

Pelatihan *Peer counselor* Berbasis *Virtual Reality* (VR) Sebagai Upaya Pengembangan Sekolah Aman di SMP Negeri 21 Surakarta

Asanda Louditta Asmara¹, Ardiva Walidatul Ma'rifah², Azizah Nur Istiqomah³, Devina Lu'lu' Ulayya⁴, Diani Izzatul Islam⁵, Eka Safitri Nuraini⁶, Iin Fathonah Fatmalasari⁷, Arifah Wulandari⁸

¹⁻⁸Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

E-mail: asandalouditta@student.uns.ac.id

Article History:

Received : 2 Juli 2026

Review : 13 Juli 2026

Revised : 19 Juli 2026

Accepted : 1 Agustus 2026

Keywords: *peer counselor, Virtual Reality, sekolah aman, perundungan, kekerasan, pelecehan seksual*

Abstract: *Perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual masih kerap terjadi di sekolah, namun banyak siswa enggan melapor karena khawatir terhadap stigma sosial. Program ini mengembangkan pelatihan peer counselor berbasis Virtual Reality (VR) di SMP Negeri 21 Surakarta melalui pendekatan blended training berbasis experiential learning yang memadukan sesi tatap muka dengan simulasi VR selama empat hari, mencakup materi perundungan, kekerasan, pelecehan seksual, serta keterampilan dasar konseling sebaya. Berbeda dari pelatihan konselor sebaya konvensional yang umumnya menggunakan cramah, video, atau role play, program ini memanfaatkan simulasi VR untuk menghadirkan pengalaman menangani kasus secara lebih imersif dan kontekstual. Efektivitas program dievaluasi menggunakan desain pra eksperimen one-group pretest-posttest yang mengukur pemahaman konseptual peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta di seluruh aspek yang diukur setelah mengikuti kegiatan, dengan peningkatan tertinggi pada kemampuan membedakan perundungan dari konflik biasa serta pemahaman terhadap tugas peer counselor.*

A. Pendahuluan

Sekolah merupakan lingkungan pendidikan yang memiliki peran penting dalam mendukung perkembangan akademik, sosial, dan emosional peserta didik. Lingkungan sekolah yang aman dan nyaman menjadi salah satu faktor utama dalam menciptakan proses pembelajaran yang optimal. Indonesia melaksanakan kewajibannya dalam memenuhi hak atas pendidikan bagi anak dengan melaksanakan kebijakan sekolah aman sebagai standar pendidikan nasional (Hilda et al., 2025).

Lingkungan belajar yang aman merupakan elemen penting dalam pendidikan yang meliputi segala sesuatu di luar diri anak, termasuk benda - benda, peristiwa, dan kondisi masyarakat yang dapat mempengaruhi mereka. Lingkungan ini harus menjamin kesejahteraan fisik, emosional, dan psikologis peserta didik. Dengan adanya lingkungan yang aman, nyaman, dan kondusif, siswa akan lebih termotivasi, merasa nyaman, dan hasil belajar mereka akan meningkat. Selain itu, lingkungan ini harus mencakup aspek - aspek yang mendukung suasana belajar yang positif dan produktif serta melindungi peserta didik dari ancaman, bahaya, dan situasi yang dapat mengganggu proses belajar mereka (Putri & Hibana, 2024). Jika terjadi isu kekerasan, pelecehan seksual, dan perundungan itu membuat label sekolah yang aman tidak lagi seperti aslinya. Tidak sedikit isu-isu tersebut terjadi di lingkungan sekolah, baik siswa

dengan siswa maupun guru dengan siswa.

Ketiga isu tersebut masih marak di lingkungan sekolah hingga sekarang. Jumlah kasus yang tidak sedikit, membuat citra sekolah yang seharusnya menjadi tempat yang aman, menjadi tempat yang tidak aman bagi siswa. Kekerasan seksual adalah sebuah tindakan pelecehan seksual terhadap seseorang tanpa adanya persetujuan dari pihak yang bersangkutan. Kekerasan seksual dapat terjadi dalam berbagai bentuk, termasuk percobaan tindakan seksual, ajakan untuk melakukan tindakan seksual, dan ancaman tindakan seksual (Ain et al., 2022). Mengambil contoh kasus dalam penelitian (Fikrya et al., 2019) angka kejadian kasus kekerasan seksual terbanyak terjadi pada tahun 2018. Karakteristik korban kasus kekerasan seksual periode 2018-2019 yang paling banyak adalah kelompok usia 0-17 tahun (<18 tahun), berjenis kelamin perempuan, tingkat pendidikan SMP, dan pekerjaan sebagai pelajar. Tahun-tahun setelahnya juga masih marak adanya kekerasan seksual di lingkungan Pendidikan, seperti data dari komnas perempuan yang mencatat dalam Catatan Tahunan (CATAHU), pengaduan kasus kekerasan seksual di ranah pendidikan sepanjang tahun 2020-2024 terdapat 97 kasus.

