama-lama saya jadi paham bagaimana rasanya menghadapi murid yang berbeda-beda sikapnya, jadi saya belajar sabar dan mengendalikan emosi saya sendiri." Pernyataan lain disampaikan oleh Mahasiswa B terkait pengalaman kerja sama kelompok, "Kami harus berdiskusi lama untuk menyepakati skenario, di situ saya belajar menghargai pendapat teman meskipun berbeda dengan pemikiran saya." Sementara itu, Mahasiswa C menyoroti aspek pedagogik yang ia rasakan, "Saat menyusun skenario pembelajaran, saya baru sadar ternyata jadi guru itu harus mikir banyak hal sekaligus, mulai dari materi, cara menjelaskan, sampai bagaimana menghadapi murid yang tidak fokus." Ketiga kutipan tersebut memperlihatkan bahwa internalisasi nilai karakter tidak hanya tampak dari hasil observasi, tetapi juga dirasakan secara langsung oleh mahasiswa sebagai pengalaman belajar yang bermakna.

Hasil wawancara memperkuat temuan observasi bahwa mahasiswa merasa pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan. Mahasiswa juga menyatakan lebih mudah memahami makna kompetensi guru ketika mereka mengalami secara langsung melalui simulasi dibandingkan hanya mempelajari teori di kelas. Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi model Role Playing mampu menjawab seluruh tujuan penelitian. Model ini tidak hanya dapat diterapkan dengan baik dalam pembelajaran Profesi Keguruan, tetapi

juga memberikan kontribusi terhadap penguatan karakter mahasiswa sebagai calon guru melalui pengintegrasian kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian.

Pembahasan

Temuan penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Role Playing mampu menciptakan lingkungan belajar yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk belajar melalui pengalaman nyata (*learning by doing*). Dengan demikian, proses pembelajaran tidak lagi berorientasi pada penyampaian informasi oleh dosen, tetapi pada pengalaman belajar mahasiswa. Kondisi tersebut sejalan dengan prinsip Student-Centered Learning yang menjadi karakteristik utama implementasi kurikulum berbasis Outcome-Based Education (OBE).

Pada kompetensi pedagogik, mahasiswa belajar memahami proses pembelajaran melalui simulasi situasi kelas yang menyerupai kondisi nyata. Mereka belajar merancang pembelajaran, menyampaikan materi, mengelola kelas, sekaligus mengambil keputusan ketika menghadapi berbagai karakter peserta didik. Pengalaman tersebut membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis, komunikasi, dan pemecahan masalah yang merupakan kompetensi penting bagi calon guru. Pada kompetensi profesional, proses penyusunan skenario dan latihan mendorong mahasiswa untuk bertanggung jawab terhadap tugas masing-masing. Mahasiswa dituntut mempersiapkan materi, memahami peran yang dimainkan, serta menyelesaikan tugas sesuai kesepakatan kelompok. Aktivitas tersebut membentuk budaya disiplin dan komitmen yang menjadi karakter utama seorang guru profesional.

Sementara itu, kompetensi sosial berkembang melalui intensitas interaksi selama diskusi kelompok maupun saat pelaksanaan simulasi. Mahasiswa belajar menghargai perbedaan pendapat, bekerja sama dalam menyelesaikan tugas, membangun komunikasi yang efektif, dan menyelesaikan konflik secara demokratis. Nilai-nilai tersebut merupakan fondasi penting dalam membangun hubungan profesional antara guru dengan peserta didik, sesama guru, maupun masyarakat. Pada aspek kompetensi kepribadian, mahasiswa menunjukkan peningkatan rasa percaya diri ketika tampil di depan kelas. Mereka juga belajar mengendalikan emosi, memahami sudut pandang orang lain melalui karakter yang diperankan, serta mengembangkan empati terhadap berbagai persoalan pendidikan. Pengalaman memainkan berbagai peran menjadikan mahasiswa lebih matang dalam memahami kompleksitas profesi guru.

Hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pengetahuan dibangun melalui pengalaman belajar dan interaksi sosial. Dalam pembelajaran Role Playing, mahasiswa secara aktif mengonstruksi pengetahuan melalui diskusi, simulasi, observasi, dan refleksi sehingga konsep kompetensi guru tidak hanya dipahami secara teoritis, tetapi juga dimaknai berdasarkan pengalaman langsung. Temuan ini juga mendukung teori Experiential Learning yang menempatkan pengalaman sebagai sumber utama pembelajaran. Siklus pengalaman konkret, refleksi, konseptualisasi, dan penerapan yang terjadi selama pelaksanaan Role Playing memungkinkan mahasiswa memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran konvensional. Oleh karena itu, model ini efektif untuk mengembangkan aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap secara bersamaan. Selain memperkuat teori pembelajaran, hasil penelitian ini juga sejalan dengan berbagai penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa Role Playing mampu

meningkatkan keterampilan komunikasi, kemampuan berpikir kritis, kerja sama, empati, serta kepercayaan diri mahasiswa. Namun demikian, penelitian ini memiliki kontribusi yang berbeda karena mengintegrasikan implementasi Role Playing secara khusus dengan empat kompetensi guru dalam mata kuliah Profesi Keguruan. Dengan demikian, penelitian ini memberikan bukti empiris bahwa Role Playing tidak hanya efektif sebagai strategi pembelajaran aktif, tetapi juga sebagai media internalisasi karakter profesional bagi calon guru.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penguatan karakter calon guru akan lebih optimal apabila proses pembelajaran dirancang secara autentik dan kontekstual. Oleh sebab itu, pembelajaran pada program pendidikan guru tidak cukup berorientasi pada penguasaan teori, tetapi perlu memberikan ruang bagi mahasiswa untuk mengalami secara langsung berbagai situasi profesional yang akan dihadapi ketika menjalankan tugas sebagai pendidik.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Role Playing pada mata kuliah Profesi Keguruan Program Studi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh terlaksana dengan baik sesuai tahapan pembelajaran yang direncanakan. Model ini mampu menciptakan pembelajaran yang aktif, kolaboratif, komunikatif, dan berpusat pada mahasiswa sehingga mendukung tercapainya capaian pembelajaran berbasis Outcome-Based Education (OBE).

Implementasi Role Playing memberikan kontribusi nyata terhadap internalisasi empat kompetensi guru, yaitu kompetensi pedagogik, profesional, sosial, dan kepribadian. Pengalaman belajar melalui simulasi memungkinkan mahasiswa tidak hanya memahami konsep kompetensi guru secara teoritis, tetapi juga mempraktikkan nilai-nilai tersebut dalam situasi yang menyerupai dunia kerja guru. Dampak yang paling menonjol terlihat pada meningkatnya rasa percaya diri, kemampuan bekerja sama, tanggung jawab, disiplin, kemampuan komunikasi, berpikir kritis, empati, dan keterampilan menyelesaikan masalah.

Kontribusi utama penelitian ini adalah menunjukkan bahwa model Role Playing dapat menjadi strategi pembelajaran yang efektif untuk mengintegrasikan penguasaan kompetensi akademik dengan pembentukan karakter calon guru. Dengan demikian, model ini layak dijadikan salah satu alternatif pembelajaran pada mata kuliah Profesi Keguruan maupun mata kuliah kependidikan lainnya yang berorientasi pada pengembangan kompetensi profesional calon pendidik.

