



Implementasi Virtual Reality Counseling Berbasis Metaverse untuk Meningkatkan Keterampilan Konseling Guru Bimbingan Konseling Kota Malang

Imam Ariffudin¹, Ajeng Intan Nur Rahmawati², Akhmad Zaini³

Universitas PGRI Kanjuruhan Malang^{1,2,3}

imamariffudin@unikama.ac.id¹, ajengintan@unikama.ac.id², akhmadzaini@unikama.ac.id³

Abstract

This community service program aims at enhancing the counseling skills of vocational school guidance and counseling teachers (MGBK) in Malang through the implementation of Virtual Reality (VR) technology based on the metaverse. Initial survey results indicated that most BK teachers faced difficulties in utilizing digital technology, especially VR, and continued to manage counseling services using conventional methods. These challenges affected the effectiveness of service documentation and the comfort of the counseling environment. The program was carried out in four main stages: socialization, training, mentoring, and evaluation. This approach allowed counseling sessions to be conducted online in a flexible way. BK teachers were trained to use konse-link.com as a platform for managing counseling services, including appointment scheduling, documentation, and conducting sessions within a virtual environment. Evaluation results showed significant improvement on teachers' understanding and skills in using VR and LMS platforms, along with an increase in the frequency of services provided. Student responses were also positive; they reported feeling more comfortable, open, and supported in expressing their concerns through virtual counseling approaches. This program is expected to serve as a sustainable solution for improving the quality of guidance and counseling services in vocational schools, in line with technological developments in education.

Keywords: Virtual reality counseling; Metaverse; Counseling skills.

Abstrak

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan konseling guru Musyawarah Guru Bimbingan dan Konseling (MGBK) SMK Kota Malang melalui pemanfaatan teknologi Virtual Reality (VR) berbasis metaverse. Hasil survei awal menunjukkan bahwa sebagian besar guru BK mengalami kesulitan dalam penggunaan teknologi digital, khususnya VR, serta masih menjalankan layanan konseling secara konvensional dan berbasis dokumen fisik. Hal ini berdampak pada kurang optimalnya proses pencatatan layanan serta terbatasnya kenyamanan ruang konseling. Untuk menjawab tantangan tersebut, program ini dilaksanakan melalui empat tahapan: sosialisasi, pelatihan, pendampingan, dan evaluasi. Fokus utama pelatihan adalah pada penguasaan platform Learning Management System (LMS) dan implementasi konseling immersive berbasis metaverse yang memungkinkan layanan berlangsung secara daring, fleksibel, dan interaktif. Guru-guru BK dilatih menggunakan platform konse-link.com untuk mengelola layanan konseling, termasuk penjadwalan, dokumentasi, dan



pelaksanaan sesi dalam lingkungan virtual. Hasil evaluasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam pemahaman dan keterampilan guru dalam mengoperasikan VR dan LMS, serta peningkatan frekuensi layanan. Respons siswa terhadap layanan juga sangat positif; mereka merasa lebih nyaman, terbuka, dan terbantu dalam mengungkapkan permasalahan melalui pendekatan virtual. Program ini diharapkan dapat menjadi solusi berkelanjutan dalam meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling di SMK, seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan.

Kata Kunci: Konseling virtual reality; Metaverse; Keterampilan konseling.

A. PENDAHULUAN

Akuntabilitas guru Bimbingan dan Konseling (BK) dalam layanan konseling memiliki urgensi yang signifikan. Guru BK harus memastikan penyelenggaraan layanan konseling sesuai standar program BK dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga masyarakat luas mempercayai keberadaan bimbingan dan konseling di sekolah (Putri et al., 2022). Akuntabilitas guru Bimbingan dan Konseling (BK) yang baik akan terwujud jika karakteristik terkait respons profesional dalam memahami standar kompetensi dan menjalankan tugas dengan integritas, serta respons guru BK terhadap permasalahan dan kebutuhan siswa meningkat (Badrujaman Rosyidin et al., 2018; Putri et al., 2022). Namun upaya peningkatan akuntabilitas guru BK bukan tanpa hambatan. Ketersediaan sarana prasarana yang memadai dan penerapan pendekatan psikologis sebagai dasar pelaksanaan BK menjadi permasalahan belum tuntas sampai sekarang.

