



PENERAPAN METODE ROLE PLAYING DALAM LAYANAN BIMBINGAN KLASIKAL UNTUK MENINGKATKAN KESADARAN CHILD GROOMING PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH KELAS X

Ukhti Rahmi Istighfarin¹, Hastin Budisiwi², Mulyani³

^{1,2,3}Universitas Pancasila, Indonesia

Email: ukhtirahmi9@gmail.com



DOI: <https://doi.org/10.34125/jmp.v11i4.3318>

Sections Info

Article history:

Submitted: 13 June 2026

Final Revised: 21 June 2026

Accepted: 6 August 2026

Published: 26 August 2026

Keywords:

Child Grooming

Classical Guidance

Role-Playing

Student Awareness

Game Online



ABSTRACT

This study aimed to describe the implementation of the role-playing method in classical guidance services to enhance high school students' awareness of child grooming. The research employed a qualitative approach using a descriptive narrative method. The participants were tenth-grade students of Al Irsyad Senior High School, Tegal, selected through purposive sampling. Data was collected through observations, interviews, and documentation, and supported by pre-test and post-test results to describe changes in students' awareness. Data were analyzed using the Miles and Huberman interactive model, including data reduction, data display, and conclusion drawing, while data credibility was ensured through technique triangulation. The findings indicate that the implementation of the role-playing method created an active, participatory, and contextual guidance process. Students demonstrated improved understanding of the concept, characteristics, stages, risks, and prevention of child grooming, supported by an increase in awareness scores from 84.67% in the pre-test to 92.15% in the post-test. These findings suggest that the role-playing method can be implemented as an alternative strategy in classical guidance services to strengthen students' digital safety literacy and awareness of child grooming.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan penerapan metode role playing dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kesadaran child grooming pada siswa sekolah menengah atas. Penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif naratif. Subjek penelitian adalah siswa kelas X SMA Al Irsyad Kota Tegal yang dipilih secara purposive sampling. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta didukung oleh pre-test dan post-test untuk menggambarkan perubahan tingkat kesadaran siswa. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan metode role playing mampu menciptakan proses layanan yang aktif, partisipatif, dan kontekstual. Siswa menunjukkan peningkatan pemahaman mengenai pengertian, karakteristik, tahapan, risiko, dan upaya pencegahan child grooming, yang didukung oleh peningkatan hasil pre-test dari 84,67% menjadi 92,15% pada post-test. Temuan ini menunjukkan bahwa metode role playing dapat diterapkan sebagai alternatif layanan bimbingan klasikal untuk memperkuat literasi keamanan digital dan kesadaran siswa terhadap child grooming.

Kata Kunci: Role Playing, Bimbingan Klasikal, Child Grooming, Kesadaran Siswa, Game Online.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital telah mengubah pola interaksi sosial remaja melalui penggunaan media sosial, aplikasi komunikasi, dan permainan daring (*online games*). Transformasi tersebut memberikan berbagai manfaat dalam mendukung pembelajaran, komunikasi, dan pengembangan kreativitas peserta didik, tetapi di sisi lain juga meningkatkan risiko munculnya berbagai bentuk kejahatan siber yang menasar anak dan remaja. Salah satu bentuk kejahatan yang semakin mendapat perhatian adalah *child grooming*, yaitu proses manipulasi yang dilakukan pelaku untuk memperoleh kepercayaan korban sebelum melakukan eksploitasi seksual maupun bentuk kekerasan lainnya. Meningkatnya akses internet dan intensitas penggunaan platform digital oleh remaja menyebabkan peluang terjadinya *child grooming* semakin besar sehingga memerlukan upaya pencegahan sejak dini. Oleh karena itu, peningkatan kesadaran peserta didik mengenai *child grooming* menjadi bagian penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung perlindungan anak di era digital (Halmahera et al., 2024; Ratnasari et al., 2022; Syani et al., 2025).

