

## IMPLEMENTING VIRTUAL REALITY AS AN INNOVATIVE APPROACH TO BULLYING PREVENTION IN SCHOOLS

Mualwi Widiatmoko<sup>1\*</sup>, Fadhila Malasari Ardini<sup>2</sup>, Zaenal Mustofa<sup>3</sup>

<sup>1,2</sup> Bimbingan dan Konseling, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

<sup>3</sup> Pendidikan Teknik Informatika, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

[mualwiwidiatmoko@uny.ac.id](mailto:mualwiwidiatmoko@uny.ac.id)

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** *Bullying*, baik konvensional maupun digital, masih menjadi ancaman serius bagi kesejahteraan psikologis siswa. Rendahnya empati siswa serta keterbatasan kompetensi guru BK dalam mengintegrasikan teknologi membuat layanan pencegahan bullying belum optimal. Program PKM VIBES (*Virtual Reality as a Bullying Prevention Strategy*) bertujuan meningkatkan kapasitas guru BK dalam merancang layanan berbasis *virtual reality* (VR). Kegiatan dilakukan melalui workshop berbentuk *blended learning* dengan mitra MGBK Kota Surakarta yang melibatkan 33 guru BK SMA/SMK. Metode pelaksanaan mencakup sosialisasi, diskusi kelompok, simulasi VR, penugasan mandiri, serta mentoring. Evaluasi dilakukan melalui pretest, posttest, dan refleksi. Hasil kegiatan ini terlihat pada peningkatan kemampuan rata-rata peserta sebesar 69,4% dari sebelum ke sesudah pelatihan, melampaui target minimal 30%. Selain itu, 72,7% guru mencapai indikator kunci berupa kemampuan menjelaskan sekaligus menggunakan VR dalam layanan BK. Program ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis para peserta, tetapi juga memperkuat soft skill berupa empati, kreativitas, dan kemampuan berkolaborasi para guru BK.

**Kata Kunci:** Virtual Reality; Bullying; Strategi Pencegahan; Layanan Bimbingan dan Konseling.

**Abstract:** *Bullying*, both conventional and digital, remains a serious threat to students' psychological well-being. Low levels of student empathy and limited competence of school counselors in integrating technology have hindered the optimization of bullying prevention services. The PKM VIBES program (*Virtual Reality as a Bullying Prevention Strategy*) aims to enhance counselors' capacity in designing virtual reality (VR)-based services. The program was implemented through a blended-learning workshop in collaboration with the MGBK of Surakarta, involving 33 high school counselors. The methods included socialization, group discussions, VR simulations, independent assignments, and mentoring. Evaluation was conducted using pretests, posttests, and reflections. Results showed an average improvement of 69.4% in participants' competence from pre- to post-training, exceeding the minimum target of 30%. Furthermore, 72.7% of counselors achieved key indicators, namely the ability to explain and use VR in counseling services. This program not only improved participants' technical skills but also strengthened their soft skills, including empathy, creativity, and collaboration.

**Keywords:** Virtual Reality; Bullying; Prevention Strategy; Guidance and Counseling Services.



#### Article History:

Received: 14-09-2025

Revised : 14-10-2025

Accepted: 16-10-2025

Online : 20-10-2025



This is an open access article under the  
[CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license

## A. LATAR BELAKANG

*Bullying* masih menjadi sebuah ancaman yang nyata bagi kesejahteraan psikologis siswa di lingkungan sekolah, baik itu *bullying* dalam bentuk tradisional muka maupun dalam ruang digital atau *cyberbullying*. Data tentang angka dan tingkat *bullying* yang di Indonesia menunjukkan sebuah fakta yang sangat mencengangkan, yaitu: (1) Dua dari tiga (2/3) anak perempuan atau laki-laki berusia 13-17 tahun pernah mengalami setidaknya satu jenis kekerasan dalam hidupnya; dan (2) tiga dari empat remaja (3/4) yang pernah mengalami satu atau lebih bentuk kekerasan melaporkan bahwa pelakunya adalah teman atau teman sebaya (UNICEF, 2020).

Fakta tersebut menjadikan *bullying* sebagai pekerjaan rumah bagi seluruh pihak, dan terkhusus dalam dunia Pendidikan. *Bullying* di institusi pendidikan merupakan salah satu fokus utama yang sedang diperangi oleh pemerintah melalui kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, hal tersebut telah dituangkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2023 tentang penanggulangan Tindak Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan (Permendikbud, 2023). Perilaku *bullying* ini dapat terjadi disebabkan oleh kurangnya empati yang dimiliki siswa, sehingga sekolah dapat memberikan materi terkait pengembangan empati siswanya (Rahayu & Permana, 2019). Salah satu strategi yang dapat diupayakan dalam pengentasan fenomena *bullying* ini adalah dengan menggunakan Media Bimbingan dan Konseling berbasis teknologi digital .