Penelitian ini memiliki sejumlah keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam memaknai temuan yang diperoleh. Pertama, jumlah subjek penelitian relatif terbatas, yaitu 19 mahasiswa pada satu kelas Profesi Keguruan, sehingga temuan belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks mahasiswa atau program studi lain. Kedua, penelitian hanya dilaksanakan pada satu Program Studi, yaitu PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh, dalam satu semester pembelajaran, sehingga belum menggambarkan variasi karakteristik mahasiswa dari latar belakang program studi maupun institusi lain. Ketiga, pendekatan deskriptif kualitatif yang digunakan menitikberatkan pada pemaknaan mendalam terhadap fenomena yang diamati, namun belum mengukur secara kuantitatif besarnya pengaruh model Role Playing terhadap penguatan masing-masing kompetensi guru. Keterbatasan-keterbatasan tersebut menjadi pertimbangan

penting bagi penelitian selanjutnya agar hasil yang diperoleh dapat lebih komprehensif dan dapat digeneralisasikan secara lebih luas.

Berdasarkan hasil penelitian, dosen disarankan mengembangkan skenario Role Playing yang lebih beragam dan sesuai dengan permasalahan nyata di sekolah agar pengalaman belajar mahasiswa semakin autentik. Penelitian selanjutnya diharapkan melibatkan jumlah responden yang lebih besar, lintas perguruan tinggi, serta menggunakan pendekatan mixed methods sehingga efektivitas model Role Playing dapat dianalisis secara lebih komprehensif baik dari aspek proses maupun hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfitrah, N. A., & Perkasa, R. D. (2023). Peranan koperasi dalam menumbuhkan potensi perekonomian umat secara deskriptif. *Riset, Ekonomi, Akuntansi dan Perpajakan (REKAN)*, 4(2), 143–154. <https://doi.org/10.30812/rekan.v4i2.3242>
- Assyakurrohim, D., Ikhrum, D., Sirodj, R. A., & Afgani, M. W. (2022). Metode studi kasus dalam penelitian kualitatif. *Jurnal Pendidikan Sains dan Komputer*, 3(1), 1–9. <https://doi.org/10.47709/jpsk.v3i01.1951>
- Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L., & Hamari, J. (2023). Role-play experience's effect on students' 21st century skills propensity. *The Journal of Educational Research*, 116, 159 - 170. <https://doi.org/10.1080/00220671.2023.2227596>
- Erdiana, N., & Yasin, B. (2025). Exploring Students' Perceptions of Project-based Learning in An Outcome-Based Education (OBE) Curriculum Framework. *Proceedings of International Conference on Education*. <https://doi.org/10.32672/pice.v3i1.3429>
- Faizah, S. (2020). Hakikat Belajar Dan Pembelajaran. *At-Thullab : Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*. <https://doi.org/10.30736/atl.v1i2.85>
- Hasnawati. (2020). Kompetensi guru dalam perspektif perundang-undangan. *Inspiratif Pendidikan*, 9(1), 68–78. <https://doi.org/10.24252/ip.v9i1.14125>
- Helda, H., & Syahrani, S. (2022). National Standards of Education in Contents Standards and Education Process Standards in Indonesia. *Indonesian Journal of Education (INJOE)*. <https://doi.org/10.54443/injoe.v3i2.32>
- Indonesia. Departemen Pendidikan Nasional. (2003). *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. <https://peraturan.go.id/eng/uu-no-20-tahun-2003>
- Kementerian Pendidikan Nasional Republik Indonesia. (2007). *Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru*. Jakarta. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/216104>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2022). *Al-Qur'an dan terjemahannya*. Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an. <https://quran.kemenag.go.id/>
- Kumarbekuly, S., Zh, T., Kalelova, G. Z., & Gaisin, I. (2024). USE OF EDUCATIONAL-ACTIVITY ROLE GAMES IN FORMING UNIVERSAL COMPETENCIES OF FUTURE SCIENCE TEACHERS. *Pedagogy and Psychology*. <https://doi.org/10.51889/2960-1649.2024.58.1.009>