Fenomena *child grooming* semakin kompleks karena pelaku memanfaatkan berbagai platform yang banyak digunakan remaja, seperti media sosial, aplikasi percakapan, dan permainan daring, termasuk Roblox. Fitur komunikasi yang tersedia pada platform tersebut memungkinkan terjadinya interaksi tanpa batas ruang dan waktu sehingga membuka peluang bagi pelaku untuk membangun kedekatan emosional dengan calon korban. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar remaja belum memiliki kemampuan yang memadai untuk mengenali ciri-ciri pelaku, memahami tahapan *child grooming*, maupun menentukan langkah yang tepat ketika menghadapi interaksi digital yang mencurigakan. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ancaman *child grooming* tidak hanya berkaitan dengan aspek hukum, tetapi juga berhubungan dengan rendahnya literasi keamanan digital dan kesadaran peserta didik dalam melindungi diri di ruang siber. Oleh sebab itu, sekolah memiliki peran strategis dalam mengembangkan program edukasi yang mampu meningkatkan kesadaran dan kemampuan proteksi diri siswa terhadap berbagai bentuk kekerasan digital (Dewi & K., 2025; Mu'min et al., 2023).

Salah satu layanan yang memiliki peran penting dalam mengembangkan aspek pribadi dan sosial peserta didik adalah layanan bimbingan klasikal. Layanan ini dilaksanakan secara terencana di dalam kelas dan ditujukan untuk membantu peserta didik memahami berbagai persoalan perkembangan, termasuk isu keamanan digital yang berkembang di masyarakat. Namun demikian, pelaksanaan layanan bimbingan klasikal masih didominasi oleh penyampaian materi secara konvensional sehingga keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran belum optimal. Padahal, materi yang berkaitan dengan pencegahan *child grooming* memerlukan pembelajaran yang memberikan pengalaman langsung agar siswa mampu mengenali situasi berisiko dan mengambil keputusan secara tepat. Dengan demikian, diperlukan penerapan metode pembelajaran yang lebih aktif, partisipatif, dan kontekstual sehingga tujuan layanan bimbingan klasikal dapat tercapai secara optimal (w. et al., 2022; Yuliasatika et al., 2023).

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam layanan bimbingan klasikal adalah *role playing*. Metode ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memerankan situasi tertentu sehingga mereka dapat memahami suatu permasalahan melalui pengalaman belajar secara langsung. Dalam konteks pencegahan *child grooming*, *role playing* memungkinkan siswa mengenali pola pendekatan pelaku, memahami bentuk manipulasi yang digunakan, serta melatih kemampuan mengambil keputusan ketika menghadapi situasi yang berpotensi membahayakan. Pembelajaran melalui simulasi juga mendorong peserta didik untuk

berinteraksi, berdiskusi, dan melakukan refleksi terhadap pengalaman yang diperoleh sehingga materi yang dipelajari menjadi lebih bermakna. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan siswa, kemampuan komunikasi, serta pemahaman terhadap berbagai permasalahan sosial yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (A et al., 2025; Darmayunita et al., 2025; Fu et al., 2025).

Meskipun berbagai penelitian telah membahas layanan bimbingan klasikal maupun penggunaan metode *role playing*, kajian yang mengintegrasikan keduanya dalam upaya meningkatkan kesadaran *child grooming* masih relatif terbatas. Penelitian terdahulu lebih banyak memfokuskan layanan bimbingan klasikal pada peningkatan motivasi belajar, pengembangan karakter, pencegahan *bullying*, atau peningkatan keterampilan sosial peserta didik (Citrasukmawati et al., 2025). Sementara itu, penelitian mengenai *child grooming* umumnya lebih banyak dikaji dari perspektif hukum, perlindungan anak, maupun psikologi korban. Oleh karena itu, penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal sebagai media edukasi preventif untuk meningkatkan kesadaran siswa terhadap ancaman *child grooming*. Pendekatan tersebut diharapkan dapat memperkaya inovasi layanan bimbingan dan konseling yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital dan kebutuhan perlindungan peserta didik (Fatmasari et al., 2024; Ohlsson et al., 2025).

