

PELATIHAN KETERAMPILAN *MENTORING* BAGI PENGUJI PPG MELALUI METODE *ONLINE ROLE PLAYING*

¹Fhela Vhantoria Ningrum, ²Rulik Setiani
riavhantoria@gmail.com¹, rulik.setiani@yahoo.com²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kotabumi

Abstract: *The understanding of mentoring skills among lecturers and teachers is very low if it is only conveyed in the form of material in a training session without any real-world application. The quality of lecturers and teachers in mentoring affects the success of PPG students in obtaining teaching certificates. The purpose of this community service is to improve the mentoring skills of lecturers and teachers through online role playing. Role-playing presents realistic scenarios according to each participant's role. Therefore, this community service is expected to enable lecturers and mentor teachers to become quality mentors, which is one of the determinants of the quality of PPG student graduates. The implementation of the community service activity consists of preparation, implementation, and evaluation. This community service was carried out on September 9-11, 2025, with 39 participants. Participants were randomly divided into 8 groups. The main result of this PKM activity was 8 videos of role-playing mentoring skills for PPG. The benefit of this activity is that role-playing is intended to make lecturers and mentor teachers consciously feel that they are in various positions. The positions referred to are Field Supervisor Lecturer, Mentor Teacher, Peer, or PPG student being tested. Additionally, lecturers and examiners can understand the 9 roles of a mentor and the stages of mentoring. This community service has a positive impact on improving the mentoring skills of lecturers and teachers in guiding PPG students. The evaluation of this community service is that the lack of time allocation resulted in the PPL mentoring stages not being able to be completed.*

Keywords: *Mentor, Mentoring skill, PPG, Role Playing*

Abstrak: Pemahaman mentoring skill dosen dan guru pamong sangat rendah apabila hanya disampaikan berupa materi di suatu pelatihan tanpa ada realisasi secara nyata. Kualitas dosen dan guru pamong dalam mentoring mempengaruhi keberhasilan mahasiswa PPG dalam memperoleh sertifikat pendidik. Tujuan pengabdian meningkatkan keterampilan mentoring dosen dan guru pamong dengan cara online role playing. Role playing menampilkan skenario realistis sesuai peran masing-masing. Sehingga pengabdian ini diharapkan dosen dan guru pamong dapat mentor yang berkualitas sebagai salah satu penentu kualitas lulusan mahasiswa PPG yang berkualitas. Pelaksanaan kegiatan Pengabdian berupa persiapan, pelaksanaan dan evaluasi. Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 09-11 September 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 39. Peserta secara acak di bagi dalam 8 Kelompok. Hasil utama pada kegiatan PKM ini adalah video role playing mentoring skill PPG sebanyak 8 video. Manfaat dari kegiatan ini, Role playing dimaksudkan dosen dan guru pamong secara sadar merasa berada di berbagai posisi. Posisi yang dimaksud sebagai Dosen Pembimbing Lapangan,

Guru pamong, Teman sejawat atau mahasiswa PPG yang sedang di uji. Selain itu, dosen dan penguji dapat memahami 9 peran mentor dan tahapan mentoring. Pengabdian ini berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan mentoring dosen dan guru dalam membimbing mahasiswa PPG. Evaluasi pengabdian ini adalah alokasi waktu yang kurang mengakibatkan tahapan mentoring PPL tidak dapat dilalui semuanya.

Kata Kunci: *Mentor*, Keterampilan *Mentoring*, PPG, Bermain Peran

I. PENDAHULUAN

Melihat banyaknya guru yang belum memiliki sertifikat pendidik maka pemerintah melalui PPG Guru tertentu berusaha meningkatkan profesionalisme guru (Anton Sri Budaya, 2023; Hoesny & Rita Darmayanti, 2021). Guru yang profesional akan menciptakan mutu pendidikan Indonesia yang berkualitas (Fitriyah et al., 2023; Sulastri et al., 2020). PPG bagi Guru Tertentu ini akan berdampak besar demi kemajuan Indonesia kelak.