Tak hanya kekerasan seksual, kekerasan yang lain, dan perundungan pun masih sering terjadi. Fenomena perundungan telah lama menjadi bagian dari dinamika sekolah. Sekolah sebagai tempat menuntut ilmu, tidak hanya mengajarkan berbagai ilmu pengetahuan saja kepada siswa, tetapi juga mendidik dan mengarahkan tingkah laku dari siswa yang kurang baik menjadi lebih baik, sehingga diharapkan nantinya siswa memiliki karakter yang baik dan tujuan pendidikan nasional dapat tercapai (Haslan et al., 2020). Banyak sekali kasus perundungan yang terungkap dan memakan korban jiwa. Diluar dari data yang ada, masih banyak korban yang bingung mau melaporkan ke siapa atau malu untuk lapor. Pembahasan tiga isu tersebut, berdasarkan fakta di sekolah yang kami teliti yaitu SMP Negeri 21 Surakarta.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mendukung terwujudnya sekolah aman adalah memperkuat peran konselor sebaya (*peer counselor*) di lingkungan sekolah. Remaja cenderung lebih terbuka dan nyaman berbagi pengalaman kepada teman sebaya dibandingkan kepada orang dewasa sehingga keberadaan konselor sebaya dapat menjadi jembatan awal bagi siswa untuk memperoleh dukungan emosional maupun bantuan sebelum dirujuk kepada guru Bimbingan dan Konseling (BK). Penelitian yang dilakukan oleh (Bakhtiar et al., 2024) menunjukkan bahwa pemberian bimbingan pribadi-sosial melalui konselor sebaya mampu membantu mengurangi perilaku perundungan pada siswa di sekolah.

Selain berperan sebagai pemberi dukungan awal, *peer counselor* juga berfungsi sebagai agen perubahan dalam membangun budaya sekolah yang positif. Pernyataan tersebut sesuai dengan (Susetyo et al., 2024) yang menjelaskan bahwa melalui pelatihan yang terstruktur, peserta dapat mengembangkan keterampilan komunikasi, empati, mendengarkan aktif, serta kemampuan mengidentifikasi dan membantu menyelesaikan permasalahan yang dialami teman sebaya. Sejalan dengan hal tersebut, (Triyanto, 2022) menyatakan bahwa keberhasilan program konselor sebaya dipengaruhi oleh pembekalan keterampilan yang memadai melalui pelatihan, seminar, maupun kegiatan pengembangan diri lainnya yang didukung oleh pendampingan berkelanjutan dari guru dan pihak sekolah.

Meskipun SMP Negeri 21 Surakarta telah memiliki wadah peserta didik yang berperan sebagai agen positif di lingkungan sekolah, peran tersebut belum secara khusus diarahkan untuk membantu pencegahan dan penanganan isu perundungan, kekerasan, serta pelecehan seksual. Selain itu, peserta didik belum memperoleh pembekalan yang terstruktur mengenai keterampilan dasar konseling sebaya sehingga perannya belum berjalan secara optimal. (Fatmawiyati et al., 2026) menjelaskan bahwa pelatihan konselor sebaya berperan dalam

mengembangkan kompetensi konseling dasar, komunikasi empatik, dan kesiapan interpersonal siswa sehingga mereka mampu menjalankan peran sebagai pendamping awal bagi teman sebaya yang membutuhkan bantuan. Oleh karena itu, Program Teman Aman dirancang melalui pelatihan *peer counselor* yang membekali peserta didik dengan pemahaman mengenai isu perundungan, kekerasan, pelecehan seksual, serta keterampilan dasar dalam memberikan dukungan kepada teman sebaya.

Seiring dengan perkembangan teknologi pendidikan, *Virtual Reality* (VR) mulai dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih interaktif dan imersif. Teknologi ini memungkinkan peserta didik berinteraksi dengan lingkungan virtual yang dirancang menyerupai kondisi nyata sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi, tetapi juga memberikan pengalaman langsung kepada peserta didik. Penelitian oleh (Setyawan et al., 2023) menunjukkan bahwa pemanfaatan *Virtual Reality* dalam pembelajaran dapat membantu membangun kemampuan berpikir kritis dan meningkatkan partisipasi peserta didik dalam proses belajar.

Berbagai penelitian di Indonesia juga menunjukkan bahwa penggunaan *Virtual Reality* mampu meningkatkan efektivitas pembelajaran. (Huda et al., 2024) melalui penelitian meta-analisis menemukan bahwa media pembelajaran berbasis *Virtual Reality* memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar peserta didik dibandingkan pembelajaran konvensional. Selain meningkatkan hasil belajar, teknologi VR juga mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret melalui visualisasi yang realistis dan interaktif. Temuan tersebut didukung oleh (Arta et al., 2025) yang menunjukkan bahwa penggunaan *Virtual Reality* dalam pembelajaran mampu meningkatkan efektivitas proses belajar karena peserta didik menjadi lebih aktif, termotivasi, dan mudah memahami materi yang disampaikan. Selain itu, penelitian (Purwaningtyas et al., 2024) menunjukkan bahwa peserta didik memberikan persepsi positif terhadap penggunaan *Virtual Reality* sebagai media pembelajaran karena dianggap menarik, meningkatkan motivasi belajar, serta membantu memahami materi secara lebih mendalam.

Pemanfaatan *Virtual Reality* juga dinilai relevan dalam kegiatan pelatihan yang berorientasi pada pengembangan keterampilan. Berbeda dengan metode konvensional yang umumnya menggunakan ceramah atau diskusi, *Virtual Reality* mampu menghadirkan simulasi yang lebih realistis sehingga peserta dapat merasakan pengalaman yang mendekati kondisi nyata. Melalui simulasi tersebut, peserta memiliki kesempatan untuk berlatih mengambil keputusan, mengembangkan kemampuan komunikasi, serta meningkatkan kesiapan dalam menghadapi berbagai situasi yang mungkin terjadi di lingkungan sebenarnya. Dalam konteks pelatihan *peer counselor*, pemanfaatan *Virtual Reality* dapat digunakan untuk mensimulasikan situasi perundungan, kekerasan, maupun pelecehan seksual yang berpotensi terjadi di lingkungan sekolah. Melalui simulasi tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pemahaman konseptual mengenai prosedur penanganan kasus, tetapi juga memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dalam mengenali masalah, memberikan respons awal, serta menentukan langkah pendampingan yang sesuai. Pengalaman belajar yang bersifat imersif ini diharapkan mampu meningkatkan kesiapan peserta didik dalam menjalankan perannya sebagai konselor sebaya.