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kesadaran *child grooming* pada siswa sekolah menengah atas. Penerapan metode ini diharapkan mampu memberikan pengalaman belajar yang aktif, kontekstual, dan partisipatif sehingga peserta didik lebih mudah mengenali karakteristik, tahapan, risiko, serta upaya pencegahan *child grooming* di lingkungan digital. Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi terhadap pengembangan layanan bimbingan dan konseling, khususnya dalam merancang layanan klasikal yang inovatif dan responsif terhadap tantangan perkembangan teknologi informasi. Selain itu, hasil penelitian diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru bimbingan dan konselor sekolah dalam mengembangkan strategi layanan preventif yang mampu meningkatkan kesadaran serta kemampuan peserta didik dalam melindungi diri dari berbagai bentuk kejahatan digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif naratif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian bertujuan memahami secara mendalam proses penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal serta perubahan kesadaran siswa mengenai *child grooming* setelah mengikuti layanan tersebut. Penelitian dilakukan pada kondisi alamiah tanpa memberikan perlakuan yang bertujuan menguji hubungan sebab akibat, melainkan menggambarkan proses pelaksanaan layanan dan respons siswa selama kegiatan berlangsung. Lokasi penelitian berada di SMA Kota Tegal dengan subjek penelitian siswa kelas X yang aktif menggunakan media digital dan permainan daring, khususnya Roblox. Pemilihan partisipan dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu berdasarkan karakteristik yang sesuai dengan fokus penelitian sehingga diperoleh informasi yang relevan mengenai kesadaran siswa terhadap *child grooming* (Raoufi et al., 2025; Tie et al., 2025).

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta pemberian *pre-test* dan *post-test* sebagai data pendukung untuk menggambarkan perubahan tingkat pemahaman siswa sebelum dan sesudah mengikuti layanan. Observasi dilakukan selama proses layanan bimbingan klasikal untuk mengamati partisipasi, interaksi, dan respons siswa terhadap penerapan metode *role playing*. Wawancara dilakukan kepada siswa, guru

bimbingan dan konseling, serta wali kelas guna memperoleh informasi mengenai pemahaman, pengalaman, dan pandangan terhadap isu *child grooming* di lingkungan digital. Dokumentasi berupa Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL), foto kegiatan, serta hasil refleksi siswa digunakan untuk melengkapi data penelitian. Pelaksanaan penelitian diawali dengan identifikasi kebutuhan siswa, penyusunan perangkat layanan, pelaksanaan *pre-test*, penerapan layanan bimbingan klasikal menggunakan metode *role playing* melalui simulasi berbagai skenario *child grooming* pada platform digital, kemudian diakhiri dengan *post-test* dan refleksi bersama peserta didik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif mengikuti model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles et al., 2014). Reduksi data dilakukan dengan memilih dan mengelompokkan informasi yang relevan berdasarkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta *pre-test* dan *post-test*. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian naratif, tabel, dan grafik untuk memudahkan interpretasi terhadap proses penerapan layanan dan perubahan kesadaran siswa. Keabsahan data diperkuat melalui triangulasi teknik, yaitu membandingkan hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan data *pre-test* serta *post-test* sehingga temuan penelitian memiliki tingkat kredibilitas yang lebih baik. Selanjutnya, penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap berdasarkan keterkaitan antar data hingga diperoleh gambaran yang utuh mengenai penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal untuk meningkatkan kesadaran *child grooming* pada siswa sekolah menengah atas (Sugiyono, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penerapan Metode Role Playing dalam Layanan Bimbingan Klasikal

Pelaksanaan layanan bimbingan klasikal dilakukan dalam beberapa tahapan yang meliputi kegiatan pendahuluan, penyampaian materi, pelaksanaan *role playing*, diskusi, refleksi, dan penutup. Seluruh kegiatan dilaksanakan sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang telah disusun sebelumnya. Pada tahap pelaksanaan, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok untuk memerankan skenario yang menggambarkan situasi *child grooming* di lingkungan digital. Guru bimbingan dan konseling berperan sebagai fasilitator yang mengarahkan jalannya simulasi serta memfasilitasi diskusi setelah setiap kelompok selesai menampilkan perannya.