Dalam regulasinya pemerintah memiliki salah satu kebijakan yaitu proses mentoring yang dilakukan oleh dosen dan guru pamong yang profesional. Kualitasi dosen dan guru pamong dalam *mentoring* mem-pengaruhi keberhasilan mahasiswa PPG dalam memperoleh sertifikat pendidik (Suyanto & Mahmud, 2022; Yuniawatika et al., 2025). Oleh karena itu *mentoring skill* bukan hanya perkara dosen dan guru pamong menilai praktik mahasiswa PPG namun lebih dalam harus memahami peran mentor, tahapan yang harus dilalui pada

saat *mentoring*, kemudian diakhiri dengan memberikan umpan balik dengan bukti nyata.

Namun pemahaman *mentoring skill* dosen dan guru pamong sangat rendah apabila hanya disampaikan berupa materi di suatu pelatihan tanpa ada realisasi secara nyata. Dosen dan guru pamong butuh penyegaran berupa bermain peran atau *role playing* dengan keadaan dimana terdapat proses penilaian mahasiswa PPG. *Role playing* dimaksudkan dosen dan guru pamong secara sadar merasa berada di berbagai posisi. Posisi yang dimaksud sebagai Dosen Pembimbing Lapangan, Guru pamong, Teman sejawat atau mahasiswa PPG yang sedang di uji. *Role playing* memungkinkan dosen dan guru memahami perspektif orang lain. Dalam hal ini, orang lain adalah sebagai DPL, Guru Pamong, Teman sejawat atau mahasiswa PPG (*mantee*). Selain itu, *Role playing* mampu menumbuhkan empati serta komunikasi timbal balik antara peran (Ratnasari et al., 2025).

Pengabdian sebelumnya telah banyak dilakukan upaya untuk meningkatkan

kompetensi *mentoring* dosen dan guru pamong. Misalnya kegiatan pengabdian berupa *E-mentoring* DARP yang berdampak baik pada hubungan individu (mentor maupun mahasiswa PPG) yang harmonis (Nelly et al., 2022). Selain itu, pengembangan kompetensi guru pamong melalui penelitian tindakan kelas dan penyusunan instrumen penilaian berbasis TIK (Harjanti et al., 2021; Kirana et al., 2022). Namun pengabdian yang secara spesifik berdampak pada peningkatan *mentoring skill* masih sangat sedikit.

Tujuan pengabdian meningkatkan keterampilan mentoring dosen dan guru pamong dengan cara *online role playing*. *Role playing* menampilkan skenario realistis sesuai peran masing-masing. Sehingga pengabdian ini diharapkan dosen dan guru pamong dapat mentor yang berkualitas sebagai salah satu penentu kualitas lulusan mahasiswa PPG yang berkualitas.

II. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini dilaksanakan pada tanggal 09-11 September 2025 dengan jumlah peserta sebanyak 39. Peserta terdiri dari dosen dan guru. Kegiatan dilakukan secara daring, dan semua kegiatan terekam dalam LMS. Berikut tahapan PKM dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Tahapan PKM

Hari, Tanggal	Tahapan	Kegiatan
Selasa, 09 Sep 2025	Persiapan	a. Peserta mempelajari tahapan mentoring PPL PPG b. Peserta secara acak di bagi dalam 8 Kelompok
Rabu, 10 Sep 2025	Pelaksanaan	a. Peserta membuat video <i>role play</i> praktik mentoring PPL PPG b. Peserta mempresentasikan video <i>role play</i>
Kamis, 11 Sep 2025	Evaluasi	Peserta melakukan pengamatan kemudian memberikan umpan balik di LMS

Tahap persiapan, peserta melakukan diskusi terkait mentoring PPL PPG yang didalamnya terdapat beberapa tahapan yaitu observasi, asistensi mengajar, mengajar terbimbing dan mengajar mandiri. Kemudian dari 39 peserta di bagi menjadi 8 kelompok.

Tahap pelaksanaan, peserta membuat video *role play* berdurasi 10 menit sesuai dengan tahapan PPL PPG

yang telah di bagi. Pada pembuatan video harus mencakup 3 tahapan yaitu pra-kegiatan, kegiatan dan pasca kegiatan. Peran peserta di bagi 3 bagian yaitu mentor, mahasiswa PPG, dan teman sejawat.

Tahapan selanjutnya masing-masing kelompok mempresentasikan video *role play* nya dalam ruang *breakroom* dalam waktu 60 menit.