Berbagai penelitian telah menunjukkan efektivitas program konselor sebaya dalam mendukung pencegahan perundungan dan penguatan dukungan sosial di lingkungan sekolah. Di sisi lain, penelitian mengenai *Virtual Reality* menunjukkan bahwa teknologi ini mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, serta efektivitas proses

pembelajaran. Namun, kajian yang mengintegrasikan pelatihan *peer counselor* dengan pemanfaatan *Virtual Reality* sebagai media simulasi dalam menghadapi isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual masih terbatas. Oleh karena itu, kebaruan program ini terletak pada integrasi pelatihan *peer counselor* dengan teknologi *Virtual Reality* yang memungkinkan peserta tidak hanya memperoleh pemahaman teoritis, tetapi juga memperoleh pengalaman praktik melalui simulasi yang menyerupai kondisi nyata. Pendekatan ini diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih imersif, interaktif, dan kontekstual dibandingkan pelatihan konselor sebaya konvensional yang umumnya menggunakan metode ceramah.

Berdasarkan uraian tersebut, artikel ini bertujuan untuk mendeskripsikan terkait implementasi program pelatihan *peer counselor* berbasis *Virtual Reality* (VR) sebagai upaya pengembangan sekolah aman dari isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual. Selain itu, artikel ini bertujuan untuk menggambarkan hasil evaluasi program sebagai bentuk akuntabilitas pelaksanaan kegiatan dalam meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan kesiapan peserta didik sebagai *peer counselor* di lingkungan sekolah.

B. Metode

1. Pendekatan dan Landasan Program

Program Pelatihan Peer Counselor Berbasis Virtual Reality (VR) dalam Mengembangkan Sekolah Aman dilaksanakan pada April 2026 dengan mengadopsi model *blended training* berbasis *experiential learning*, yaitu perpaduan sesi tatap muka luring dengan simulasi berbasis VR secara daring. Pemilihan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa metode pelatihan konselor sebaya konvensional, yang umumnya menggunakan tayangan video edukatif atau *role play*, memiliki keterbatasan dalam menghadirkan pengalaman yang benar-benar imersif dan mendekati situasi nyata. Teknologi VR memungkinkan peserta mengalami secara langsung skenario kasus perundungan maupun kekerasan dengan tingkat distraksi yang minim (Lum et al., 2021), sehingga peserta memperoleh gambaran situasional yang lebih utuh dibandingkan sekadar menonton tayangan atau memerankan skenario secara terbatas melalui *role play*. Temuan tinjauan sistematis terbaru turut memperkuat argumen ini: (Conrad et al., 2024) menyimpulkan bahwa pembelajaran berbasis VR imersif unggul dalam mendukung perolehan pengetahuan prosedural dibandingkan media pembelajaran konvensional, sementara (Foronda et al., 2024) menemukan bahwa simulasi berbasis VR mampu menghadirkan pengalaman belajar yang setara, bahkan pada beberapa aspek melampaui, simulasi tradisional dalam konteks pelatihan berbasis kasus. Kombinasi antara konsep konselor sebaya, teknologi VR, dan kerangka sekolah aman inilah yang menjadi pembeda utama program ini dari pelatihan *peer counselor* pada umumnya, karena peserta tidak hanya menerima materi secara kognitif, tetapi juga dilatih merespons situasi secara reflektif melalui pengalaman simulatif yang mendekati kondisi lapangan sesungguhnya. (Prawiradilaga, 2015) menyebutkan bahwa integrasi teknologi ke dalam desain pembelajaran merupakan langkah strategis untuk meningkatkan relevansi pengalaman belajar di era saat ini, dan pandangan tersebut sejalan dengan hasil analisis bibliometrik (Samala et al., 2025) yang menunjukkan bahwa simulasi berbasis VR secara konsisten dilaporkan meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan retensi pengetahuan peserta didik di berbagai jenjang pendidikan. Beberapa pandangan tersebut menjadi dasar pemilihan VR sebagai medium utama pada tahap simulasi kasus dalam program ini

2. Desain Evaluasi

Efektivitas program dievaluasi menggunakan desain pra eksperimen *one-group pretest-posttest*, yaitu pengukuran yang dilakukan terhadap peserta yang sama sebelum dan setelah rangkaian pelatihan berlangsung, tanpa menggunakan kelompok pembandingan. Desain ini dipilih mengingat kegiatan merupakan bentuk intervensi tunggal terhadap satu kelompok peserta terpilih, sehingga perubahan pemahaman peserta dapat ditelusuri melalui perbandingan skor sebelum dan sesudah pelatihan. Perlu digaris bawahi bahwa evaluasi pada tahap ini difokuskan pada peningkatan pemahaman konseptual peserta terhadap isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual, serta pemahaman keterampilan dasar konseling secara kognitif. Pengukuran terhadap keterampilan praktik konseling secara langsung, seperti kemampuan menangani konseli secara riil, belum tercakup dalam desain evaluasi ini dan menjadi rekomendasi untuk kajian tindak lanjut