Tabel 1. Tahapan Pelaksanaan Layanan Bimbingan Klasikal Menggunakan Metode Role Playing

Tahapan	Uraian Kegiatan	Keterlaksanaan
Pendahuluan	Apersepsi, penyampaian tujuan layanan	Terlaksana
Penyampaian Materi	Penjelasan mengenai <i>child grooming</i>	Terlaksana
Pembentukan Kelompok	Pembagian kelompok dan skenario	Terlaksana
Role Playing	Simulasi kasus <i>child grooming</i>	Terlaksana
Diskusi dan Refleksi	Pembahasan hasil simulasi	Terlaksana
Penutup	Penguatan materi dan evaluasi	Terlaksana

Berdasarkan Tabel 1 diketahui bahwa seluruh tahapan layanan dapat dilaksanakan sesuai dengan perencanaan. Tidak terdapat tahapan yang terlewat selama proses pelaksanaan sehingga kegiatan berlangsung secara sistematis mulai dari penyampaian materi hingga refleksi akhir. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat diimplementasikan dalam layanan bimbingan klasikal sesuai alur kegiatan yang telah dirancang.

Aktivitas Siswa Selama Pelaksanaan Layanan

Aktivitas siswa diamati selama pelaksanaan layanan untuk mengetahui tingkat partisipasi dalam setiap kegiatan. Observasi dilakukan terhadap keterlibatan siswa ketika mengikuti diskusi, memainkan peran, memberikan tanggapan, dan melakukan refleksi terhadap materi yang diberikan.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa

Aspek yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
Mengikuti kegiatan dengan aktif	61	93,85%
Berpartisipasi dalam diskusi	58	89,23%
Memainkan peran sesuai skenario	56	86,15%
Memberikan tanggapan	54	83,08%
Menyampaikan refleksi	57	87,69%

Tabel 2 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berpartisipasi aktif selama pelaksanaan layanan. Aktivitas yang paling banyak ditunjukkan siswa adalah mengikuti kegiatan secara aktif, sedangkan aktivitas yang paling rendah adalah memberikan tanggapan terhadap kelompok lain. Secara umum seluruh aspek observasi berada pada kategori tinggi.

Perubahan Kesadaran *Child Grooming*

Perubahan kesadaran siswa diperoleh melalui hasil **pre-test** dan **post-test** yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan layanan. Pengukuran dilakukan menggunakan instrumen yang sama sehingga perubahan skor dapat menggambarkan kondisi sebelum dan sesudah mengikuti layanan bimbingan klasikal.

Tabel 3. Hasil *Pre-test* dan *Post-test*

Pengukuran	Persentase (%)	Kategori
Pre-test	84,67	Baik
Post-test	92,15	Sangat Baik
Selisih	7,48	Meningkat

Berdasarkan Tabel 3 terlihat adanya peningkatan persentase kesadaran siswa setelah mengikuti layanan. Nilai rata-rata meningkat dari **84,67%** pada saat *pre-test* menjadi **92,15%** pada saat *post-test*. Data tersebut menunjukkan adanya perubahan tingkat kesadaran siswa mengenai *child grooming* setelah mengikuti kegiatan *role playing*.

Perubahan Kesadaran Berdasarkan Indikator

Selain melihat perubahan secara keseluruhan, penelitian juga menggambarkan perubahan pada setiap indikator kesadaran *child grooming* yang diukur melalui instrumen penelitian. Hasil pengukuran masing-masing indikator disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Perubahan Kesadaran Berdasarkan Indikator

Indikator	Pre-test	Post-test
Memahami pengertian <i>child grooming</i>	82%	95%
Mengenali ciri-ciri pelaku	83%	93%
Memahami tahapan <i>grooming</i>	81%	91%
Mengetahui risiko media digital	86%	94%
Menentukan langkah pencegahan	91%	95%

Tabel 4 menunjukkan bahwa seluruh indikator mengalami peningkatan setelah pelaksanaan layanan. Peningkatan terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami konsep *child grooming*, mengenali karakteristik pelaku, memahami tahapan *grooming*, mengetahui risiko penggunaan media digital, serta menentukan langkah pencegahan ketika menghadapi situasi yang berpotensi membahayakan.