Tahap evaluasi, setelah masing-masing kelompok telah mempresen-tasikan *role play* tahapan PPL nya maka masing-masing kelompok memberikan umpan balik sesuai dengan lembar umpan balik yang telah diberikan. Lembar umpan balik *role play* mencakup peran mentor yang timbul dalam kegiatan *role play*, tahapan mentoring, dan catatan umpan dan balik

III. PEMBAHASAN

Hasil pengabdian pada masyarakat praktik keterampilan mentoring penguji PPG dengan role playing adalah link video role play dan hasil umpan balik masing-masing peserta setelah mengamati video role playing kelompok lain. Berikut ini Tabel 2. Berisi tentang link video role playing masing-masing kelompok.

Tabel 2. Video Role Playing Peserta

Nama Kelompok	Tahapan PPL	Link Video Role Play
---------------	-------------	----------------------

Kelompok 1 Sumarno Agus Supriyatno Suryani Dewi Ratnaningsih Ratih Handayani	Observasi	Link Video Role Play
Kelompok 2 Elis Susanti Ardhiana Amran Eny Munisah Deffri Anggara Erna Isfaya	Asistensi Mengajar	Link Video Role Play
Kelompok 3 Supriyanto Dewi Mulyani Fajriana Feby Elra P Rima Amru	Mengajar Terbimbing	Link Video Role Play
Kelompok 4 Fhela Vhantoria N M. Zaidir Yulianto Nurul Amelia Hayatun Nufus	Pembelajaran Mandiri	Link Video Role Play
Kelompok 5 Irawan Suprpto Rulik Setiani Sadikin Ajis Sumantri Rani Ardesi S	Observasi	Link Video Role Play
Kelompok 6 Badarudin Wulandari Asep	Asistensi Mengajar	Link Video Role Play

Hardiyanto Masitoh		
Kelompok 7 Ida Puspita Nurfadli Martiani Masithah Mahsa Nasrun Ahmad	Mengajar Terbimbing	Link Video Role Play
Kelompok 8 Purna Bayu N Nuri Nuryani Muliani Nanda Novita Indah Theresia	Pembelajaran Mandiri	Link Video Role Play

Selanjutnya adalah umpan balik berdasarkan pengamatan kelompok lain terhadap *video role playing*. Kegiatan umpan balik mengharuskan setiap peserta memberikan umpan balik minimal satu *video role play* dari kelompok lain. Berikut ini Tabel 3 berisi umpan balik peserta berdasarkan *Video role play* Kelompok lain.

Tabel 3. Umpan Balik *Video Role Playing Mentoring Skill*

<i>Video role play</i> Kelompok	Umpan balik dari kelompok lain
1	<ul style="list-style-type: none"> a. Semua tahapan sudah ada tetapi belum maksimal perlu adanya persiapan yang lebih b. Baik dari segi model pembelajaran, media pembelajaran dengan memahami kondisi dan karakteristik siswa dan juga guru siap memberikan pembelajaran yang bermakna, bergembira sehingga siswa mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritisnya
2	<ul style="list-style-type: none"> a. Tahapan persiapan nampak Ketika guru pamong membuka proses pra asistensi mengajar b. Guru pamong memberikan peran pada mahasiswa dan mahasiswa menyetujui peran tersebut, ini merupakan bentuk negosiasi yang muncul Observasi juga nampak ketika DPL dan GP menjelaskan hasil observasinya Dokumentasi ditunjukkan Ketika mahasiswa menyampaikan beberapa temuan nya selama proses asistensi mengajar c. DPL dan GP memberikan apresiasi dan masukan kepada mahasiswa yang telah melakukan praktik asistensi merupakan kesempatan bagi mahasiswa untuk tumbuh d. DPL dan GP menutup kegiatan dengan memberikan penguatan dan motivasi kepada mahasiswa

