

IMPLEMENTASI TERAPI VIRTUAL REALITY SEBAGAI INOVASI LAYANAN BIMBINGAN DAN KONSELING DI SEKOLAH MENENGAH

Putri Taqwa Prasetyaningrum^{1*}, Eka Aryani², Ruly Ningsih³

¹Prodi Sistem Informasi, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

^{2,3}Prodi Bimbingan dan Konseling, Universitas Mercu Buana Yogyakarta, Indonesia

putri@mercubuana-yogya.ac.id

ABSTRAK

Abstrak: Layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah di SMP Negeri 2 Godean menghadapi kendala seperti rasio guru konselor yang tidak ideal dan metode layanan konvensional yang kurang inovatif. Tujuan pengabdian ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan bimbingan dan konseling melalui implementasi terapi Virtual Reality (VR). Metode yang digunakan meliputi sosialisasi, pelatihan, workshop, dan pendampingan bagi guru dan siswa, dengan evaluasi yang dilakukan melalui observasi dan wawancara terstruktur. Program ini melibatkan 10 guru bimbingan dan konseling serta 384 siswa. Hasil menunjukkan peningkatan 100% dalam kemampuan guru menggunakan teknologi VR dan peningkatan 85% aksesibilitas layanan bimbingan dan konseling bagi siswa. Selain itu, terjadi peningkatan keterlibatan siswa dalam layanan bimbingan sebesar 70%, menunjukkan dampak positif terhadap kualitas layanan yang diberikan.

Kata Kunci: Virtual Reality; Bimbingan dan Konseling; Inovasi Pendidikan; Aksesibilitas; Sekolah Menengah.

Abstract: *The guidance and counseling services at SMP Negeri 2 Godean face challenges such as an inadequate counselor-to-student ratio and conventional, less innovative service methods. The goal of this community service is to enhance the accessibility and quality of guidance and counseling services through the implementation of Virtual Reality (VR) therapy. Methods include socialization, training, workshops, and mentoring for teachers and students, with evaluation conducted through structured interviews and observations. The program involves 10 guidance counselors and 384 students. Results show a 100% increase in teachers' ability to use VR technology and an 85% improvement in service accessibility for students. Additionally, there is a 70% increase in student engagement in counseling services, indicating a positive impact on the quality of services provided.*

Keywords: *Virtual Reality; Guidance and Counseling; Educational Innovation; Accessibility; Secondary School.*



Article History:

Received: 07-09-2024

Revised : 07-10-2024

Accepted: 08-10-2024

Online : 11-10-2024



This is an open access article under the

CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Teknologi *Virtual Reality* (VR) telah menunjukkan potensi besar dalam berbagai bidang, termasuk pendidikan dan layanan kesehatan mental (Aryani & Farozin, 2017). Penggunaan VR dalam bimbingan dan konseling di sekolah dapat membantu menciptakan lingkungan yang lebih interaktif dan mendukung siswa dalam menghadapi tantangan psikososial seperti kecemasan dan *bullying* (Budianto et al., 2019). Dengan simulasi yang realistis, VR memberikan kesempatan bagi siswa untuk berlatih keterampilan sosial dan mengatasi stres dalam situasi yang aman dan terkendali (Chandra et al., 2021).

Siswa di sekolah menengah sering menghadapi berbagai masalah psikososial yang dapat mempengaruhi perkembangan akademik dan emosional mereka (Rahman & Jambi, 2021). Masalah seperti kecemasan, stres, dan *bullying* menjadi isu utama yang dihadapi banyak siswa (Putri, 2023). Kondisi ini menghambat keterlibatan siswa dalam layanan bimbingan dan konseling yang masih konvensional, sehingga diperlukan pendekatan inovatif untuk meningkatkan efektivitas layanan tersebut (Ningsih et al., 2022).

Teknologi VR dianggap relevan dengan upaya mengatasi tantangan psikososial ini karena kemampuannya menciptakan lingkungan simulasi yang imersif (Adjorlu, 2024). Melalui terapi eksposur yang dilakukan secara virtual, siswa dapat berlatih menghadapi situasi yang memicu kecemasan atau *bullying*, yang pada akhirnya dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam situasi nyata (Kurniawan et al., 2023). Studi-studi sebelumnya menunjukkan bahwa penerapan teknologi VR dalam konteks pendidikan memberikan hasil positif dalam meningkatkan keterlibatan siswa (Prasetyaningrum et al., 2022).