Hasil Wawancara

Wawancara dilakukan kepada siswa dan guru bimbingan dan konseling untuk memperoleh gambaran mengenai respons terhadap penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk ringkasan temuan sebagaimana terlihat pada Tabel 5.

Tabel 5. Ringkasan Hasil Wawancara

Informan	Temuan
Siswa	Lebih memahami bentuk dan tahapan <i>child grooming</i> setelah mengikuti simulasi.
Siswa	Menjadi lebih berhati-hati dalam berinteraksi melalui media sosial dan permainan daring.
Guru BK	Siswa menunjukkan partisipasi yang lebih aktif dibandingkan layanan klasikal biasa.
Guru BK	Metode <i>role playing</i> memudahkan penyampaian materi keamanan digital kepada siswa.

Berdasarkan hasil wawancara, siswa menyatakan bahwa kegiatan simulasi membantu mereka memahami materi secara lebih mudah karena diperoleh melalui pengalaman langsung. Guru bimbingan dan konseling juga menyampaikan bahwa metode *role playing* mendorong keterlibatan siswa selama proses layanan berlangsung. Seluruh temuan tersebut menjadi dasar untuk melakukan interpretasi lebih lanjut pada bagian pembahasan.

Pembahasan

Penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal memberikan pengalaman belajar yang lebih aktif dan kontekstual bagi siswa dalam memahami isu *child grooming*. Selama proses layanan berlangsung, siswa tidak hanya menerima informasi mengenai bentuk dan tahapan *child grooming*, tetapi juga terlibat secara langsung dalam simulasi berbagai situasi yang berpotensi terjadi di lingkungan digital (Han et al., 2023; Takano et al., 2022). Keterlibatan tersebut memungkinkan siswa membangun pemahaman melalui pengalaman belajar, diskusi, dan refleksi sehingga materi yang disampaikan lebih mudah dipahami. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis pengalaman mampu mendorong siswa untuk menghubungkan konsep yang dipelajari dengan situasi yang mungkin mereka hadapi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, penerapan metode *role playing* memberikan ruang bagi peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, mengambil keputusan, dan meningkatkan kewaspadaan terhadap risiko interaksi digital (Hasanah & U., 2025; MILA & P., 2025).

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori *Experiential Learning* yang dikemukakan oleh Kolb, yang menjelaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih bermakna ketika peserta didik memperoleh pengalaman secara langsung, melakukan refleksi, membangun konsep, dan menerapkannya dalam situasi baru (Bila et al., 2024; Nuryah et al., 2023). Pada penelitian ini, simulasi yang dilakukan selama kegiatan *role playing* memberikan kesempatan kepada siswa untuk memerankan berbagai bentuk interaksi digital yang mengarah pada *child grooming*. Proses tersebut membantu siswa memahami bagaimana pelaku membangun kedekatan emosional, mengenali tanda-tanda yang perlu diwaspadai, serta menentukan tindakan yang tepat ketika menghadapi situasi yang mencurigakan. Pengalaman belajar yang diperoleh melalui simulasi menunjukkan bahwa layanan bimbingan klasikal tidak hanya berfungsi sebagai media penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana pembentukan kesadaran dan keterampilan proteksi diri peserta didik (Azzahra et al., 2025).

Hasil penelitian juga menunjukkan adanya peningkatan kesadaran siswa terhadap *child grooming* setelah mengikuti layanan bimbingan klasikal menggunakan metode *role playing*. Perubahan tersebut terlihat pada kemampuan siswa dalam memahami pengertian *child grooming*, mengenali karakteristik pelaku, memahami tahapan *grooming*, mengidentifikasi risiko penggunaan media digital, serta menentukan langkah pencegahan yang tepat. Meskipun penelitian ini menggunakan data pre-test dan post-test sebagai data pendukung, perubahan tersebut menunjukkan bahwa proses pembelajaran melalui simulasi mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang bersifat partisipatif lebih mudah diterima oleh peserta didik dibandingkan penyampaian materi secara konvensional karena siswa memperoleh pengalaman yang lebih nyata selama mengikuti layanan.