3. Peserta dan Karakteristiknya

Peserta program berjumlah 29 peserta didik yang berasal dari kelas 7 dan 8 SMP Negeri 21 Surakarta. Penetapan peserta dilakukan melalui proses penjangkaran dan seleksi berdasarkan hasil sosialisasi program serta kesiapan peserta untuk mengikuti seluruh rangkaian pelatihan secara penuh. Peserta yang mengikuti *peer counselor* umumnya memiliki karakter yang baik serta kesiapan untuk membantu teman sebaya. Peserta yang dinyatakan lolos seleksi selanjutnya menandatangani *informed consent* sebagai bentuk kesediaan mengikuti kegiatan secara sukarela dan bertanggung jawab.

4. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan menggunakan dua jenis instrumen. Instrumen pertama berupa kuesioner *pretest* dan *posttest* yang disusun untuk mengukur tingkat pemahaman peserta terhadap materi perundungan, kekerasan, pelecehan seksual, dan keterampilan dasar konseling; kuesioner ini diberikan sebelum pelatihan dimulai dan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai pada hari keempat. Instrumen kedua berupa *scrapbook* reflektif yang memuat kasus dan pertanyaan panduan sebagai instrumen kualitatif untuk menggali proses reflektif dan pemaknaan peserta atas pengalaman simulasi VR yang telah dijalani.

5. Prosedur Pelaksanaan Program

Pelaksanaan program terbagi menjadi tiga tahap besar, yaitu persiapan, pelaksanaan inti selama empat hari, dan pengakhiran. Adapun alur pelaksanaan pelatihan Peer Counselor kepada peserta didik dijabarkan sebagai berikut



Tahap persiapan diawali dengan *need assessment* melalui wawancara terhadap perwakilan siswa kelas 7 hingga 9 serta koordinator BK untuk memetakan isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual di lingkungan sekolah. (Miarso, 2004) menegaskan bahwa analisis kebutuhan merupakan landasan utama penyusunan program pendidikan dan pelatihan agar tepat sasaran. Hasil *need assessment* menjadi dasar penyusunan kurikulum sosialisasi Program Teman Aman sekaligus proses rekrutmen calon peer counselor pada peserta didik kelas 7 dan 8, yang kemudian dilanjutkan dengan penjangkaran, seleksi, dan penandatanganan *informed consent* sebagaimana disinggung pada bagian karakteristik peserta. Penyusunan kurikulum pelatihan pada tahap ini mengacu pada prinsip yang dikemukakan (Sukmadinata, 1997) bahwa pengembangan kurikulum yang baik harus berpijak pada analisis kebutuhan peserta dan konteks lingkungan penyelenggaraan program. Rangkaian pelaksanaan ini berlangsung selama empat hari dengan materi dan metode yang berbeda pada tiap harinya, sebagaimana dirangkum pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Pelaksanaan Pelatihan Peer Counselor Berbasis VR

Hari	Materi	Metode Pembelajaran	Output
I	Alur dan SOP layanan konseling sebaya (pendaftaran, pendampingan pelaku/korban, batasan kewenangan, tahap pembukaan-inti-penutupan sesi); konsep, faktor penyebab, dan dampak kekerasan	Ceramah interaktif dan diskusi kasus	Peserta memahami SOP layanan konseling sebaya dan dinamika kekerasan di lingkungan sekolah
II	Konsep, jenis, faktor penyebab, dan dampak perundungan; keterampilan dasar konseling (opening, attending, leading, reflecting, interpreting skills)	Ceramah, diskusi, dan latihan keterampilan (skill practice)	Peserta mampu mengidentifikasi kasus perundungan dan menguasai lima keterampilan dasar konseling tahap awal
III	Konsep, jenis, faktor penyebab, dan dampak pelecehan seksual; keterampilan dasar konseling lanjutan (confronting, summarizing, informing, termination skills)	Ceramah, diskusi, dan latihan keterampilan (skill practice)	Peserta memahami dinamika pelecehan seksual dan menguasai keterampilan dasar konseling secara menyeluruh
IV	Simulasi kasus perundungan/kekerasan berbasis Virtual Reality (VR); refleksi pengalaman; pembentukan struktur pengurus peer counselor	Simulasi VR, pengisian scrapbook reflektif, dan voting terpandu	Peserta memperoleh pengalaman simulatif kasus nyata, dokumen refleksi, serta terbentuknya struktur kepengurusan peer counselor (ketua, wakil ketua, sekretaris, bendahara, seksi acara, humas, dan PDD)

Pada hari pertama, peserta didik diberikan materi yang berfokus pada sistem dan prosedur konseling sebaya serta isu kekerasan. Materi pertama membahas panduan alur pelaporan kepada *peer counselor* serta tata cara pendaftaran layanan konseling. Materi kedua membahas Standar Operasional Prosedur (SOP) menerima konseli, mencakup prosedur

pendampingan pelaku dan korban serta batasan otoritas sebelum dialih tangankan kepada guru BK. Materi ketiga menjelaskan prosedur pelaksanaan konseling secara menyeluruh, mulai dari pembukaan, inti, hingga penutupan sesi. Penguasaan SOP dan alur konseling sebaya mewujudkan kompetensi dasar konselor sebaya, sehingga layanan konseling sebaya dapat berjalan secara sistematis, etis, dan bertanggung jawab. Hal tersebut diperkuat dari pernyataan (Susetyo et al., 2024), konselor sebaya menggunakan keterampilan konseling dasar untuk memahami permasalahan teman sebaya, memberikan tindak lanjut yang sesuai, atau melakukan rujukan kepada pihak yang lebih ahli.