Sekolah mitra yang terlibat dalam kegiatan ini menghadapi beberapa kendala, seperti rasio guru konselor terhadap siswa yang tidak ideal, yang mencapai 1:188, jauh di atas rasio ideal 1:150. Kondisi ini membatasi waktu dan perhatian yang dapat diberikan kepada setiap siswa (Aryani et al., 2023). Selain itu, metode layanan bimbingan dan konseling yang masih bersifat konvensional kurang menarik bagi siswa dan sering kali tidak dapat menangani masalah seperti *bullying* secara efektif (Hermansyah & Said, 2024). Dengan demikian, diperlukan solusi inovatif yang dapat meningkatkan aksesibilitas dan efektivitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah ini.

Sebagai solusi, penerapan teknologi VR dalam layanan bimbingan dan konseling dapat memberikan pendekatan yang lebih interaktif dan efektif dalam menangani masalah siswa (Chandra et al., 2021). VR memungkinkan guru bimbingan dan konseling untuk menciptakan simulasi interaktif yang membantu siswa berlatih keterampilan sosial dan menghadapi situasi yang sulit secara aman (Sudirman, 2020). Solusi ini tidak hanya membantu

mengurangi beban guru, tetapi juga meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses konseling (Hadi et al., 2021).

Sejumlah penelitian telah menunjukkan bahwa teknologi VR efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran dan konseling. Prasetyaningrum et al. (2022) menemukan bahwa aplikasi VR dapat meningkatkan keterlibatan pengguna hingga 70%, sementara Adjorlu (2024) menyatakan bahwa terapi VR dapat digunakan untuk menangani masalah kecemasan dan meningkatkan keterampilan sosial. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan et al. (2023) juga menunjukkan bahwa teknologi VR dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan aksesibilitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pemilihan sampel dilakukan menggunakan teknik purposive sampling (Hadi et al., 2020). Tingkat ketercapaian kegiatan diukur berdasarkan peningkatan skor pretest dan posttest serta hasil angket kepuasan peserta (Wahyuni et al., 2024).

Tujuan dari program ini adalah untuk meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah menengah melalui penerapan teknologi VR. Melalui program ini, guru akan dilatih untuk menggunakan perangkat VR dalam sesi konseling, sementara siswa akan diberikan pengalaman langsung menggunakan teknologi ini (Syifa, 2020). Diharapkan hasil dari program ini tidak hanya meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menjadi model yang dapat diterapkan di sekolah lain yang menghadapi kendala serupa (Prayoga et al., 2024). Selain itu, mengatasi kejenuhan belajar siswa (Silviawi & Nefi Darmayanti, 2024). Hasil yang diharapkan meliputi peningkatan kemampuan guru dalam menggunakan teknologi VR, peningkatan keterlibatan siswa dalam proses konseling, serta peningkatan pengetahuan mengenai dampak perilaku *bullying* terhadap kehidupan pribadi dan sosial siswa. Implementasi ini juga diharapkan dapat menjadi model bagi sekolah lain yang menghadapi kendala serupa, sehingga memberikan dampak positif yang lebih luas dalam dunia pendidikan.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan melalui beberapa metode, yang melibatkan dosen dan mahasiswa dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta. Kegiatan dosen meliputi sosialisasi tentang pentingnya inovasi teknologi dalam bimbingan dan konseling, pelatihan penggunaan terapi Virtual Reality (VR) bagi guru, sosialisasi manfaat VR di lingkungan sekolah, workshop pengembangan konten VR untuk konseling, dan pendampingan berkelanjutan untuk memastikan adopsi teknologi yang efektif. Sementara itu, kegiatan mahasiswa meliputi program Kuliah Kerja Nyata (KKN-Dik) dan Praktik Kerja Lapangan (PKL), di mana mahasiswa terlibat langsung dalam pendampingan dan praktek implementasi terapi VR kepada siswa.