Temuan penelitian ini mendukung hasil penelitian Uke & G. (2024) yang menyatakan bahwa metode *role playing* mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, kemampuan berpikir kritis, serta pemahaman terhadap materi pembelajaran melalui pengalaman langsung. Hasil penelitian ini juga sejalan dengan penelitian London et al. (2023) yang menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan fokus dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam konteks layanan bimbingan dan konseling, penelitian Han et al. (2023) menjelaskan bahwa layanan bimbingan klasikal akan lebih optimal apabila dikembangkan menggunakan metode pembelajaran yang melibatkan partisipasi aktif siswa. Kesamaan hasil tersebut memperlihatkan bahwa penggunaan metode yang berorientasi pada pengalaman belajar mampu meningkatkan kualitas proses layanan sekaligus memperkuat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan.

Penelitian ini memiliki kebaruan dibandingkan penelitian terdahulu karena mengintegrasikan metode *role playing* dengan materi *child grooming* dalam layanan bimbingan klasikal. Penelitian sebelumnya umumnya mengkaji *child grooming* dari perspektif hukum, perlindungan anak, maupun psikologi korban, sedangkan penelitian mengenai layanan bimbingan klasikal lebih banyak berfokus pada peningkatan motivasi belajar, pengembangan karakter, atau pencegahan *bullying* (Musthofiyyah et al., 2025; Wulandari & D., 2025). Oleh karena itu, penelitian ini memberikan perspektif baru bahwa layanan bimbingan klasikal dapat dimanfaatkan sebagai media edukasi preventif untuk meningkatkan literasi keamanan digital peserta didik. Integrasi tersebut menunjukkan bahwa guru bimbingan dan konseling memiliki peran strategis dalam membangun kesadaran siswa terhadap berbagai bentuk ancaman di ruang digital melalui pendekatan pembelajaran yang aktif, partisipatif, dan kontekstual.

Penelitian ini masih memiliki beberapa keterbatasan. Pelaksanaan penelitian hanya dilakukan pada satu sekolah dengan jumlah partisipan yang terbatas sehingga hasil penelitian belum dapat menggambarkan kondisi peserta didik secara lebih luas (Agniarahmah et al., 2023; Kurniasih et al., 2025). Selain itu, fokus penelitian lebih menekankan pada proses penerapan layanan dan perubahan kesadaran siswa dalam jangka pendek sehingga belum dapat menjelaskan keberlanjutan perubahan perilaku peserta didik setelah layanan selesai diberikan. Penelitian selanjutnya disarankan melibatkan partisipan yang lebih beragam, menerapkan layanan dalam jangka waktu yang lebih panjang, serta mengembangkan media pembelajaran berbasis simulasi digital atau *virtual role playing* untuk memperkuat literasi keamanan digital dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mencegah praktik *child grooming* di berbagai platform digital.

KESIMPULAN

Penerapan metode *role playing* dalam layanan bimbingan klasikal memberikan pengalaman belajar yang aktif, partisipatif, dan kontekstual dalam meningkatkan kesadaran *child grooming* pada siswa sekolah menengah atas. Melalui simulasi berbagai situasi yang berkaitan dengan interaksi digital, siswa memperoleh pemahaman yang lebih baik mengenai pengertian *child grooming*, karakteristik pelaku, tahapan *grooming*, risiko penggunaan media digital, serta langkah-langkah pencegahan yang dapat dilakukan. Hasil observasi, wawancara, dokumentasi, serta data pendukung berupa **pre-test** dan **post-test** menunjukkan adanya perubahan positif pada tingkat kesadaran siswa setelah mengikuti layanan. Temuan tersebut menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat diterapkan sebagai salah satu alternatif strategi dalam layanan bimbingan klasikal untuk membangun literasi keamanan digital serta memperkuat kemampuan peserta didik dalam mengenali dan mengantisipasi potensi *child grooming* di lingkungan digital.