Media bimbingan dan konseling dengan basis teknologi digital dianggap sebagai sesuatu yang dapat menarik minat siswa, dikarenakan desain pembelajaran digital dikembangkan dengan menerapkan prinsip kemandirian, keluwesan, kekinian, mobilitas, dan kesesuaian dengan tingkat kebutuhan (Azis, 2019). Media tersebut dapat dilaksanakan menggunakan media, baik berupa media informasi, media cetak, atau media digital (Kemendikbud, 2016). Namun pemberian media BK hendaknya dapat menjadi sarana dalam mengoptimalkan kebutuhan dan perkembangan peserta didik yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, keinginan siswa dalam memahami diri dan penengambilan keputusan (Yuliastini et al., 2020).

Salah satu bentuk inovasi teknologi yang berpotensi mendukung layanan bimbingan dan konseling dalam menangani kasus *bullying* di kalangan siswa atau pelajar adalah *Virtual Reality* (VR). Teknologi ini mampu menghadirkan pengalaman imersif, di mana individu merasakan seolah-olah hadir secara fisik dalam sebuah lingkungan nonfisik. Sensasi kehadiran tersebut diperkuat oleh integrasi audio, simulator, dan elemen lingkungan virtual yang dirancang secara mendalam, sehingga memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata dan reflektif bagi penggunanya (Lee et al., 2023). Virtual reality (VR) memiliki potensi yang besar sebagai sarana intervensi yang bersifat imersif sekaligus reflektif. Melalui simulasi yang aman dan

terkontrol, siswa dapat merasakan langsung berbagai perspektif baik sebagai korban, pelaku, maupun pengamat sehingga mereka mampu mengasah empati, mengelola emosi, serta memahami konsekuensi dari perilaku bullying tanpa harus mengalami tekanan nyata (Mulyono et al., 2025). Lebih jauh, penelitian yang dilakukan oleh Ružický et al., (2024) menunjukkan bahwa VR tidak hanya berfungsi sebagai media simulasi, tetapi juga dapat dimanfaatkan untuk memantau reaksi emosional maupun sinyal biologis. Informasi ini kemudian berguna dalam mendeteksi kondisi kritis di sekolah dan menjadi dasar bagi pelaksanaan intervensi dini yang lebih tepat sasaran.

Potensi dan peluang yang diberikan oleh VR tersebut tentu akan memberikan banyak kemudahan, kepraktisan bagi para Guru Bimbingan dan Konseling yang mempunyai peran yang sangat krusial dalam mencegah sekaligus menangani kasus *bullying* di sekolah. Peran mereka tidak terbatas sebagai mediator atau konselor, melainkan juga sebagai agen perubahan yang berkontribusi pada pembentukan budaya sekolah, mendeteksi gejala *bullying* sejak dini, serta menciptakan iklim belajar yang aman dan suportif bagi siswa (Moreno & Jurado, 2024). Namun, pendekatan konvensional seperti ceramah, diskusi kelas, maupun konseling kelompok sering kali kurang mampu menumbuhkan empati yang mendalam atau memberikan pengalaman nyata mengenai posisi korban bullying (Maryaeni et al., 2025).

Peran penting guru BK tercermin dalam layanan yang mereka berikan untuk membantu peserta didik mencapai perkembangan optimal serta kemandirian yang utuh, mencakup aspek pribadi, belajar, sosial, dan karier (Kemendikbud, 2020). Selain itu, guru BK juga berfungsi sebagai pihak yang mengantisipasi sekaligus merumuskan strategi dalam memenuhi kebutuhan dan perkembangan siswa, serta mengelola layanan sesuai dengan tujuan pendidikan (Sasmita et al., 2021). Meskipun demikian, praktik di lapangan menunjukkan bahwa penyelenggaraan layanan BK masih menghadapi berbagai tantangan dan hambatan.

Guru BK masih dihadapkan dengan beberapa faktor yang menghambat pemberian layanan bimbingan dan konseling di sekolah secara maksimal. Faktor yang sering muncul antara lain keterbatasan kompetensi, motivasi kerja, dan kemauan untuk terus berkembang, disertai kendala sarana prasarana seperti ruang BK yang belum representatif. Selain itu, masih terdapat kesalahpahaman dari pihak dinas pendidikan, kepala sekolah, guru, siswa, maupun orang tua mengenai tugas dan fungsi layanan BK di sekolah, serta kurangnya dukungan dari para pemangku kepentingan (Bahri, 2020). Hambatan terkait kompetensi dan motivasi guru BK termasuk dalam masalah internal yang perlu segera diatasi. Jika tidak dituntaskan, hal ini berdampak langsung pada kualitas layanan yang diberikan. Padahal, layanan BK berfungsi penting dalam menyiapkan peserta didik untuk menghadapi kehidupan masa kini maupun masa depan, sehingga harus dijalankan secara optimal di setiap jenjang pendidikan (Sutirna & Intisari, 2022).