Musyawarah guru bimbingan dan konseling (MGBK SMK) kota malang yang berperan sebagai mitra kegiatan pada Pemberdayaan Kemitraan Masyarakat (PKM) menuturkan bahwa masih banyak guru BK dilingkungan pendidikan menengah kejuruan (SMK) masih belum dapat melaksanakan layanan konseling yang proporsional. Hal ini didukung dari hasil survei yang dilakukan melalui google form

kepada anggota MGBK SMK Kota Malang. Berdasarkan hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan observasi diketahui bahwa tingkat ketersediaan ruangan konseling yang proporsional masih relatif sedikit, sehingga berdampak negatif pada asas kerahasiaan dan asas keterbukaan konseli (Pratama & Wahyudi, 2020).

Asas kerahasiaan dan keterbukaan memiliki peran sentral dalam proses konseling. Asas kerahasiaan memastikan bahwa informasi pribadi yang dibagikan oleh klien tetap terlindungi dan tidak akan diungkapkan tanpa izin. Ini menciptakan kepercayaan antara konselor dan klien, memungkinkan klien merasa nyaman membuka diri dan berbagi masalah mereka. Asas keterbukaan, di sisi lain, memastikan bahwa konselor memberikan informasi yang jujur dan transparan kepada klien. Dengan keterbukaan, klien dapat memahami proses konseling dan merasa didengarkan serta dipahami. Kombinasi kedua asas ini menciptakan lingkungan yang mendukung pertumbuhan dan pemecahan masalah bagi klien (Kurniawati et al., 2023).

Keterbatasan ruangan layanan konseling sejatinya dapat diatasi dengan pemanfaatan teknologi. Melalui teknologi virtual reality (VR) penggunaan ruang fisik untuk kebutuhan konseling dapat di rubah dan dialihkan ke ruangan virtual. Ditambah lagi dengan teknologi metaverse saat ini yang sedang trend menambah interaksi dunia





virtual menjadi lebih luas dan atraktif. Namun pemanfaatan teknologi ini butuh keterampilan yang mumpuni. Melihat kompetensi guru MGBK SMK saat ini dapat dikatakan keterampilan operasional dan pemanfaatan teknologi virtual reality berbasis metaverse masih rendah. Pernyataan ini merujuk dari hasil survei terhadap pemanfaatan media kepada guru MGBK SMK menunjukkan bahwa guru BK belum sama sekali menerapkan teknologi virtual reality berbasis metaverse dalam layanan ke BK an.

Mitra kegiatan juga menuturkan bahwa manajemen layanan konseling yang dilakukan oleh masing-masing guru BK SMK Kota Malang belum ter-record dengan baik dan masih berbasis dokumen fisik. Hal ini menyulitkan bagi konselor untuk melihat riwayat konseling sebelumnya. Selain itu, dokumen fisik rentan untuk hilang dan proses penyimpanannya memakan tempat. Hal ini didukung pula dari hasil survei, sehingga dapat diketahui bahwa guru BK SMK relatif jarang untuk memanajemen layanan konseling secara komprehensif. Padahal manajemen layanan konseling memiliki urgensi yang tak terbantahkan dalam konteks layanan BK. Dengan manajemen layanan dan dokumentasi yang baik maka guru BK dapat mengoptimalkan potensi siswa, mengatasi masalah yang mereka miliki, dan mendukung layanan BK yang terpercaya (Muiz & Fitriani, 2022; Novita et al., 2024).

Mengacu pada uraian analisis situasi tersebut. Maka perlu dilakukan suatu pemberian Solusi terhadap sejumlah permasalahan mitra. Oleh karena itu, pengabdian Masyarakat ini bertujuan mengimplementasikan virtual reality counseling berbasis metaverse untuk meningkatkan keterampilan konseling guru MGBK SMK Kota Malang.

B. PELAKSANAAN DAN METODE

Adapun tahapan-tahapan dalam pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan meliputi sejumlah mekanisme, meliputi: (1) Sosialisasi: Sosialisasi diberikan sebagai upaya untuk meningkatkan awareness guru BK SMK terhadap urgensi penerapan setting tempat layanan konseling yang proporsional. Sebagaimana terlihat di gambar 1 pelaksanaan sosialisasi diawali dengan koordinasi dengan pengurus MGBK SMK Kota Malang. Selain itu, kegiatan ini juga dilakukan untuk mengenalkan aplikasi sistem manajemen layanan konseling berbasis LMS untuk lebih meningkatkan efektifitas dan efisiensi manajemen layanan guru BK SMK.