Lebih lanjut, peserta juga mendapatkan penjelasan terkait isu kekerasan di lingkungan sekolah, mencakup definisi dan konsep kekerasan, faktor penyebab, dampak psikologis dan sosial bagi pelaku maupun korban, serta karakteristik yang sering ditemukan pada pelaku dan korban kekerasan. Pemahaman yang menyeluruh akan menjadi modal penting bagi *peer counselor* dalam mengidentifikasi dan merespons situasi kekerasan secara tepat dan reaktif. Sebagaimana yang dijelaskan (Jiwa, 2008), penanganan kekerasan di sekolah tidak akan efektif tanpa adanya agen-agen perubahan di tingkat teman sebaya yang memahami secara mendalam akar permasalahan dan dampak kekerasan itu sendiri.

Pada hari kedua, pelatihan difokuskan pada dua materi utama, yakni isu perundungan dan keterampilan dasar konseling. Materi perundungan meliputi definisi perundungan (*bullying*), jenis-jenis perundungan (fisik, verbal, relasional, dan siber), faktor penyebab terjadinya perilaku perundungan, dampak perundungan bagi pelaku dan korban, serta ciri-ciri yang dapat diidentifikasi pada pelaku maupun korban perundungan. (Wiyani, 2012) menyatakan bahwa perundungan di sekolah merupakan permasalahan serius yang berdampak luas terhadap kesejahteraan psikologis dan perkembangan sosial siswa, sehingga pemahaman yang menyeluruh terhadap fenomena ini menjadi bekal penting bagi *peer counselor* dalam mengenali dan menangani kasus perundungan secara dini dan tepat sasaran. Coloroso (diterjemahkan Astuti, 2007) menambahkan bahwa konselor sebaya yang memahami pola pikir dan perilaku pelaku maupun korban perundungan akan lebih mampu memberikan respons yang empatik dan konstruktif dalam proses pendampingan.

Materi selanjutnya pada hari kedua adalah keterampilan dasar konseling, yang merupakan kompetensi inti yang harus dikuasai oleh setiap *peer counselor* agar dapat menjalankan perannya secara efektif. Keterampilan dasar konseling yang disampaikan meliputi pengertian dan urgensi keterampilan dasar konseling, serta berbagai jenis keterampilan yang mencakup: (1) *opening skills*, yaitu keterampilan membuka sesi konseling secara hangat dan profesional; (2) *attending skills*, yaitu kemampuan memberikan perhatian penuh secara verbal maupun nonverbal kepada konseli; (3) *leading skills*, yaitu keterampilan mengarahkan alur pembicaraan secara terstruktur; (4) *reflecting skills*, yaitu kemampuan memantulkan kembali perasaan dan isi pernyataan konseli; serta (5) *interpreting skills*, yaitu kemampuan menafsirkan makna di balik ungkapan konseli secara tepat. (Prayitno & Amti, 2004) menegaskan bahwa penguasaan keterampilan dasar konseling merupakan fondasi utama dalam membangun hubungan konseling yang efektif, empatik, dan berorientasi pada keberdayaan konseli. Hal ini diperkuat oleh (Lubis, 2011) yang menyatakan bahwa konselor termasuk konselor sebaya, harus mampu mengaplikasikan keterampilan dasar konseling secara tepat agar proses pendampingan dapat berjalan optimal dan memberikan dampak positif bagi konseli.

Pada hari ketiga, peserta diberikan pemahaman mendalam mengenai pelecehan seksual. Seperti pelatihan hari sebelumnya, pelatihan berfokus pada pemahaman mengenai jenis dan bentuk pelecehan seksual; faktor penyebab; dampak terhadap korban, pelaku, dan sekolah; serta ciri-ciri korban dan pelaku. Peserta juga dikenalkan kembali dengan keterampilan dasar

konseling berupa *confronting skills*, *summarizing skills*, *informing skills*, dan *termination skills*. Sehingga, peserta memiliki keterampilan yang memadai untuk mendukung terciptanya suasana konseling (Rahmayanti et al., 2025).

Pada hari keempat, peserta dibagi menjadi dua kelompok simulasi, yaitu kelompok yang menonton skenario VR kasus kekerasan dan kelompok yang menonton skenario VR kasus perundungan, sehingga masing-masing peserta hanya memperoleh satu jenis pengalaman simulasi. Pembagian kelompok ini dilakukan mengingat keterbatasan waktu dan jumlah perangkat VR yang tersedia; hasil refleksi dari kedua kelompok kemudian didiskusikan bersama agar peserta saling melengkapi pemahaman satu sama lain.