Hambatan dalam pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling juga dialami oleh guru BK di tingkat SMA/SMK di Kota Surakarta. Menurut Ketua MGBK Kota Surakarta, Faedah Utami, S.Psi., M.Si., secara umum terdapat sejumlah kendala yang kerap dihadapi, di antaranya: (1) keterbatasan pengetahuan guru BK mengenai sarana dan media bimbingan dan konseling berbasis teknologi termutakhir; (2) aspek kepribadian dan dedikasi; (3) kompetensi profesional; (4) pengalaman kerja; dan (5) kedisiplinan dalam menjalankan tugas di sekolah. Permasalahan yang di hadapi tersebut dapat diatasi dengan pembinaan serta peningkatan kinerja Guru BK yang didalamnya terdapat beberapa komponen. Menurut Locke and Latham secara individual, kinerja seseorang dapat ditentukan oleh beberapa komponen berikut: (1) kemampuan; (2) komitmen; (3) umpan balik; (4) kompleksitas tugas; (5) kondisi yang menghambat; (6) tantangan; (7) tujuan; (8) fasilitas; (9) keakuratan dirinya; (10) arah usaha; (11) daya tahan/ketekunan; dan (12) strategi khusus dalam menghadapi tugas (Saputri et al., 2018).

Salah satu cara untuk meningkatkan kinerja guru BK adalah dengan terus mengembangkan diri secara berkelanjutan. Upaya ini dapat ditempuh melalui berbagai jalur, baik pendidikan formal maupun nonformal, pelatihan, uji kompetensi ulang secara periodik, hingga pengembangan profesional melalui workshop, seminar, dan kegiatan pelatihan lainnya. Peningkatan kapasitas tersebut tidak hanya berdampak pada kualitas layanan bimbingan dan konseling, tetapi juga memberikan kontribusi nyata terhadap keberhasilan program pendidikan di Indonesia secara keseluruhan. Pengembangan diri yang dilakukan oleh guru BK akan berkontribusi langsung terhadap peningkatan kualitas layanan bimbingan dan konseling. Hal ini karena mutu layanan sangat dipengaruhi oleh kompetensi guru BK dalam membangun kolaborasi dengan kepala sekolah, guru mata pelajaran, orang tua, serta masyarakat. Menyadari urgensi tersebut, tim dosen Program Studi Bimbingan dan Konseling dan Pendidikan Teknologi Informatika Universitas Negeri Yogyakarta menginisiasi program pengabdian berupa workshop bagi guru BK SMA/SMK Sederajat di Kota Surakarta dengan tema *Virtual Reality As A Bullying Prevention Strategy (VIBES)*.

Workshop ini dirancang untuk memberikan manfaat nyata, antara lain: (1) meningkatkan kualitas dan kinerja guru BK di lingkungan sekolah; (2) mengasah kreativitas dan keterampilan dalam melaksanakan layanan bimbingan dan konseling dengan memanfaatkan VR; dan (3) mendorong inovasi dalam pengelolaan materi dan strategi layanan yang dapat mengoptimalkan potensi yang diberikan VR. Adapun tujuan khusus dari program pengabdian ini meliputi: (1) peningkatan kualitas layanan bimbingan dan konseling secara menyeluruh; (2) melatih guru BK dalam menyusun Rencana Pelaksanaan Layanan (RPL) yang berfokus pada pengentasan dan pencegahan *bullying*; dan (3) kemampuan mendesain

layanan bimbingan dan konseling dengan basis VR serta relevan dengan kebutuhan peserta didik.

**B. METODE PELAKSANAAN**

Bentuk kegiatan pada pengabdian masyarakat ini melalui kegiatan workshop. Workshop ini dilaksanakan secara *blended learning* dengan mitra MGBK Kota Surakarta yang merupakan target utama pada program pengabdian sebanyak 33 Guru Bimbingan dan Konseling. Pada kegiatan workshop ini, terdapat 3 materi utama yang disampaikan oleh para pemateri yang dapat dilihat pada Tabel 1 berikut.

**Tabel 1.** Materi Kajian Pada Workshop

| No. | Tema Materi                                                                                       | Metode                 |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|
| 1   | Bullying: Konsep dan Strategi Intervensi Berbasis Teknologi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling | Small Group Discussion |
| 2   | Pengembangan Keterampilan Sosial-Emosional Siswa Melalui Bimbingan Dan konseling                  | Group Discussion       |
| 3   | Eksperiensial Learning Berbasis VR: Simulasi Imersif Peningkatan Empati dan Pencegahan Bullying   | Simulation             |

Kegiatan Workshop ini dapat diklasifikasikan kedalam 3 tahapan yakni:

**1. Tahap Pra Kegiatan**

Pada tahapan ini dilakukan beberapa kegiatan: *Pertama*, mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh para guru bimbingan dan konseling melalui diskusi dengan Ketua MGBK kota surakarta. *Kedua*, mendesain skenario VR yang sesuai dengan kebutuhan dalam bentuk 3 dimensi (3D), serta menentukan topik yang relevan dan dapat ditindaklanjuti oleh tim pengabdian masyarakat. *Ketiga*, menyusun rencana yang akan diimplementasikan oleh tim pengabdian masyarakat. *Keempat*, tim melakukan komunikasi dengan mitra sasaran terkait waktu, dan tempat pelaksanaan pengabdian masyarakat.