Gambar 1. Koordinasi dengan MGBK SMK Kota Malang

(2) Pelatihan: Pelatihan dalam kegiatan PKM ini dibagi menjadi 2 bagian, *pelatihan tata kelola LMS* dan *pelatihan bimbingan dan konseling immersive*. Kedua mekanisme merupakan tahapan inti dari PKM yang dilakukan. Dimana alternatif solusi terhadap masalah mitra berada pada tahap ini; (3) Pendampingan dan evaluasi: Pendampingan dan evaluasi Evaluasi dilakukan secara berkala untuk mengukur keberhasilan implementasi LMS dalam memfasilitasi layanan konseling, termasuk efisiensi waktu, responsivitas, dan dampak positif pada siswa; (4) Tindak Lanjut:



Tahapan ini berfokus pada keberlanjutan program kepada mitra terkait pelaksanaan bimbingan dan konseling immersive, serta pengelolaan Learning Management System (LMS). Ini melibatkan langkah-langkah penting dalam memastikan kelangsungan dan efektivitas program.



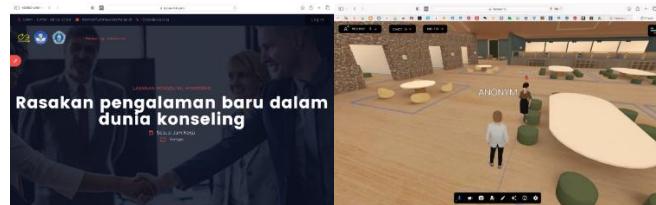
Gambar 2. Sosialisasi urgensi konseling immersive

C.HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil produk teknologi dan inovasi yang berikan kepada MGBK SMK Kota Malang secara umum dapat dilihat pada gambar 3. Gambar 3 merepresentasikan tampilan dari LMS (konse-link.com) tempat guru BK nantinya melakukan manajemen layanan BK. Di platform inilah guru BK dan siswa nantinya membuat janji untuk dilanjutkan dalam pertemuan virtual.

Berdasarkan gambar 4 dapat dilihat aktifitas guru BK dalam mempelajari LMS konse-link.com. Melalui workshop ini, guru BK yang awalnya belum mengenal sama sekali tentang LMS menjadi lebih familiar dengan fitur-fitur LMS yang memungkinkan mereka untuk menyediakan platform layanan konseling secara virtual. Secara umum terdapat dua layanan yang difasilitasi dalam LMS ini. Layanan Konseling virtual dan layanan bimbingan virtual. Kedua layanan ini memiliki fungsi yang berbeda. Layanan konseling virtual memiliki fungsi kuratif atau pengentasan masalah, sedangkan layanan

bimbingan virtual memiliki fungsi preventif dan development.



Gambar 3. Produk yang dilatihkan LMS dan Metaverse

Kedua layanan ini lah yang menjadi fokus pelatihan bimbingan konseling immersive. Berdasarkan gambar 4 dapat dilihat pula para guru BK secara antusias berlatih menggunakan platform metaverse untuk mengasah keterampilan konseling mereka di era digital.



Gambar 4. Pelatihan LMS dan Konseling Immersive

Melalui teknologi berbasis metaverse, konseling tidak lagi terbatas pada sesi tatap muka yang diadakan dalam waktu dan tempat tertentu. Konselor dapat mengakses sesi konseling kapan saja dan di mana saja, memungkinkan mereka untuk terus mengoptimalkan layanan psikologis sesuai kebutuhan (Ariffudin et al., 2024). Hal ini memberikan fleksibilitas dan memungkinkan layanan konseling yang lebih berkelanjutan.

Proporsional ruangan memiliki peran krusial dalam mendukung proses konseling dan pemulihan kesehatan mental siswa. Dalam konteks ini, urgensi ruangan konseling yang proporsional menjadi esensial untuk memastikan kerahasiaan masalah konseli terjaga dan konseli merasa





nyaman untuk berbicara secara terbuka (Tambunan & Mufida, 2019).