- Kurniasih, D. (2023). Inovasi pelayanan publik melalui teknologi digitalisasi di Kabupaten Banyumas. *Dinamika Governance: Jurnal Ilmu Administrasi Negara*, 12(4), 373–383. <https://doi.org/10.33005/jdg.v12i4.3743>
- Leon, C., Lipuma, J., Pathikonda, S., & Reyes, R. A. L. (2025). Role-Playing in Education: An Experiential Learning Framework for Collaborative Co-design. *Proceedings of the International Conference on Society and Information Technologies*. <https://doi.org/10.54808/icsit2025.01.145>
- Naldi, A., Oktaviandry, R., & Gusmaneli. (2024). Model pembelajaran *role playing* dalam meningkatkan fokus peserta didik. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(2), 133–140. <https://doi.org/10.55606/jubpi.v2i2.2938>
- Oktavio, A., Indrianto, A. T. L., & Padmawidjaja, L. (2022). Model pembelajaran *design thinking* untuk pengembangan desa wisata: Studi kasus Desa Peniwen. *Jurnal Ilmiah Manajemen Bisnis dan Inovasi Universitas Sam Ratulangi*, 9(3), 1324–1334. <https://doi.org/10.35794/jmbi.v9i2.42562>
- Potgieter, M., Filmlalter, C., & Maree, C. (2025). Teaching, learning and assessment of the affective domain of undergraduate students: A scoping review.. *Nurse education in practice*, 86, 104417 . <https://doi.org/10.1016/j.nepr.2025.104417>
- Puspitasari, N. (2020). Analisis proses pembelajaran dalam jaringan masa pandemi COVID-19 pada guru SD Negeri Dukuhwaru 01. *Magistra: Media Pengembangan Ilmu Pendidikan Dasar dan Keislaman*, 11(2), 170–186. <https://doi.org/10.31942/mgs.v11i2.3943>
- Rofiah, C. (2022). Analisis data kualitatif: Manual atau dengan aplikasi? *Develop*, 6(1), 33–46. <https://doi.org/10.25139/dev.v6i2.4389>
- Roggio, A. M. (2025). Policy in action: Improvisation, role-play, and the creative use of AI in public policy classrooms. *Politics*, 46, 394 - 402. <https://doi.org/10.1177/02633957251378260>
- Saptono, L., Soetjipto, B. E., Wahjoedi, & Wahyono, H. (2020). Role-playing model: Is it effective to improve students' accounting learning motivation and learning achievements? *Cakrawala Pendidikan*, 39(1), 133–143. <https://doi.org/10.21831/cp.v39i1.24781>
- Susanti, H., Winarsih, W., & Nurmi. (2023). Penerapan metode *role playing* untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar peserta didik. *Prosiding Seminar Nasional PPG Universitas Mulawarman*, 4, 219–223. <https://doi.org/10.30872/semnasppg.v4.3100>
- Sutinah, C. (2021). *Belajar dan pembelajaran*. Pasuruan: Qiara Media.
- Tyagi, A., & Jain, V. K. (2025). Professional attitude among teacher trainees: A conceptual and theoretical exploration. *International Journal of Research - GRANTHAALAYAH*, 13(5), 105–115. <https://doi.org/10.29121/granthaalayah.v13.i5.2025.6184>
- Usman, H., Yarmi, G., Sarifah, I., Hasanah, U., Wardhani, P. A., Sari, W. K., & Fajarianto, O. (2024). Explore the Needs of Competency Development Model for Prospective Elementary School Teachers Based on Knowledge Management System In Indonesia. *Revista de Gestão Social e Ambiental*. <https://doi.org/10.24857/rgsa.v18n1-148>

- Waruwu, M. (2023). Pendekatan penelitian pendidikan: Metode penelitian kualitatif, metode penelitian kuantitatif, dan metode penelitian kombinasi (*mixed method*). *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(1), 2896–2910. <https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6187>
- Wulandari, R., Timara, A., Sulistri, E., & Sumarli. (2021). Pengaruh model pembelajaran *role playing* berbantuan media video terhadap hasil belajar kognitif siswa SD. *ORBITA: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Fisika*, 7(2), 283–289. <https://doi.org/10.31764/orbita.v7i2.5173>