Mitra kegiatan ini adalah SMP Negeri 2 Godean, yang berlokasi di Kecamatan Godean, Kabupaten Sleman, Yogyakarta. Sekolah ini memiliki

12 kelas dengan total 384 siswa dan 10 guru bimbingan dan konseling yang terlibat dalam program. Kepala sekolah dan beberapa staf administrasi juga ikut serta dalam kegiatan ini untuk mendukung kelancaran program. Partisipasi aktif dari seluruh pihak di sekolah, termasuk guru dan siswa, sangat penting untuk kesuksesan kegiatan ini. Langkah-langkah pelaksanaan program pengabdian ini terdiri dari beberapa tahap:

1. Pra Kegiatan:

- a. Sosialisasi awal kepada pihak sekolah dan orang tua siswa mengenai tujuan dan manfaat implementasi terapi VR dalam layanan bimbingan dan konseling.
- b. Penyusunan modul pelatihan dan pengembangan materi VR yang akan digunakan selama kegiatan.
- c. Persiapan teknis, termasuk instalasi perangkat VR di laboratorium komputer sekolah dan pengecekan konektivitas serta perangkat pendukung lainnya.

2. Kegiatan Inti:

- a. Penyuluhan dan Pelatihan Guru: Dilakukan selama 2 hari dengan materi tentang penggunaan teknologi VR dalam bimbingan dan konseling. Pelatihan ini diikuti oleh guru Bimbingan dan Konseling dan tim TPPK (pencegahan dan penanganan kekerasan) di SMP N 2 Godean dengan narasumber tim pengabdian dari Universitas Mercu Buana Yogyakarta.
- b. Workshop Pembuatan Konten VR: Sesi praktikum selama 3 hari untuk guru dan siswa mengenai pembuatan konten interaktif berbasis VR, dipandu oleh dosen spesialis media pendidikan.
- c. Pendampingan Implementasi VR Therapy: Mahasiswa yang terlibat dalam KKN-Dik dan PKL akan mendampingi guru selama 4 minggu dalam penggunaan terapi VR kepada siswa, serta mengumpulkan data terkait respons dan keterlibatan siswa.

Tabel 1. Kegiatan Inti Pengabdian

Waktu	Materi	Pemateri
Hari 1-2	Pelatihan Teknologi VR untuk Bimbingan dan Konseling	Putri Taqwa Prasetyaningrum, Eka Aryani, Ruly Ningsih
Hari 3-5	Workshop Pembuatan Konten VR	Putri Taqwa Prasetyaningrum, Eka Aryani, Ruly Ningsih
Minggu 1-4	Pendampingan Implementasi VR Therapy	Dosen, Guru BK dan mahasiswa

3. Monitoring dan Evaluasi:

- a. Saat Kegiatan Berlangsung: Dilakukan melalui observasi langsung dan wawancara dengan guru dan siswa untuk mengevaluasi efektivitas pelatihan dan penerapan terapi VR.
- b. Pasca Kegiatan: Evaluasi dilakukan dengan menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa dan guru untuk mengukur peningkatan keterampilan dan pemahaman mereka. Wawancara mendalam dengan kepala sekolah dan guru dilakukan untuk mendapatkan umpan balik tentang dampak program terhadap layanan bimbingan dan konseling.

Melalui pendekatan ini, kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kualitas dan aksesibilitas layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 2 Godean.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Penyuluhan dan Pelatihan Guru

Penyuluhan dan pelatihan guru dilaksanakan selama 2 hari dengan materi tentang penggunaan teknologi VR dalam bimbingan dan konseling. Materi disampaikan oleh Putri Taqwa Prasetyaningrum, Eka Aryani, dan Ruly Ningsih. Kegiatan ini merupakan langkah inovatif yang dapat meningkatkan efektivitas layanan konseling di sekolah. Penggunaan teknologi VR dalam konseling memungkinkan pendekatan yang lebih interaktif dan personal dalam menangani berbagai masalah siswa, seperti bullying, kecemasan, stres, trauma, dan masalah perilaku. Adapun fokus penyuluhan ini meliputi:

- a. Pengenalan konsep VR: Guru diperkenalkan pada teknologi Virtual Reality, termasuk perangkat keras dan perangkat lunak yang digunakan.
- b. Manfaat VR untuk konseling: Dijelaskan bagaimana VR dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan simulasi yang aman dan terkontrol bagi siswa, seperti simulasi sosial atau pengelolaan stres.
- c. Peluang dan tantangan: Guru diberi wawasan tentang potensi manfaat VR, seperti penanganan bullying atau kecemasan sosial, serta tantangan yang mungkin muncul, seperti akses terhadap teknologi atau kesiapan mental siswa.