3	-
4	<ol style="list-style-type: none">a. Kegiatan bermain perannya sudah sangat baik. Mentor sudah memberikan pertanyaan pemantik agar mahasiswa menemukan solusinyab. Ada proses tumbuh dari yang sebelumnya dikatakan bahwa siswa kurang aktif dan pasca kegiatan menjadi aktif
5	<p>Ya, setiap hampir setiap tahapan terlihat pada video tersebut. Mulai dari persiapan yaitu menyiapkan instrument observasi, tahap negosiasi yaitu Mahasiswa mampu melakukan komunikasi dengan guru pamong atau DPL terkait pemahaman praktik mengajar dikelas, observasi yaitu mengamati permasalahan dan kondisi kelas, dokumentasi yaitu membuat catatan diskusi, maupun observasi proses tumbuh yaitu melakukan refleksi dan penutup yaitu memberikan nasihat dan semangat</p>
6	<ol style="list-style-type: none">a. Tahap Persiapan tampak jelas ketika mentor membuka sesi dengan menyampaikan tujuan kegiatan pra-asistensi. Komunikasi awal yang dibangun antara mentor dan mahasiswa menunjukkan adanya keterbukaan dan koordinasi yang baik, terutama saat mendiskusikan penentuan kelas serta penjadwalan asistensi. Ini merupakan fondasi penting agar mahasiswa merasa terarah dalam menjalani prosesnya.b. Tahap Negosiasi juga muncul secara eksplisit ketika mentor dan mahasiswa menyepakati peran masing-masing. Terjadi dialog yang mencerminkan kesetaraan dan saling memahami ekspektasi. Mahasiswa diberikan ruang untuk menyampaikan pendapat, dan mentor merespons secara terbuka, menciptakan suasana belajar yang kolaboratifc. Tahap Observasi dilakukan dengan baik. Mahasiswa menunjukkan keterlibatannya dalam mengamati dinamika kelas secara langsung. Observasi tidak hanya sebatas kehadiran fisik, tetapi juga analisis terhadap perilaku siswa, metode, dan strategi yang digunakan guru, serta interaksi yang terjadi. Ini menunjukkan bahwa mahasiswa aktif belajar dari praktik nyata.d. Tahap Dokumentasi tercermin dari penyampaian mahasiswa mengenai temuan di kelas. Mahasiswa mampu mengidentifikasi kendala pembelajaran, seperti minimnya partisipasi siswa dan respon pasif saat ditanya. Temuan ini menunjukkan bahwa mahasiswa tidak hanya hadir, tetapi juga kritis dalam mencermati realita kelas. Dokumentasi yang dilakukan menunjukkan kemampuan mahasiswa dalam mengumpulkan bukti empiris sebagai dasar untuk refleksi dan perbaikan.e. Tahap Penutupan ditandai dengan refleksi menyeluruh terhadap capaian dan hambatan yang dihadapi. Penyusunan Rencana

	Tindak Lanjut (RTL) menjadi langkah konkret yang menunjukkan keseriusan dalam memperbaiki praktik ke depan. Ini menegaskan bahwa proses asistensi tidak berhenti pada evaluasi, tetapi berlanjut pada aksi perbaikan yang terencana.
7	Ya, setiap hampir setiap tahapan terlihat pada video tersebut. Mulai dari persiapan pembuatan RPP pada tahap persiapan, negosiasi yaitu Mahasiswa mampu melakukan komunikasi dengan guru pamong atau DPL terkait pemanfaatan media video, observasi yaitu mengamati permasalahan dalam video, dokumentasi yaitu membuat catatan diskusi, proses tumbuh yaitu melakukan refleksi dan penutup yaitu memberikan nasihat serta motivasi.
8	<ol style="list-style-type: none">Peran masing-masing tidak dijelaskan pada awal role playMitra penemu atau teman sejawat tidak dilibatkan pada kegiatan pra praktikSmart goal pada kegiatan Pra praktik belum memenuhi standar SMART. Hal tersebut berakibat pada ketercapaian pada pasca pratik yang tidak tampak nyataRefleksi pada kegiatan pasca praktik diawali oleh DPL, menurut saya seharusnya diawali oleh GP yang lebih banyak bersinggungan dengan manteeMantee tidak memberikan follow up plan selanjutnya

Pada kegiatan presentasi *Video role play* di *breakroom* selama 60 menit kelompok 3 belum menyelesaikan upload video ke *google drive* atau *youtube*. Hal ini mengakibatkan, peserta kelompok lain tidak memberikan umpan balik *Video role playing* kelompok 3.