Penelitian ini memberikan implikasi bahwa layanan bimbingan klasikal perlu dikembangkan melalui metode pembelajaran yang lebih interaktif agar mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Guru bimbingan dan konseling dapat memanfaatkan metode *role playing* sebagai media edukasi preventif dalam menyampaikan berbagai isu yang berkaitan dengan keamanan digital dan perlindungan anak. Meskipun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan karena dilaksanakan pada satu sekolah dengan jumlah partisipan yang terbatas serta berfokus pada perubahan kesadaran dalam jangka pendek. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan melibatkan partisipan yang lebih beragam, menerapkan layanan dalam periode yang lebih panjang, serta mengembangkan model layanan berbasis simulasi digital atau *virtual role playing* untuk memperkuat literasi keamanan digital dan memperluas implementasinya pada berbagai jenjang pendidikan.

REFERENSI

- A, S., A. D., Abdullah, M. N. A., & Mujayapura., M. R. R. (2025). Pentingnya Pendidikan Dalam Meningkatkan Kesadaran Sosial. *Sabana: Jurnal Sosiologi, Antropologi, Dan Budaya Nusantara*, 4(2). <https://doi.org/10.55123/sabana.v4i2.5125>
- Agniarahmah, A., Yulia, C., Stevani, & H. (2023). Keefektifan Media Ular Tangga Dalam Meningkatkan Self Awareness. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 8(1).
- Azzahra, D., L., Syaimi, U., K., Lubis, S., L., Manik, B., & Y., L. (2025). Peran Layanan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Konsep Pemahaman Diri Siswa kelas XI-Adam Malik di SMAN 15 Medan. *PEMA*, 5(3). <https://doi.org/10.56832/pema.v5i3.1555>
- Bila, S., S., Fitriani, D., A., Buhori, & A. (2024). Pengaruh Model Experiential Learning pada Hasil Belajar IPA Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3). <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i3.77087>
- Citrasukmawati, A., Putri, & S., N. A. (2025). Implementasi Metode Bermain Peran (Role Playing) Untuk Menumbuhkan Literasi Sains Pada Anak Usia Dini. *Jurnal Basataka (JBT)*, 8(1). <https://doi.org/10.36277/basataka.v8i1.584>
- Darmayunita, N., Farida, Fadillah, & I., M. R. (2025). Roblox sebagai ruang sosial hibrid: Bagaimana Roblox membangun pengalaman komunikasi anak-orang. *Jurnal Mahasiswa Komunikasi Cantrik*, 5(2), 143–156., 5(2).
- Dewi, & K., R. (2025). Pandangan Tiga Mahasiswa Calon Pendidik Terhadap Isu Child grooming di Sekolah. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(2).
- Fatmasari, F., Anas, & A. (2024). Correlation between Self-Awareness and Adolescent Learning