Sedangkan fokus dalam pelatihan meliputi:

- a. Penggunaan perangkat VR: Pelatihan teknis tentang cara mengoperasikan perangkat VR (headset, controller, aplikasi).
- b. Pengembangan skenario konseling: Guru dilatih untuk mengembangkan dan menggunakan skenario konseling virtual yang relevan, seperti simulasi perilaku bullying dan dampaknya, pengelolaan kecemasan, atau simulasi sosial.

- c. Penggunaan VR dalam intervensi psikologis: Guru juga dilatih dalam penggunaan VR untuk terapi eksposur, di mana siswa ditempatkan dalam simulasi situasi yang memicu kecemasan atau ketakutan dengan tujuan membantu mereka mengatasi ketakutan tersebut dalam lingkungan yang aman.
- d. Etika dan keselamatan: Guru harus memahami etika dalam penggunaan VR untuk konseling, terutama terkait privasi siswa, keselamatan psikologis, dan batasan teknologi.



Gambar 1. Penyuluhan dan Pelatihan Guru

Gambar 1 menggambarkan kegiatan penyuluhan dan pelatihan guru yang berlangsung selama dua hari. Pada kegiatan ini, guru-guru bimbingan dan konseling diperkenalkan pada teknologi Virtual Reality (VR) dan aplikasinya dalam layanan konseling. Pelatihan ini mencakup pengenalan perangkat keras dan perangkat lunak VR, serta cara penggunaannya dalam skenario konseling yang interaktif. Peserta juga diberikan kesempatan untuk mencoba perangkat VR secara langsung dan mempraktikkan simulasi-simulasi yang dirancang untuk menangani masalah siswa, seperti bullying dan kecemasan. Pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi teknis guru dalam memanfaatkan VR untuk memperkaya metode konseling mereka.

2. Workshop Pembuatan Konten VR

Kegiatan ini dilaksanakan selama 3 hari. Sasaran kegiatan yaitu untuk guru dan siswa mengenai pembuatan konten interaktif berbasis VR. Workshop dipandu oleh Putri Taqwa Prasetyaningrum, Eka Aryani, Ruly Ningsih, serta mahasiswa. Workshop pembuatan konten Virtual Reality (VR) untuk konseling berfokus pada pemanfaatan teknologi VR dalam praktik konseling dan kesehatan mental. Materi dalam workshop ini meliputi:

- a. Pengantar VR dalam Konseling
 - 1) Definisi VR: Penjelasan tentang apa itu VR, bagaimana teknologi ini bekerja, dan potensinya dalam berbagai bidang, terutama dalam konseling.
 - 2) Manfaat VR dalam Konseling: VR dapat digunakan untuk menciptakan lingkungan simulasi yang aman dan realistis di mana

konseli dapat berlatih keterampilan coping, menghadapi dan mencegah bullying, atau mengatasi trauma. Hal ini memungkinkan konselor untuk mengontrol situasi dan membantu konseli secara bertahap menghadapi tantangan yang sulit di dunia nyata.

b. Peran VR dalam Kesehatan Mental

- 1) Eksplorasi Terapi Berbasis Eksposur: Bagaimana VR dapat digunakan untuk terapi eksposur pada individu yang mengalami gangguan kecemasan, PTSD, atau trauma.
- 2) Penggunaan Lingkungan Imersif: Menggunakan VR untuk mengatasi masalah depresi, kecemasan, atau stres dengan menciptakan lingkungan yang menenangkan dan interaktif.
- 3) Simulasi dan Pelatihan Sosial: VR dapat membantu klien meningkatkan keterampilan sosial atau menghadapi ketidaknyamanan sosial, dengan simulasi skenario dunia nyata seperti wawancara kerja atau interaksi sosial lainnya.

c. Pembuatan Konten VR yang Efektif untuk Konseling

- 1) Desain dan Pengembangan Konten: Diskusi mengenai bagaimana merancang skenario atau simulasi yang sesuai dengan tujuan terapi. Konten harus disesuaikan dengan kebutuhan spesifik konseli, misalnya, lingkungan yang aman untuk mengatasi trauma atau ruang virtual yang mendukung eksplorasi emosi.
- 2) Alat dan Teknologi VR: Perkenalan terhadap perangkat keras (headset VR, controller, sensor) dan perangkat lunak (software pembuatan konten, platform pengelolaan data) yang dapat digunakan dalam menciptakan konten VR untuk konseling.
- 3) Integrasi Interaksi: Bagaimana membangun interaksi konseli dengan konten VR, termasuk interaksi suara, gerakan tubuh, dan emosi yang dapat diintegrasikan ke dalam lingkungan virtual.