**2. Tahap Kegiatan**

Pada tahap ini dilakukan beberapa kegiatan, dilakukan secara *daring* dan *luring* atau *blended learning*. *Pertama*, tim pengabdian melakukan *pre test* dan dilanjutkan dengan penyampaian materi yang berkaitan dengan *bullying*, VR dan layanan bimbingan dan konseling. *Kedua*, pemaparan materi dari para ahli secara *luring*. *Ketiga*, tim pengabdian mensimulasikan dan mendemonstrasikan VR yang dapat di integrasikan kedalam bimbingan dan konseling. *Keempat*, para guru diminta secara mandiri untuk (1) Melakukan kajian eksploratif pemanfaatan virtual reality dalam pendidikan dan layanan bimbingan dan konseling; (2) Perancangan skenario imersif pada korban, pelaku, dan bystander yang berbasis pengembangan empati secara digital membuat; (3) Penyusunan SOP Penanganan Bullying dan Form Pelaporan Daring Terintegrasi; dan (4) Rancangan Proposal Program

Pembentukan KAWAN (Komunitas Anti Bullying, Wujudkan Aksi Nyata). *Kelima*, Tim PKM melakukan peendampingan kepada guru BK dalam menyelesaikan proses pembelajaran mandirinya secara daring. Terakhir, setiap kelompok mendemonstrasikan karya mereka secara daring dan dilanjutkan dengan pemberian supervisi terkait hasil belajar dari para guru BK.

### 3. Tahap Evaluasi

Pada tahapan ini tim melakukan penilaian terhadap hasil belajar dan penugasan secara mandiri dari para guru BK, melakukan supervisi dan problem solving terkait kesulitan yang dialami serta mengevaluasi ketercapaian tujuan program pengabdian dari seluruh rangkaian kegiatan. Tim pengabdian mengakhiri dengan memberikan *post test* dengan 15 butir item pertanyaan untuk mengetahui peningkatan kemampuan guru yang dapat diketahui secara kuantitatif, dan juga melakukan wawancara langsung kepada para guru BK. Berdasarkan hasil analisis skor pre dan post test, terjadi peningkatan kemampuan yang kuat yang dilihat dari nilai rata-rata pre test 6,733 meningkat menjadi 11,406 pada saat posttest, atau kenaikan rata-rata 69,405%, melampaui target minimum peningkatan  $\geq 30\%$ . Uji *t* berpasangan menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ( $t_{(32)}=21,077$ ,  $p<0,05$ ), dan ukuran efek besar (Cohen's  $d=3,669$ ), yang menandakan dampak pelatihan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga substantif dalam praktik. Selain itu, 24 dari 33 guru (72,73%) mencapai indikator kompetensi kunci mampu menjelaskan dan menggunakan VR dalam konteks layanan BK selaras dengan tujuan program.

## C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dan pembahasan dalam kegiatan pengabdian ini disajikan melalui diskusi yang mendalam mengenai proses pelaksanaan program. Pada tahap ini dijabarkan temuan-temuan utama, tantangan yang muncul, serta kontribusi nyata dari kegiatan yang telah dilakukan. Pembahasan ini diharapkan mampu memberikan gambaran umum mengenai manfaat yang dirasakan mitra sekaligus menyoroti kendala yang ditemui selama implementasi. Berikut beberapa poin penting yang menjadi hasil dan pembahasan dari kegiatan pengabdian ini.

### 1. *Need Assessment*

Tahap ini merupakan bagian dari pra kegiatan dalam program pengabdian masyarakat yang mencakup beberapa langkah penting. Pertama, tim melakukan identifikasi masalah yang dihadapi mitra melalui wawancara dan diskusi bersama dinas terkait. Kedua, menentukan topik yang relevan serta memungkinkan untuk ditindaklanjuti oleh tim pengabdian. Ketiga, mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk memahami kondisi secara lebih detail, termasuk aspek sosial, ekonomi, dan

lingkungan. Keempat, menganalisis data tersebut guna menelusuri faktor penyebab dan dampak masalah. Kelima, menyusun rencana intervensi atau treatment secara terstruktur agar dapat diimplementasikan secara efektif oleh tim pengabdian.

Tahapan *need assessment* menjadi bagian krusial dalam proses bimbingan dan konseling karena berfungsi untuk memahami kondisi nyata yang dihadapi mitra sekaligus menjadi dasar dalam perencanaan program (Ersya, 2022). Menurut Hackney dan Cornier (Harahap et al., 2022), *need assessment* memiliki sejumlah tujuan, antara lain: (1) mempermudah proses pengumpulan informasi; (2) memungkinkan konselor membuat diagnosis yang lebih akurat; (3) membantu pengembangan rencana tindakan yang efektif; (4) menentukan relevansi konseli terhadap rencana tertentu; (5) menyederhanakan pencapaian sasaran dan pengukuran kemajuan; (6) memperkaya wawasan konseli tentang dirinya; (7) menilai kondisi lingkungan; (8) meningkatkan kualitas proses konseling agar lebih terarah dan relevan; (9) memprediksi kemungkinan peristiwa yang akan terjadi; (10) menumbuhkan minat, kemampuan, serta dimensi kepribadian; (11) menghasilkan beragam alternatif pilihan; dan (12) memfasilitasi proses perencanaan serta pengambilan keputusan.