Sebuah ruangan layanan konseling yang proporsional, idealnya terfokus pada 4 aspek: privasi, aesthetic, desain ruangan, dan kenyamanan (Lea & Snell, 2016). Keempat aspek tersebut merujuk pada ruangan yang kedap (suara tidak terdengar dari luar), keindahan, tata letak, pencahayaan, aksesibilitas, temperatur, dan bahkan wewangian ruang. Melalui platform metaverse, kebutuhan empat aspek tersebut telah terpenuhi.

Berdasarkan table 1 dapat diketahui adanya peningkatan pemahaman guru BK dalam aspek pemanfaatan LMS dan layanan BK immersive. Guru BK yang awalnya memiliki pengetahuan yang relative rendah terhadap dua hal tersebut, menjadi lebih sadar dan paham tentang adanya teknologi yang dapat menjadi alternatif solusi masalah mereka saat ini.

Tabel 1. Pemahaman guru BK terhadap platform LMS dan Metaverse

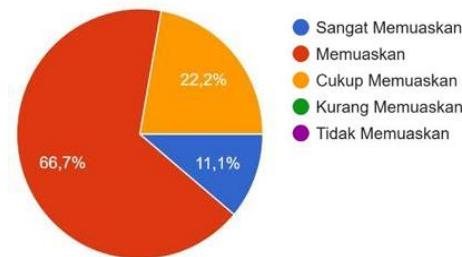
No	Pemahaman Metaverse (%)	Pemahaman LMS (%)	Frekuensi Layanan (f)	Pemahaman Guru BK (%)		
				Sangat Memuaskan	Memuaskan	Cukup Memuaskan
1	Pre	KP 50	16,7	2-3	66,7%	22,2%
		CP 33,3	55,6			
		P 16,7	27,8			
2	Post	CP 16,7	11,1	6-7	11,1%	66,7%
		P 77,8	77,8			
		SP 1,5	11,1			

Catatan: KP (Kurang Paham); CP (Cukup Paham); P (Paham); SP (Sangat Paham)

Berdasarkan Tabel 1 dapat diketahui adanya peningkatan pemahaman guru BK dalam aspek pemanfaatan LMS dan layanan BK immersive. Secara keseluruhan, pelatihan yang dilakukan berhasil meningkatkan pemahaman peserta terhadap metaverse dan LMS. Peningkatan pemahaman ini tampak signifikan terutama

pada aspek yang beranjang dari Kurang Paham (KP) dan Cukup Paham (CP) menjadi Paham (P) dan Sangat Paham (SP).

Berdasarkan pada tabel 1 menunjukkan peningkatan frekuensi layanan setelah pelatihan. Rata-rata layanan mingguan berkisar antara 2 hingga 7 kali, dengan beberapa guru BK melakukan hingga 10 layanan per minggu. Hal ini menunjukkan dampak positif dari pelatihan ini terhadap intensitas layanan yang diberikan oleh para guru BK. Sebagian besar peserta merasa pelatihan ini berdampak positif, khususnya dalam membuat layanan BK lebih fleksibel, menarik, dan mudah diakses. Layanan berbasis metaverse dianggap mampu meningkatkan keterbukaan siswa dalam sesi konseling. Namun, beberapa peserta mencatat bahwa dampak belum maksimal, terutama karena kendala perangkat dan jaringan internet. Ada juga yang menyatakan perlu waktu untuk lebih menguasai teknologi metaverse agar dampaknya lebih terasa dalam pelaksanaan layanan.



Gambar 5. Hasil tingkat kepuasan pengalaman layanan BK immersive

Hasil survei kepuasan siswa terhadap layanan guru BK pun juga menunjukkan hasil yang positif. Mengacu pada Gambar 5 dapat diketahui bahwa seluruh siswa puas terhadap implementasi metaverse dalam layanan bimbingan dan konseling. Dimana Tingkat kepuasan siswa ini terbagi atas SM (11,1%), M (66,7%), dan CM (22,2%). Hasil ini semakin memperkuat bahwa program pelatihan dalam pengabdian masyarakat



berdampak signifikan terhadap pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah.