d. Etika dan Pertimbangan Privasi

- 1) Privasi Konseli: Pembahasan tentang bagaimana menjaga privasi dan keamanan data konseli dalam penggunaan teknologi VR. Penting untuk memahami aspek hukum dan etika yang berkaitan dengan pengumpulan data dan perlindungan informasi.
- 2) Etika dalam Intervensi Berbasis VR: Bagaimana memastikan intervensi berbasis VR tetap sesuai dengan standar etika dalam praktik konseling, termasuk memberikan penjelasan yang jelas kepada konseli mengenai cara kerja VR dan batasannya.

e. Implementasi VR dalam Sesi Konseling

- 1) Pengaturan Ruang Virtual: Bagaimana mengatur ruang fisik dan virtual yang kondusif untuk konseling berbasis VR, termasuk bagaimana menciptakan lingkungan yang aman, minim gangguan, dan nyaman untuk konseli.
- 2) Pelatihan Penggunaan VR bagi Konselor: Konselor perlu memahami cara menggunakan teknologi ini, termasuk mempersiapkan konseli, troubleshooting teknis, serta menggabungkan VR sebagai bagian dari proses konseling.
- 3) Studi Kasus dan Pengalaman Pengguna: Diskusi studi kasus yang menunjukkan bagaimana VR telah diimplementasikan dalam sesi konseling dan hasilnya bagi konseli.

f. Tantangan dan Batasan VR dalam Konseling

- 1) Keterbatasan Teknologi: Tidak semua konseli nyaman menggunakan VR, dan perangkat VR mungkin memiliki batasan seperti keterjangkauan, aksesibilitas, atau bahkan potensi efek samping seperti motion sickness.
- 2) Evaluasi Efektivitas: Diskusi mengenai bagaimana mengukur efektivitas terapi berbasis VR, baik dari segi hasil jangka pendek maupun jangka panjang.

Workshop Pembuatan Konten VR ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif mengenai bagaimana VR bisa menjadi media inovatif dalam memperkuat sesi konseling serta mendukung proses penyembuhan konseli dengan cara yang baru dan efektif. Workshop pembuatan konten Virtual Reality (VR) dilaksanakan selama tiga hari, melibatkan guru dan siswa untuk menciptakan konten interaktif berbasis VR. Kegiatan ini dipandu oleh tim ahli dan mahasiswa, dengan fokus pada pengenalan teknologi VR serta pembuatan konten yang mendukung layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Selama workshop, peserta diajak untuk secara aktif berpartisipasi dalam pengembangan simulasi VR, yang dirancang untuk membantu siswa dalam menangani masalah psikososial seperti kecemasan dan bullying, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Workshop Pembuatan Konten VR

Gambar 2 menunjukkan suasana workshop pembuatan konten VR yang diikuti oleh guru dan siswa. Pada hari pertama, peserta dikenalkan dengan konsep dasar VR dan perangkat yang digunakan, sementara di hari-hari berikutnya, fokus kegiatan bergeser ke pengembangan konten interaktif yang sesuai dengan kebutuhan bimbingan dan konseling di sekolah. Hasil dari workshop ini adalah peningkatan signifikan dalam keterampilan teknis guru dan siswa dalam memanfaatkan VR sebagai media interaktif untuk konseling, dengan simulasi-simulasi yang dirancang khusus untuk menangani berbagai isu psikososial yang dihadapi siswa.

3. Pendampingan Implementasi VR Therapy

Pendampingan implementasi VR Therapy dilakukan oleh mahasiswa yang terlibat dalam KKN-Dik dan PKL. Mahasiswa mendampingi guru selama 4 minggu dalam penggunaan terapi VR kepada siswa, serta mengumpulkan data terkait respons dan keterlibatan siswa. Pendampingan implementasi VR Therapy dalam konseling melibatkan berbagai aspek mulai dari perencanaan, pelatihan, pengembangan konten, hingga evaluasi dan pengembangan berkelanjutan. Dengan pendekatan yang terstruktur dan komprehensif, VR dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam meningkatkan kualitas dan efektivitas layanan konseling, serta memberikan pengalaman terapi yang inovatif dan mendalam bagi konseli.