## 2. *Educational Dissemination*

Kegiatan ini merupakan bagian dari tahap kegiatan yang dirancang dalam program pengabdian ini, pada *educational dissemination* ini, tim pengabdian bersama para pemateri melakukan penyampaian informasi terkini pada para guru BK dilaksanakan secara luring atau tatap muka langsung. Penggunaan *educational dissemination* didasari bawah diseminasi pendidikan telah berkembang sebagai sebuah praktik, spesialisasi akademis, dan komunitas yang diminati, dengan fokus pada penyampaian informasi baru dan memungkinkan penerapannya untuk berbagai tujuan (Haughey, 1981). Adapun kegiatan *educational dissemination* ini dibagi kedalam tiga sesi sebagai berikut:

- a. Sesi Pertama para peserta diberikan pemaparan materi oleh Fadhila Malsari Ardini. M. Pd. yang membahas tentang *Bullying* (Konsep dan Strategi Intervensi Berbasis Teknologi dalam Layanan Bimbingan dan Konseling). Pada sesi ini pemateri menyampaikan beberapa poin utama diantaranya: (1) *Bullying* dan bentuknya; (2) Intervensi berbasis teknologi dalam layanan BK; dan (3) personalisasi layanan melalui penyediaan materi dan metode layanan BK yang relevan dan sesuai dengan kebutuhan siswa. Penyampaian informasi pada materi 1, seperti terlihat pada Gambar 1.



**Gambar 1.** Pemaparan Materi Pada Sesi 1

- b. Sesi kedua para peserta diberikan pemaparan materi oleh Mualwi Widiatmoko, M. Pd. yang membahas tentang Analisis Kasus Bullying pada Publik Figur (Implikasi bagilayanan Bimbingan dan Konseling). Pada sesi ini pemateri menyampaikan tentang. Pada sesi ini pemateri menyampaikan tentang: (1) bullying dalam konteks ruang publik dan media digital; (2) Fenomena *celebrity bullying* atau perundungan terhadap tokoh publik; (3) Urgensi pendidikan literasi digital dan etika bermedia social; dan (4) Penggunaan kasus publik figur sebagai *case study* untuk *role playing* dalam layanan BK. Penyampaian informasi pada materi 2, seperti terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2.** Pemaparan Materi Pada Sesi 2

- c. Sesi ketiga, tim PKM bersama para peserta melakukan simulasi dan mendemonstrasikan penggunaan VR dalam konteks *bullying*. Sesi ini dikemas dengan tema Eksperiensial learning berbasis VR (simulasi imersif peningkatan empati dan pencegahan bullying). Beberapa poin penting yang disampaikan meliputi: (1) Penyusuna skenario VR yang relevan dengan sesuai kebutuhan siswa; (2) penggunaan jenis layanan yang bervariasi seperti bimbingan kelompok, layanan informasi, dan bimbingan klasikal, konsleing kelompok dan layanan BK lainnya; (3) penciptaan kondisi agar suasana pemberian layanan tetap suportif dan kondusif. Penyampaian informasi pada materi 3, seperti terlihat pada Gambar 3.





**Gambar 3.** Pemaparan Materi Pada Sesi 3

### 3. *Group Assignments and Mentoring*

Kegiatan yang dilakukan pada tahap *group assignments* ini adalah sebagai berikut: (1) Para guru diminta untuk mencari pasangan atau partner diskusi masing-masing; (2) Setiap tim atau pasangan bertugas membuat RPL dan mendiskusikan pengalamannya dalam menggunakan VR; (3) Setiap tim diminta untuk mengisi lembar observasi dan reffleksi yang telah disiapkan; dan (4) Hasil karya dan inovasi setiap kelompok dipresentasikan secara singkat. *group assignments* digunakan dalam program pengabdian ini karena dalam tugas kelompok dapat mengarahkan individu pada pemikiran tingkat tinggi, komunikasi dan manajemen konflik yang lebih baik, pemahaman yang lebih besar, dan pengembangan keterampilan yang dapat dipindahtangankan seperti kerja sama tim, manajemen waktu, dan keterampilan interpersonal (Ford & Morice, 2003).