Tahap pengakhiran meliputi refleksi peserta, evaluasi kegiatan, dan rencana tindak lanjut program. Refleksi dilakukan melalui pengisian *scrapbook* yang memuat kasus dan pertanyaan seputar perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual, sebagai sarana bagi peserta untuk mengevaluasi pengalaman serta mengidentifikasi pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama pelatihan (Gusmaningsih et al., 2023). Tindak lanjut program dilaksanakan melalui sosialisasi kepada seluruh siswa kelas 7 dan 8 dengan memasuki kelas-kelas guna memperkenalkan keberadaan *peer counselor* di SMPN 21 Surakarta, dilengkapi poster informasi dan alur pendaftaran layanan bagi siswa yang membutuhkan (Ansori et al., 2023). Selanjutnya, evaluasi kegiatan dilakukan menggunakan posttest sebagai instrumen untuk mengukur tingkat efektivitas pelatihan *peer counselor* yang telah dilaksanakan. Selain itu, evaluasi juga dilakukan melalui wawancara dengan peserta mengenai pengalaman, kesan, serta masukan terhadap pelaksanaan pelatihan *peer counselor*.

6. Teknik Analisis Data

Data kuantitatif hasil *pretest* dan *posttest* dianalisis secara deskriptif untuk melihat perubahan rerata skor pemahaman peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Data kualitatif dari *scrapbook* reflektif dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi pola pemaknaan peserta terhadap pengalaman simulasi VR serta materi yang telah diperoleh selama pelatihan. Kedua hasil analisis tersebut digunakan secara saling melengkapi untuk menggambarkan efektivitas program secara lebih komprehensif dibandingkan bila hanya bertumpu pada satu jenis data.

C. Hasil

1. Kondisi awal dan analisis kebutuhan (*assessment*).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap siswa kelas 7, 8, dan 9 di SMP Negeri 21 Surakarta, ditemukan bahwa fenomena perundungan, pelecehan seksual, dan kekerasan di lingkungan sekolah menunjukkan kecenderungan pola yang serupa dan berkembang sejalan dengan tingkat kelas siswa. Pada siswa kelas 7, ketiga bentuk perilaku tersebut umumnya masih berada pada tahap awal dan kerap dilatarbelakangi oleh anggapan "bercanda", seperti ejekan verbal, tindakan fisik ringan berupa dorongan atau pukulan, serta respons yang kurang tepat terhadap materi pembelajaran yang bersifat sensitif. Meskipun demikian, siswa pada jenjang ini telah menunjukkan pemahaman awal mengenai batasan pribadi, walaupun penerapannya dalam interaksi sosial belum konsisten. Pada siswa kelas 8, intensitas ketiga perilaku tersebut mengalami peningkatan yang cukup signifikan, ditandai dengan munculnya tindakan kekerasan fisik yang lebih nyata, ejekan verbal yang menyentuh aspek personal seperti kondisi keluarga dan fisik, serta bentuk pelecehan yang mengarah pada komentar maupun sentuhan terhadap tubuh dengan dalih ketidaksengajaan. Pada tahap ini, korban cenderung menunjukkan kecenderungan menarik diri dan keengganan untuk melaporkan kejadian, yang diduga berkaitan dengan ketakutan terhadap stigma sosial.

Sementara itu, pada siswa kelas 9, bentuk perilaku yang muncul relatif lebih halus, seperti tatapan yang dianggap mengganggu maupun isyarat nonverbal yang tidak pantas, meskipun tindakan kekerasan fisik secara kelompok masih dilaporkan terjadi. Pada jenjang ini, sebagian kasus tercatat telah ditangani oleh guru bimbingan konseling (BK), dan ditemukan pula peningkatan keberanian siswa untuk melapor apabila mereka merasa memperoleh dukungan dari lingkungan sekitarnya.

Temuan ini memberikan implikasi bahwa diperlukan program intervensi yang bersifat menyeluruh dan terintegrasi, dengan penekanan pada edukasi mengenai batasan pribadi, penguatan budaya pelaporan yang aman bagi siswa, serta optimalisasi peran bimbingan konseling di seluruh jenjang kelas guna mencegah perkembangan kasus yang lebih serius di kemudian hari.

2. Pelaksanaan program

a. Sosialisasi

Kegiatan kepada siswa dilaksanakan dalam bentuk sosialisasi dan pelatihan yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa kelas VII dan VIII mengenai berbagai bentuk perilaku kekerasan di lingkungan sekolah serta menumbuhkan kesadaran untuk saling menjaga dan mendukung sesama teman. Materi yang disampaikan meliputi tiga pokok bahasan:

- 1) Perundungan: pengertian, bentuk-bentuk (fisik, verbal, sosial, cyber), serta dampak bagi korban, pelaku, dan lingkungan sekolah.
- 2) Pelecehan Seksual dan Kekerasan: pengertian, contoh nyata, bentuk kekerasan yang sering terjadi di sekolah, cara melindungi diri, dan langkah melapor.
- 3) Peran *Peer counselor* dalam Pencegahan: pengertian *peer counselor*, peran teman sebaya dalam membantu teman yang mengalami masalah, dan cara menjadi teman yang suportif.

Pembentukan tim pelaksanaan dilakukan sebagai upaya untuk memperlancar pelaksanaan seluruh rangkaian kegiatan, mulai dari sosialisasi kepada siswa kelas VII dan VIII hingga pelatihan *peer counselor* bagi siswa yang terpilih untuk bergabung dalam program tersebut.

b. Open Recruitment Peer counselor

Rekrutmen peserta *peer counselor* dilakukan melalui dua jalur, yaitu jalur sosiogram dan jalur sukarela. Pada jalur sosiogram, proses seleksi dilaksanakan bersamaan dengan kegiatan sosialisasi. Setelah pemaparan materi dan sesi diskusi tanya jawab selesai, setiap siswa diminta untuk menuliskan tiga nama teman sebaya yang mereka anggap layak dan dipercaya untuk menjadi *peer counselor* pada selembar kertas yang telah disediakan. Hasil nominasi dari setiap kelas kemudian direkap dan dihitung berdasarkan perolehan suara terbanyak. Tiga siswa dengan jumlah nominasi tertinggi di masing-masing kelas ditetapkan sebagai kandidat yang berhak mengikuti pelatihan *peer counselor*.