Siswa umumnya menyukai aspek interaktif dan imersif dari layanan BK berbasis metaverse (Mistretta, 2022). Mereka merasa lebih aman, nyaman dan *private* karena adanya avatar dan karakter unik yang dapat disesuaikan, yang memungkinkan personalisasi dan memberikan ruang aman untuk berbagi (Di Pietro & Cresci, 2021). Beberapa siswa menyebutkan bahwa layanan ini membantu meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kemampuan untuk mengakses layanan dari mana saja juga dianggap sebagai keunggulan.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dipaparkan dalam sub-poin di atas, maka dapat disimpulkan bahwa program pelatihan dalam kegiatan pengabdian masyarakat memberikan dampak signifikan dalam meningkatkan kualitas pelaksanaan layanan bimbingan dan konseling di sekolah. Pemahaman dan keterampilan guru BK dalam memanfaatkan perkembangan teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling telah meningkat. Selain itu, respon positif dari siswa terhadap integrasi teknologi dalam layanan bimbingan dan konseling juga menjadi tanda bahwa kualitas layanan yang diberikan oleh guru BK sangat memuaskan.

Saran

Sebagai Upaya untuk mempertahankan dan meningkatkan kualitas layanan bimbingan dan konseling berbasis metaverse, disarankan agar pelatihan lebih lanjut dilakukan secara berkala guna memperbarui keterampilan guru BK dalam teknologi terbaru. Selain itu, perlu dilakukan evaluasi berkala terhadap kepuasan siswa dan

efektivitas program, sehingga layanan dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan dan perkembangan siswa. Pemerataan dan penyebarluasan perangkat teknologi ini juga dapat ditingkatkan, sehingga lebih banyak guru BK yang mendapatkan manfaat positif yang sama dari penerapan teknologi metaverse dan learning management system di dunia bimbingan dan konseling.

Ucapan Terima Kasih

Pengabdian kepada Masyarakat ini didanai oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Ariffudin, I., Hudha, M. N., Zaini, A., & Nur, A. I. (2024). Development of Metaverse-Based Virtual Reality Counseling: Technology-Assisted Psychological Services for Students with Disabilities. *Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling*, 9(2), 157–165.
- Badrujaman Rosyidin, A., Suherman, dan, & Studi Bimbingan dan Konseling Fakultas Ilmu Pendidikan, P. (2018). Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory and Application Instrumen Akuntabilitas Guru BK dalam Menyelenggarakan Layanan Dasar (Guidance Curriculum). *Indonesian Journal of Guidance and Counseling: Theory And Application*, 7(3), 8–13.
- Di Pietro, R., & Cresci, S. (2021). Metaverse: Security and Privacy Issues. *Proceedings - 2021 3rd IEEE International Conference on Trust, Privacy and Security in Intelligent Systems and Applications, TPS-ISA 2021, December*, 281–288.





- Kurniawati, N., Dharsana, I. K., & Suranata, K. (2023). Implementasi asas keterbukaan dalam pelaksanaan konseling individu pada siswa SMA. *Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia*, 9(1), 258.
- Lea, S. H., & Snell, T. L. (2016). *Improving Counselling Room Environments: A systematic review*.
- Mistretta, S. (2022). The Metaverse — An Alternative Education Space. *AI, Computer Science and Robotics Technology*, 0, 1–23.
- Muiz, M. R., & Fitriani, W. (2022). Urgensi Analisis Kebutuhan Dalam Pelayanan Bimbingan dan Konseling Di Sekolah. *Jurnal Consulenza : Jurnal Bimbingan Konseling Dan Psikologi*, 5(2), 116–126.
- Novita, R., Sinaga, L., Dara, S., Harahap, A., Putri, M. D., Purba, F. R., Yanda, R. A., & Asmidar, D. (2024). Konsep Manajemen dalam Perencanaan Pelaksanaan Layanan BK di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 11353–11360.
- Pratama, S., & Wahyudi, M. A. (2020). Kenyamanan Ruang Bimbingan Konseling pada SMK Negeri 1 Jumo Ditinjau dari Standart Ruang dan Visualisasi. *UMPAK - Jurnal Arsitektur Dan Lingkungan Binaan*, 6472, 77–85.
- Putri, J. E., Yarni, N., & Ahmad, R. (2022). Urgensi Akuntabilitas dan Pengawasan; sebagai Solusi Masalah Pelayanan Bimbingan dan Konseling di Sekolah. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 7(1), 154.
- Tambunan, S. G. B., & Mufida, E. (2019). Analisis ruang yang terapeutik pada ruang konseling terapi gangguan mental. *Seminar Karya & Pameran Arsitektur Indonesia 2019, 2017*, 12–19.