4. Evaluasi dan Monitoring

Monitoring dan evaluasi tentang implementasi terapi virtual reality dilakukan dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Mengingat hasil yang diukur dalam kegiatan ini adalah pemahaman, maka hasil *pretest* dan *posttest* adalah data kualitatif yang kemudian dilakukan konversi dalam bentuk skala sesuai indikator penilaian yang telah dilakukan oleh tim pengabdian. Peningkatan rata-rata pemahaman analisis dan penggunaan VR dapat dilihat pada pada Tabel 2 berikut ini:

Tabel 2. Peningkatan Berdasarkan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

No	Kompetensi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Peningkatan
1	kemampuan guru (<i>hardskill</i>) untuk menggunakan teknologi VR	0%	100%	100%
2	keterlibatan siswa (<i>softskill</i>) dalam proses bimbingan dan konseling	20%	90%	70%
3	aksesibilitas layanan konseling	15%	100%	85%

Tabel 2 menunjukkan peningkatan rata-rata hasil *pretest* dan *posttest* terkait implementasi teknologi *Virtual Reality* (VR) dalam layanan bimbingan dan konseling. Pada aspek pertama, yaitu kemampuan guru (*hardskill*) dalam menggunakan teknologi VR, terjadi peningkatan yang signifikan dari 0% sebelum pelatihan menjadi 100% setelah pelatihan, mencerminkan peningkatan penuh dalam penguasaan teknologi oleh para

guru. Aspek kedua menunjukkan keterlibatan siswa (*softskill*) dalam proses konseling, di mana terjadi peningkatan dari 20% sebelum implementasi menjadi 90% setelahnya, dengan total peningkatan sebesar 70%. Aspek ketiga, yaitu aksesibilitas layanan konseling, mengalami peningkatan dari 15% menjadi 100%, dengan peningkatan sebesar 85%. Peningkatan ini menunjukkan dampak positif dari penggunaan VR dalam meningkatkan partisipasi dan aksesibilitas layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

D. SIMPULAN DAN SARAN

Implementasi terapi *Virtual Reality* (VR) sebagai inovasi dalam layanan bimbingan dan konseling di SMP Negeri 2 Godean berhasil mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu meningkatkan aksesibilitas dan kualitas layanan bimbingan dan konseling bagi siswa. Program ini telah menghasilkan peningkatan signifikan dalam kemampuan guru (*hardskill*) untuk menggunakan teknologi VR, dengan peningkatan kompetensi sebesar 100%. Selain itu, terdapat peningkatan keterlibatan siswa (*softskill*) dalam proses bimbingan dan konseling sebesar 70%, yang menunjukkan efektivitas penggunaan teknologi VR dalam menciptakan pengalaman interaktif dan menarik bagi siswa. Secara keseluruhan, aksesibilitas layanan konseling meningkat sebesar 85%, memungkinkan lebih banyak siswa mendapatkan manfaat dari program ini.

Sebagai tindak lanjut, disarankan untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai efektivitas jangka panjang penggunaan terapi VR dalam bimbingan dan konseling, termasuk dampaknya terhadap perkembangan emosional dan sosial siswa. Selain itu, program pengabdian ini dapat dijadikan model untuk implementasi di sekolah-sekolah lain dengan permasalahan serupa. Pengabdian terapan di bidang lain, seperti pelatihan guru dalam penggunaan teknologi digital secara umum atau penerapan VR untuk mata pelajaran tertentu, juga dapat dilakukan untuk memperluas manfaat inovasi teknologi di dunia pendidikan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim penulis mengucapkan terima kasih kepada Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbudristek) Republik Indonesia atas dukungan dan hibah dana Pengabdian kepada Masyarakat Tahun 2024 yang telah memungkinkan terlaksananya kegiatan ini. Ucapan terima kasih juga kami sampaikan kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Mercu Buana Yogyakarta yang telah memberikan dukungan administratif dan teknis dalam pelaksanaan program ini. Terima kasih kepada SMP Negeri 2 Godean, khususnya kepala sekolah, para guru, dan seluruh siswa yang telah berpartisipasi aktif dalam program ini. Kami juga menghargai kontribusi para mahasiswa yang terlibat dalam kegiatan ini atas dedikasi dan kerja keras mereka. Kami berharap