- Achievement Aged 14 – 15 Years Korelasi antara Self-Awareness dengan Prestasi Belajar Remaja Usia 14 – 15 Tahun. *Jutnal Bahasa, Sastra Dan Pendidikan*, 6(2).
- Fu, X., Li, & Q. (2025). Effectiveness of Role-play Method: A Meta-analysis. *International Journal of Instruction*, 18(1). <https://doi.org/10.29333/iji.2025.18117a>
- Halmahera, S., D., A., Pratanti, A. D., Benardy, D. C. S., & Huda., S. (2024). Pelaksanaan Bimbingan Klasikal yang Berpihak pada Siswa: Tinjauan Terhadap Metode, Praktik dan Tantangan. *Quanta: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, 8(2). <https://doi.org/10.22460/quanta.v8i2.4767>
- Han, J., Liu, G., Gao, & Y. (2023). Learners in the Metaverse: A Systematic Review on the Use of Roblox in Learning. *In Education Sciences* (Vol. <https://doi.org/10.3390/educsci13030296>
- Hasanah, & U. (2025). Classification of Game Genres Based on Interaction Patterns and Popularity in the Virtual World of Roblox. *International Journal Research on Metaverse*, 2(3). <https://doi.org/10.47738/ijrm.v2i3.30>
- Kurniasih, D., D., Rahman, H., Z., M., Ayunisa, A., D., Mustofa, & K. (2025). Analysis of awareness and confidence in learning outcomes with students' academic motivation: SEM approach. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 12(1).
- London, M., Sessa, I., V., Shelley, & A., L. (2023). Developing Self-Awareness: Learning Processes for Self- and Interpersonal Growth. *In Annual Review of Organizational Psychology and Organizational Behavior* (Vol. <https://doi.org/10.1146/annurev-orgpsych-120920-044531>
- MILA, & P., M. F. (2025). Strategi Layanan Klasikal Sebagai Usaha Peningkatan Kontrol Emosi Siswa. *Jurnal Psikoedukasia*, 1(2). <https://doi.org/10.26877/psikoedukasia.v1i2.202>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook*. Sage.
- Mu'min, A., S., Santri, D., Susilowati, & T. (2023). Intervensi Pasca Trauma pada Anak Korban Kekerasan Seksual di Indonesia. *Kajian Ilmu Kependidikan*, 16(2).
- Musthofiyyah, R., Mustakimah, M., Muthohar, & S. (2025). Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing) untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Emosional Anak Usia 4-5 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(1). <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i1.902>
- Nuryah, S., A., Warsono, & W. (2023). Child grooming pada Media Sosial Sebagai Modus Baru Pelecehan Seksual Anak di Desa Kedungpeluk. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(2).
- Ohlsson, A., Sjöstrand, & M. (2025). Self-awareness and self-leadership in a Swedish cross-contextual personal development course: a qualitative study on perceived personal development. *European Journal of Training and Development*, 49(10). <https://doi.org/10.1108/EJTD-01-2025-0006>
- Raoufi, K., Hilbert, A., Sanchez, C. A., Fan, Z., Sencer, B., Steingrimsson, B., Johnston, M. L., & Haapala, K. R. (2025). Development of a quantitative learning assessment (QuLA) method and its application in manufacturing engineering courses in mechatronics. *Manufacturing Letters*, 44, 1609–1617. <https://doi.org/10.1016/j.mfglet.2025.06.180>
- Ratnasari, D., Solehuddin, & M. (2022). Bimbingan Dan Konseling Bermain Pendekatan Client Centered Sebagai Upaya Preventif Tindakan Kejahatan Seksual Child Grooming Pada Anak. *Jurnal Mahasiswa BK An-Nur: Berbeda, Bermakna, Mulia*, 8(1). <https://doi.org/10.31602/jmbkan.v8i1.6130>
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta.
- Syani, A., I., Suriswo, S., Sudibyo, & H. (2025). Analisis Kebutuhan Siswa dan Guru terhadap

- Pengembangan Bimbingan Klasikal dalam Meningkatkan Pemahaman Bullying Siswa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 8(5). <https://doi.org/10.54371/jiip.v8i5.8018>
- Takano, M., Taka, & F. (2022). Fancy avatar identification and behaviors in the virtual world: Preceding avatar customization and succeeding communication. *Computers in Human Behavior Reports*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.chbr.2022.100176>
- Tie, D., He, M., Li, W., & Xiang, Z. (2025). Advances in the application of network analysis methods in traditional Chinese medicine research. *Phytomedicine*, 136, 156256. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.phymed.2024.156256>
- Uke, & G., O. (2024). Kontribusi Layanan Bimbingan Klasikal Terhadap Peningkatan Self Esteem Siswa SMK Negeri Rowokangkung Kabupaten Lumajang Tahun Pelajaran 2024/2025. *Journal of Education Counseling*, 4(01). <https://doi.org/10.62097/jec.v4i01.1997>
- w., W., Y., Mufid, L., & F. (2022). Techno Prevention sebagai Upaya Pencegahan Terhadap Pelaku Child grooming melalui Media Sosial. *JURNAL RECHTENS*, 11(1). <https://doi.org/10.56013/rechtens.v11i1.1385>
- Wulandari, & D., P. (2025). Kepemilikan Robux dan Ketimpangan Sosial Digital Anak: Analisis Hukum Perlindungan Anak di Indonesia. *Al-Zayn : Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(6).
- Yuliastika, T., Poerana, F., & A. (2023). Motif Penggunaan Game online Roblox pada Anak Usia Sekolah. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, Mei, 2023(9).

Copyright holder:

© Author

First publication right:

Jurnal Manajemen Pendidikan

This article is licensed under:

CC-BY-SA