Evaluasi pengabdian ini adalah alokasi waktu yang kurang mengakibatkan tahapan mentoring PPL tidak dapat dilalui semuanya. Tahapan itu yaitu pelaksanaan kegiatan observasi, asistensi mengajar, mengajar terbimbing, dan pembelajaran mandiri. Karena butuh waktu 2 JP untuk pelaksanaannya. Hal ini membuat dosen dan guru melakukan improvisasi sesuai

dengan pengalaman peran mereka mengajar di kelas yang kemudian berperan sebagai mantee atau mahasiswa PPG.

IV. SIMPULAN

Pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini telah berjalan dengan lancar melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tujuan pengabdian ini meningkatkan keterampilan mentoring dosen dan guru pamong dengan cara *online role playing*. Pengabdian ini berdampak positif terhadap peningkatan keterampilan mentoring dosen dan guru dalam membimbing mahasiswa PPG. Evaluasi

pengabdian ini adalah alokasi waktu yang kurang mengakibatkan tahapan mentoring PPL tidak dapat dilalui semuanya. Tindak lanjut kegiatan perlu adanya pelatihan

kurikulum PPG Calon Guru untuk dosen dan guru pamong sebagai bentuk pengembangan kompetensi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anton Sri Budaya. (2023). Upaya Meningkatkan Profesionalisme Guru Melalui Pendidikan Profesi Guru. *Prosiding Dewantara Seminar Nasional Pendidikan*, 1–13.
- Fitriyah, I. J., Nugraheni, D., Hamimi, E., Mulyati, Y., Az-Zahro, A., & Az-Zahro, F. (2023). Peningkatan Kualitas Pendidikan Calon Guru Melalui PPG Prajabatan Sebagai Bekal PPL Dalam Rangka Mencapai SDGs Pendidikan Desa Berkualitas. *Jurnal Solma*, 12(2), 721–727.
- Harjanti, F. D., Anam, F., & Kirana, A. (2021). Pengembangan Kompetensi Profesional Guru Pamong Sekolah Mitra Universitas Wijaya Kusuma Surabaya Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *J-Abdi*, 1(5), 671–675. <https://doi.org/https://doi.org/10.53625/jabdi.v1i5.361>
- Hoesny, M. U., & Rita Darmayanti. (2021). Permasalahan dan solusi untuk meningkatkan kompetensi dan kualitas guru: sebuah kajian pustaka. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 11(2), 123–132.
- Kirana, A., Harjanti, F. D., Anam, F., & Suhartono, S. (2022). Pengembangan Kompetensi Menyusun Instrumen Penilaian Berbasis Teknologi dan Komunikasi (TIK) bagi Guru Pamong Sekolah Mitra PPG Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. *Jurnal Pengabdian Mandiri*, 1(11), 2215–2222.
- Nelly, Situmorang, R., & Iriani, T. (2022). E-mentoring, Salah Satu Alternatif Dalam Meningkatkan Kompetensi Pedagogik Guru. *Konstelasi*, 2(1), 566–574. <https://doi.org/https://doi.org/10.24002/konstelasi.v2i1.5619>
- Ratnasari, D., Sari, Y., & Ulia, N. (2025). Eksplorasi Pengalaman Mahasiswa Dalam Sosial Emosional Melalui Metode Role Play. *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri*, 11(181–192).
- Sulastri, S., Fitria, H., & Martha, A. (2020). Kompetensi Profesional Guru dalam Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Journal of Education Research*, 1(3), 258–264. <https://doi.org/https://doi.org/10.37985/jer.v1i3.30>
- Suyanto, S., & Mahmud, A. (2022). Peran Guru Pamong Pada Program PPG Sebagai Wujud Sinergi Perguruan Tinggi Mempersiapkan Guru Profesional. *Seminar Nasional Pascasarjana UNNES*, 1069–1074. <http://pps.unnes.ac.id/pps2/prodi/prosiding-pascasarjana-unnes>
- Yuniawatika, Manggala, I. S. A., Wati, I. F., & Nofitasari, N. (2025). Mengembangkan Mentoring Skills Guru Pamong Sebagai Upaya Mencetak Pendidik Profesional. *Jurnal Solma*, 14(1), 566–576. <https://doi.org/https://doi.org/10.2236/solma.v14i1.17119>