hasil dari program ini dapat memberikan manfaat yang berkelanjutan bagi dunia pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Adjorlu, A. (2024). Virtual reality therapy. In *Encyclopedia of computer graphics and games* (pp. 2053–2059). Springer.
- Aryani, E., Hadi, A., Ningsih, R., Saputri, N. S. D., Laras, P. B., & Nurbaiti, A. T. (2023). Self-regulation and resilience in adolescents in divorced Families. *1st Annual International Conference: A Transformative Education: Foundation & Innovation in Guidance and Counseling (AICGC 2022)*, 65–72.
- Chandra, A. Y., Prasetyaningrum, P. T., & Suria, O. (2021). Virtual Reality Mobile Application Development with Scrum Framework as a New Media in Learning English. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 15(8).
- Hadi, A., Anwar, M. K., Suwidagdhho, D., & Ningsih, R. (2021). Between Talents and Environment Impact during Pandemic COVID-19: Sketching the Career Perception in Vocational School. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat: Media Pemikiran Dan Dakwah Pembangunan*, 5(2), 515–538.
- Hadi, A., Aryani, E., & Suwidagdhho, D. (2020). The role of multiple intelligence on career planning of students in public vocational high school 3 Klaten. *KONSELI: Jurnal Bimbingan Dan Konseling (E-Journal)*, 7(2), 139–146.
- Hermansyah, D., & Said, K. (2024). Pembangunan Resiliensi Psikologis melalui Program Bimbingan dan Konseling: Strategi dan Evaluasi. *SEMINAR NASIONAL LPPM UMMAT*, 3, 49–64.
- Kurniawan, L., Ningsih, R., Saputri, N. S. D., Prasetyaningrum, P. T., Kurniawati, A., & Melinda, C. O. (2023). Diseminasi Aplikasi Support Group (Reconnect) bagi Guru Bimbingan dan Konseling. *CARADDE: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 242–249.
- Ningsih, R., Aryani, E., Laras, P. B., & Hadi, A. (2022). Pengembangan Kompetensi Multikultural Calon Konselor. *TERAPUTIK: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 5(3), 305–310.
- Prasetyaningrum, P. T., Purwanto, P., & Rochim, A. F. (2022). Gamification On Mobile Banking Application: A Literature Review. *2022 1st International Conference on Information System & Information Technology (ICISIT)*, 222–227.
- Prayoga, A., Purwoko, B., & Habsy, B. A. (2024). Bimbingan dan Konseling Sekolah di Era Society 5.0: Sebuah Kajian Sistematis. *Jurnal Bimbingan Dan Konseling Ar-Rahman*, 10(1), 52–61.
- Putri, M. (2023). Pemanfaatan cybercounseling pada layanan bimbingan dan konseling di sekolah. *Orien: Cakrawala Ilmiah Mahasiswa*, 2(3), 181–190. <https://doi.org/10.30998/ocim.v2i3.8246>
- Rahman, K. A., & Jambi, U. (2021). Peranan Kompetensi Profesional Guru Bimbingan Dan Konseling Dalam Implementasi Kurikulum Merdeka Program Sekolah Penggerak Di Sma Kabupaten Sarolangun. *JOEAI (Journal of Education and Instruction)*, 6(2), 2715–1913. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7609>
- Silviawi, & Nefi Darmayanti. (2024). Implementasi Metode Ice Breaking dalam Layanan Bimbingan Kelompok Untuk Mengatasi Kejenuhan Belajar pada siswa Sekolah Menengah Atas (SMA): Systematic Literature Review. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 8(3), 1591–1602. <https://doi.org/10.31316/gcouns.v8i3.6093>
- Sudirman. (2020). Optimalisasi Peran Konselor Sekolah Dengan Implementasi Aplikasi Layanan Bimbingan & Konseling (e-Konseling) Pada Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Mahajana Informasi*, 5(1).

- Syifa, A. (2020). Intensitas penggunaan smartphone, prokrastinasi akademik, dan perilaku phubbing Mahasiswa. *Counsellia: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 10(1), 83–96.
- Wahyuni, R., Linggasari, M. N., Mahadi, I., Febrita, E., & Fauziah, Y. (2024). Pendampingan Guru Dalam Penyusunan Asesmen Kurikulum Merdeka Di Kota Dumai. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 8(3), 2–5.