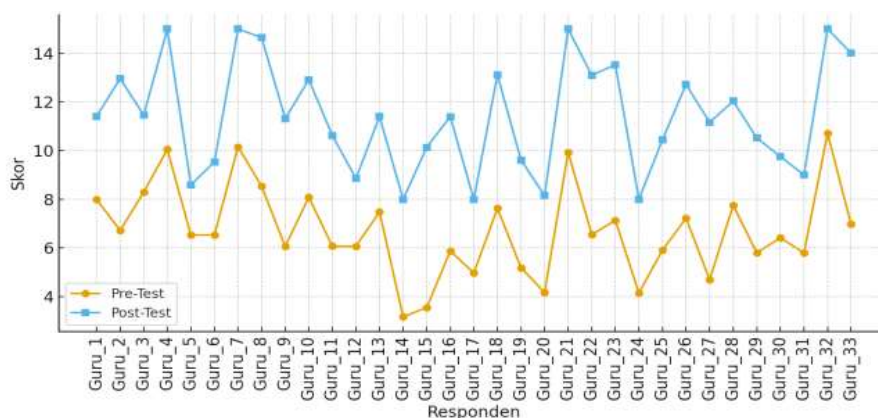
Proses *mentoring* dilakukan setelah peserta diberikan tugas belajar secara mandiri untuk menyusun dan mendesain 4 tugas berikut: (1) Melakukan kajian eksploratif pemanfaatan virtual reality dalam pendidikan dan layanan bimbingan dan konseling; (2) Perancangan skenario imersif pada korban, pelaku, dan *bystander* yang berbasis pengembangan empati secara digital membuat; (3) Penyusunan SOP penanganan *bullying* dan form pelaporan daring terintegrasi; dan (4) Rancangan proposal program pembentukan KAWAN (Komunitas Anti Bullying, Wujudkan Aksi Nyata). *Mentoring* dilakukan tatap muka secara langsung dengan sesi diskusi setelah pemaparan materi seluruh sesi berakhir. Kedua, *mentoring* dilakukan oleh tim pengabdian secara daring via grup *WhatsApp* dan *Zoom Meeting*. Harapannya melalui *mentoring* para peserta dapat merasakan manfaat seperti pengakuan, pengalaman belajar/memberikan penghargaan, peningkatan kinerja kerja, serta peningkatan kemampuan kerja, kompetensi, motivasi, dan keterampilan komunikasi bagi mentor dan mentee (Jeong et al., 2018). Proses presentasi *group assignments and mentoring*, seperti terlihat pada Gambar 4.



Gambar 4. Proses *group assignments and mentoring*

#### 4. Monitoring dan Evaluasi

Proses monitoring dan evaluasi pada kegiatan pengabdian ini diawali dengan memberikan *pretest* pada seluruh guru, *pretest* diberikan pada awal kegiatan pengabdian. Setelah pemaparan materi dan penugasan diselesaikan para guru diberikan *posttest* untuk mengetahui bagaimana arah perkembangan para guru sebelum dan setelah diberikan workshop. Data hasil *pre test* dan *post test*, seperti terlihat pada Gambar 5.



Gambar 5. Hasil *Pretest* dan *Posttest*

Selanjutnya, Evaluasi pada kegiatan ini juga dianalisis lebih lanjut menggunakan uji t berpasangan yang menghasilkan nilai  $t(df) = 21.077$ , dan  $p = 0.0000$  yang berarti bahwa terdapat perbedaan yang signifikan  $p < 0,05$  atau dapat juga dimaknai secara praktis para peserta PKM mengalami perubahan yang konsisten dan sistematis, bukan sekadar kebetulan secara statistik. Pengujian Ukuran efek (*Cohen's d*) juga dilakukan diperoleh nilai *Cohen's d* sebesar 3,669 yang berada diatas ambang kategori besar atau *large effect* bila  $\geq 0,8$  atau dapat juga dimaknai secara praktis bahawa perubahan yang terjadi pada peserta tidak hanya signifikan secara statistik, tapi juga sangat kuat secara praktis. Artinya, hampir seluruh peserta mengalami peningkatan yang besar, bukan sekedar nilai rata-rata yang berubah.

Lebih lanjut, kegiatan monitoring pada kegiatan ini dilakukan dengan memaksimalkan keterlibatan dari MGBK Kota Surakarta. Proses monitoring juga memanfaatkan kolaborasi Bersama antara tim pengabdian Bersama MGBK dan Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII Provinsi Jawa Tengah. Hal tersebut dilakukan dikarenakan kolaborasi merupakan suatu kegiatan yang didalamnya terdapat proses kerjasama antara berbagai pihak terkait untuk mewujudkan tujuan pendidikan, baik pihak dari dalam maupun dari luar lembaga pendidikan (Sandra et al., 2022).

5. Permasalahan yang Dihadapi

Kegiatan pengabdian ini tidak lepas dari berbagai macam bentuk kendala ataupun permasalahan, bentuk permasalahan yang dihadapi dalam pengabdian, seperti terlihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Permasalahan dan solusi dalam program pengabdian

| No. | Permasalahan                                                                                                                                                                                      | Solusi                                                                                                                                                                                                                 |
|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1   | Desain dan tampilan 3D dari rancangan skenario VR                                                                                                                                                 | Kolaborasi Bersama Programmer sehingga dapat sesuai dengan konteks yang ingin dikembangkan                                                                                                                             |
| 2   | Resistensi terhadap inovasi. Sebagian guru berada di zona nyaman dengan metode konvensional, sehingga kurang termotivasi dalam mengadopsi pendekatan baru seperti VR.                             | 1. Mengintegrasikan inovasi secara bertahap.<br>2. Memulai dengan simulasi sederhana yang menekankan bahwa VR adalah alat bantu, bukan pengganti metode konvensional.<br>3. Memberi ruang refleksi pasca implementasi. |
| 3   | Kualitas layanan BK yang masih konvensional. Guru BK belum familiar dengan media digital atau VR, Sehingga layanan lebih kurang diminati dan tidak relevan dengan kebutuhan Generasi Z dan Alpha. | 1. Pelatihan & workshop intensif pemanfaatan VR untuk layanan BK<br>2. Penyusunan modul, panduan teknis, dan skenario implementasi kasus nyata berbasis VR .                                                           |
| 4   | Pemahaman dan penggunaan teknologi                                                                                                                                                                | Aplikasi yang mudah ( <i>user friendly</i> ) dan ramah guru, komunitas belajar guru, dan pelatihan teknologi.                                                                                                          |