Selanjutnya, para kandidat terpilih dihubungi melalui ketua kelas masing-masing sebagai perantara. Bagi kandidat yang menyatakan kesediaan untuk mengikuti pelatihan, nomor kontak mereka kemudian dimasukkan ke dalam grup WhatsApp yang telah dibuat khusus sebagai media koordinasi pelatihan *peer counselor*. Adapun jalur kedua bersifat terbuka, yakni memberikan kesempatan bagi siswa lain yang secara sukarela berminat untuk bergabung dalam pelatihan *peer counselor* tanpa melalui proses sosiogram.

Dengan demikian, mekanisme rekrutmen ini dirancang untuk menjaring peserta yang tidak hanya dipercaya oleh rekan sebayanya, tetapi juga memiliki motivasi internal untuk berpartisipasi dalam program konseling sebaya di sekolah

c. Pelatihan Day 1

Pelatihan *Peer counselor* hari pertama difokuskan pada peningkatan pemahaman peserta mengenai isu kekerasan di lingkungan sekolah serta prosedur dasar penerimaan konseli. Kegiatan diawali dengan pembukaan, pengondisian peserta dan brainstorming untuk menggali pengetahuan awal peserta. Selanjutnya peserta mengerjakan pretest yang mencakup materi peundungan, pelecehan seksual, kekerasan di sekolah, keterampilan dasar konseling, serta peran dan tugas *peer counselor*. Hasil pretest digunakan sebagai data awal untuk mengukur tingkat pemahaman peserta sebelum mengikuti pelatihan.

Pada sesi inti, peserta memperoleh materi mengenai bentuk dan dampak kekerasan, pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman, serta Standar Operasional Prosedur (SOP) penerimaan konseli. Materi juga mencakup asas-asas dasar konseling, yaitu kerahasiaan, kesukarelaan, dan keterbukaan sebagai bekal dalam menjalankan peran sebagai *peer counselor*. Kegiatan ditutup dengan penyusunan scrapbook sebagai media refleksi pembelajaran, yang dilanjutkan dengan sesi refleksi dan dokumentasi bersama.



Gambar 2. Pelatihan *peer counselor* hari pertama

d. Pelatihan Day 2

Pelatihan *Peer counselor* hari kedua difokuskan pada pemahaman mengenai perundungan (bullying) dan keterampilan dasar konseling. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan brainstorming untuk menggali pemahaman serta pengalaman peserta terkait perundungan di lingkungan sekolah. Selanjutnya, peserta memperoleh materi mengenai pengertian, bentuk-bentuk perundungan, serta dampaknya bagi korban, pelaku dan lingkungan sekolah. Melalui sesi ini, peserta diajak untuk memahami pentingnya menciptakan lingkungan sekolah yang aman serta meningkatkan kesadaran terhadap berbagai bentuk perundungan yang sering dianggap sebagai candaan.

Selain itu, peserta diberikan materi keterampilan dasar konseling yang mencakup kemampuan mendengarkan aktif, menunjukkan empati, memberikan respons suportif dan membangun komunikasi positif dengan teman sebaya. Materi ini disampaikan secara interaktif melalui diskusi dan studi kasus sederhana. Sebagai bentuk refleksi pembelajaran, peserta menyusun scrapbook yang memuat pemahaman dan pengalaman mereka terkait materi yang telah dipelajari. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai peran *peer counselor* dalam membantu teman yang mengalami perundungan.

Gambar 3. Pelatihan *peer counselor* hari kedua**e. Pelatihan Day 3**

Pelatihan *Peer counselor* hari ketiga difokuskan pada peningkatan pemahaman peserta mengenai isu pelecehan seksual serta penguatan keterampilan dasar konseling. Kegiatan diawali dengan pembukaan dan brainstorming untuk mengidentifikasi pengetahuan awal peserta terkait berbagai bentuk pelecehan seksual yang dapat terjadi di lingkungan sekolah maupun media digital. Selanjutnya, peserta memperoleh materi mengenai pengertian, bentuk-bentuk pelecehan seksual, dampak yang ditimbulkan bagi korban, serta langkah-langkah yang dapat dilakukan ketika mengalami atau menyaksikan tindakan pelecehan seksual, termasuk pentingnya melaporkan kasus kepada pihak yang berwenang.

Selain penyampaian materi, peserta juga memperoleh penguatan keterampilan dasar konseling yang mencakup kemampuan menunjukkan empati, mengenali perasaan konseli, menjaga kerahasiaan, dan memberikan dukungan emosional secara tepat. Untuk meningkatkan keterlibatan peserta, kegiatan diselingi dengan ice breaking dan diskusi interaktif. Sebagai bentuk refleksi pembelajaran, peserta menyusun scrapbook yang memuat pemahaman dan refleksi terkait materi yang telah dipelajari. Kegiatan ditutup dengan sesi refleksi bersama dan dokumentasi sebagai bagian dari evaluasi pelaksanaan pelatihan.