D. SIMPULAN DAN SARAN

Program PKM VIBES (*Virtual Reality as a Bullying Prevention Strategy*) menunjukkan bahwa integrasi teknologi VR dalam layanan bimbingan dan konseling dapat secara efektif memperkuat kapasitas guru BK dalam pencegahan *bullying*. Pada latar belakang telah ditegaskan tentang urgensi perundungan baik secara konvensional maupun digital. Secara empiris, terjadi peningkatan kemampuan yang kuat yang dilihat dari nilai rata-rata pre test 6,733 meningkat menjadi 11,406 pada saat posttest, atau kenaikan rata-rata 69,405%, melampaui target minimum peningkatan  $\geq 30\%$ . Uji *t* berpasangan menunjukkan perbedaan yang sangat signifikan ( $t_{(32)}=21,077$ ,

$p < 0,05$ ), dan ukuran efek besar (Cohen's  $d = 3,669$ ), yang menandakan dampak pelatihan tidak hanya signifikan secara statistik, tetapi juga substantif dalam praktik. Selain itu, 24 dari 33 guru (72,73%) mencapai indikator kompetensi kunci mampu menjelaskan dan menggunakan VR dalam konteks layanan BK selaras dengan tujuan program.

Temuan ini mempertegas tiga poin utama yakni: (1) VR efektif sebagai wahana *experiential learning* untuk meningkatkan pemahaman konsekuensi perilaku *bullying*; (2) Model pelatihan berjenjang (materi-simulasi-mentoring-evaluasi) relevan untuk peningkatan kompetensi guru BK; dan (3) Adopsi teknologi imersif berpotensi memperkaya portofolio layanan BK sekaligus menguatkan budaya sekolah yang aman dan *supportif*. Berdasarkan hasil pelaksanaan program VIBES, terdapat beberapa saran yang dapat diajukan untuk keberlanjutan dan pengembangan kegiatan sejenis di masa mendatang. (1) Perlu dilakukan integrasi modul layanan bimbingan dan konseling berbasis VR ke dalam program BK di sekolah, sehingga pemanfaatannya tidak hanya sebatas pada kegiatan pelatihan, tetapi dapat menjadi bagian rutin dari layanan yang diberikan kepada siswa; (2) Penyusunan panduan teknis atau SOP penggunaan VR dalam layanan BK menjadi penting untuk memastikan konsistensi pelaksanaan dan meminimalkan hambatan teknis di lapangan; (3) dibutuhkan pendampingan berkelanjutan pascapelatihan agar guru BK dapat terus meningkatkan keterampilan sekaligus berbagi pengalaman praktik baik melalui komunitas belajar profesional; (4) Literasi digital dan etika bermedia juga perlu dikuatkan sebagai bagian dari layanan BK, sehingga penggunaan VR tidak hanya menekankan aspek teknis, tetapi juga mampu menanamkan kesadaran kritis dan nilai tanggung jawab digital pada siswa; dan (5) pengembangan skenario VR hendaknya memperhatikan prinsip inklusivitas dan diferensiasi, dengan menyesuaikan pada berbagai kasus *bullying* yang relevan dengan konteks budaya, gender, maupun kebutuhan khusus siswa. Penelitian lanjutan perlu dilakukan dengan cakupan sampel yang lebih luas dan desain longitudinal untuk mengevaluasi dampak jangka panjang pemanfaatan VR terhadap pencegahan *bullying* dan penguatan empati siswa.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang tulus kepada semua pihak yang telah turut andil maupun serta dalam mendukung dan berkontribusi dalam setiap keberlangsungan kegiatan ini. Terima kasih sebanyak-banyaknya kepada Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains, dan Teknologi, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta, DRPM Universitas Negeri Yogyakarta, Kepala Kepala Cabang Dinas Pendidikan Wilayah VII Provinsi Jawa Tengah dan MGBK SMA/SMK Sederajat Kota Surakarta. Terimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan secara moril, materil, do'a, dan semangat positif, yang menjadi pilar kekuatan dalam

mengatasi setiap rintangan. Kami merasa beruntung dan bersyukur atas dukungan yang luar biasa ini, dan semoga kebersamaan kita tetap terjaga serta menjadi motivasi untuk meraih prestasi lebih tinggi di masa depan.

## DAFTAR RUJUKAN

- Azis, T. N. (2019). Strategi pembelajaran era digital. *The Annual Conference on Islamic Education and Social Science*, 1(2), 308–318.
- Bahri, S. (2020). Studi Evaluasi Kinerja Guru Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *Pencerahan*, 14(1), 39–61.
- Ersya, Z. L. (2022). Planning Of The Needs Assessment Program For The College In Guidance And Counseling In Junior High School. *Journal of Counseling, Education and Society*, 3(2), 33–36. <https://doi.org/10.29210/08jces188600>
- Ford, M., & Morice, J. (2003). How Fair are Group Assignments? A Survey of Students and Faculty and a Modest Proposal. *Journal of Information Technology Education: Research*, 2(1), 367–378. <https://doi.org/10.28945/335>
- González Moreno, A., & Molero Jurado, M. del M. (2024). Intervention programs for the prevention of bullying and the promotion of prosocial behaviors in adolescence: A systematic review. *Social Sciences and Humanities Open*, 10(May) 1–10. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100954>
- Harahap, A. C. P., Anggreini, A., Setiawan, B., Umami, F., Mayarani, L., Sitompul, M. R., Fahmi, M. I., Hsb, R. S. N., & Anggini, Y. C. (2022). Kebermanfaatan Need Assesment bagi Program BK di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 6606–6610.
- Haughey, C. (1981). Dissemination. *Http://Dx.Doi.Org/10.1177/088840648100400202*, 4(2), 5–12. <https://doi.org/10.1177/088840648100400202>
- Jeong, S., Irby, B. J., Boswell, J., & Pugliese, E. (2018). Editor's overview: outcomes and benefits of mentoring. *Mentoring and Tutoring: Partnership in Learning*, 26(4), 355–357. <https://doi.org/10.1080/13611267.2018.1530090>
- Kemendikbud. (2016). Panduan Operasional Penyelenggaraan Bimbingan dan Konseling SD/SMP/SMA/SMK. *Academia.Edu*, 1, 172.
- Kemendikbud, B. (2020). Implementasi Bimbingan dan Konseling untuk Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah. *Kemendikbudristek BSKAP RI*, 92.
- Lee, H., Byun, W., Lee, H., Kang, Y., & Choi, J. (2023). Integration and Evaluation of an Immersive Virtual Platform. *IEEE Access*, 11(December 2022), 1335–1347. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2022.3232949>
- Maryaeni, Nastiti, V. R. S., Oktaviani, C. T. D., Reikisyifa, C. S., Kenanga, L. S., Kusuma, W. A., & Wahyuni, E. D. (2025). Mapping the Relationship between Virtual Reality and Bullying Prevention: An Analysis of Bibliographic Coupling. *International Journal on Informatics Visualization*, 9(2), 634–641. <https://doi.org/10.62527/joiv.9.2.2183>
- Mulyono, S., Setiawan, A., Sari, I. P., Rachmawati, U., & Putri, E. (2025). *Improving or worsening? the development and evaluation of a VR-based psychotherapy to bullying victims and perpetrators in school adolescents*. 20(3), 322–331.
- Permendikbud. (2023). Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. *Republik Indonesia*, 1–36.
- Rahayu, B. A., & Permana, I. (2019). Bullying di sekolah: Kurangnya empati pelaku bullying dan pencegahan. *Jurnal Keperawatan Jiwa*, 7(3), 237–246.
- Ružický, E., Rizvić, S., Lacko, J., & Čerešník, M. (2024). a Virtual Reality System To Tackle Bullying in Schools. *Information Technology Applications*, 13(2), 29–40.
- Sandra, R., Suhaili, N., Mudjiran, M., & Nirwana, H. (2022). Kolaborasi Guru Bimbingan Konseling dan Orang Tua dalam Pembelajaran Jarak Jauh.

- Jurnal Edukasi*, 2(1), 55–62.
- Saputri, S. M., Prayitno, P., & Jaya, Y. (2018). Kinerja Guru Bimbingan Dan Konseling Serta Pembinaannya. *ENLIGHTEN: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(1), 1–20.
- Sasmita, H., Neviyarni, N., Ahmad, R., & Syukur, Y. (2021). Management Guidance and Counseling in School. *Pamomong: Journal of Islamic Educational Counseling*, 2(1), 14-24. <https://doi.org/10.18326/PAMOMONG.V2I1.14-24>
- Sutirna, S., & Intisari, I. (2022). Analysis of the Importance of Guidance and Counseling Services for Students. *JISAE: Journal of Indonesian Student Assessment and Evaluation*, 8(2), 101-108. <https://doi.org/10.21009/jisae.v8i2.28090>
- UNICEF. (2020). *Perundungan Di Indonesia: Fakta-fakta Kunci, Solusi, dan Rekomendasi untuk setiap anak*. 1–4. <https://indonesia.ureport.in/v2/opinion/3454/>
- Yulastini, N. K. S., Dharma, I. D. A. E. P., Giri, P. A. S. P., & Dartiningsih, M. W. (2020). Penerapan Media Bimbingan Konseling untuk Meningkatkan Keterampilan Guru BK dalam Memberikan Layanan Pendidikan Seks terhadap Peserta Didik. *International Journal of Community Service Learning*, 4(2), 117–124.