Gambar 4. Pelatihan *peer counselor* hari ketiga**f. Pelatihan Day 4**

Pelatihan *Peer counselor* hari Keempat difokuskan pada penguatan kompetensi peserta melalui pemanfaatan media *Virtual Reality* (VR). Kegiatan diawali dengan pemberian penguatan mengenai peran, tanggung jawab dan etika *peer counselor* oleh guru Bimbingan dan Konseling. Selanjutnya, peserta mengikuti simulasi berbasis VR yang menampilkan berbagai

situasi terkait perundungan, kekerasan dan pelecehan seksual. Melalui simulasi tersebut, peserta memperoleh pengalaman belajar yang lebih kontekstual dalam mengidentifikasi permasalahan, memahami perspektif korban, serta menentukan respons yang tepat sebagai *peer counselor*.

Setelah kegiatan simulasi, peserta mengikuti sesi diskusi dan refleksi yang dilanjutkan dengan pelaksanaan posttest untuk mengukur tingkat pemahaman setelah mengikuti seluruh rangkaian pelatihan. Kegiatan juga diisi dengan pembahasan pembentukan struktur kepengurusan *peer counselor* SMPN 21 Surakarta sebagai tindak lanjut keberlanjutan program. Secara keseluruhan, Pelatihan menunjukkan partisipasi aktif peserta dan berhasil meningkatkan pengetahuan serta keterampilan yang diperlukan dalam menjalankan peran sebagai *peer counselor* di lingkungan sekolah.



Gambar 5. Pelatihan *peer counselor* hari keempat

Adapun untuk hasil evaluasi kegiatan pelatihan oleh peserta dapat dilihat pada

Tabel 1. Tabel *pretest posttest*

No	Pretest	Post Test	N-Gain
1	3,22	3,35	0,13
2	2,7	2,96	0,26
3	2,87	3,26	0,39
4	3,04	3,3	0,26
5	3,22	3,43	0,22
6	2,78	3,13	0,35
7	2,87	3,09	0,22
8	3,22	3,39	0,17
9	3,13	3,39	0,26
10	3	3,22	0,22
11	3,09	3,3	0,22
12	3,13	3,26	0,13
13	3,22	3,52	0,30
14	3,09	3,48	0,39

Diskusi

Berdasarkan hasil analisis *pretest* dan *posttest* terhadap 23 peserta, diperoleh peningkatan pada pemahaman tentang kekerasan fisik di sekolah dengan selisih sebesar 0,13, pemahaman tentang kekerasan psikis di sekolah sebesar 0,26, kemampuan membedakan perundungan dan konflik biasa sebesar 0,39, pemahaman tentang bentuk-bentuk perundungan di sekolah sebesar 0,26, pemahaman tentang kekerasan seksual di sekolah sebesar 0,22, pemahaman tentang diskriminasi atau perlakuan tidak adil sebesar 0,35, pemahaman tentang dampak negatif penerapan aturan sekolah yang salah sebesar 0,22, pemahaman tentang bentuk perundungan (fisik, kata-kata, sosial, media sosial) sebesar 0,17, pemahaman tentang bentuk pelecehan seksual (sentuhan, komentar, tindakan internet) sebesar 0,26, kemampuan mengenali kekerasan di sekolah sebesar 0,22, kemampuan mengenali perundungan di sekolah sebesar 0,22, kemampuan mengenali pelecehan seksual di sekolah sebesar 0,13, pengetahuan tentang prosedur pelaporan kekerasan atau perundungan sebesar 0,30, pemahaman tentang tugas *peer counselor* dalam membantu teman sebesar 0,39. Berdasarkan data dari *pretest* dan *posttest* tersebut menunjukkan rerata skor pemahaman siswa dari 3,04 pada *mood* menjadi 3,29 pada *posttest*, dengan selisih peningkatan sebesar 0,25 poin. Peningkatan tersebut terjadi karena adanya faktor yang mempengaruhi, yaitu dilaksanakannya pelatihan *peer counselor* selama 4 hari, yang di dalam pelatihannya membahas mengenai urgensi isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual. Adanya pelatihan tersebut menjadikan siswa siswi memahami bagaimana ketiga isu terjadi di lingkungan sekolah, sehingga mereka juga dengan sigap dapat menghindari dan membantu korban dari masalah itu agar kedepannya tidak terulang kembali. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pelatihan *Peer counselor* berbasis *Virtual Reality* (VR) mampu meningkatkan pengetahuan dan pemahaman peserta terkait isu kekerasan, perundungan, pelecehan seksual, keterampilan dasar konseling, serta peran dan tugas *peer counselor* di lingkungan sekolah.

Perbandingan *pretest* dan *posttest* juga terlihat adanya peningkatan pemahaman siswa yang signifikan terkait tiga isu utama, yaitu perundungan, kekerasan, dan pengungkapan seksual. Pada tahap *pretest* yang dilaksanakan saat sesi sosialisasi awal, sebagian besar siswa belum mampu menjawab dan memahami dengan baik pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan isu ketiga tersebut. Kondisi ini menunjukkan masih rendahnya tingkat pengetahuan awal siswa terhadap materi yang menjadi fokus program.

Namun, setelah diberikan intervensi berupa pelatihan *peer counselor* yang di dalamnya kemudian membahas secara mendalam materi mengenai perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual, hasil *posttest* menunjukkan peningkatan yang cukup nyata. Siswa yang sebelumnya kesulitan menjawab dan memahami isu-isu tersebut kini menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menanggapi dan memahami substansi materi yang diberikan.

Temuan ini menunjukkan bahwa materi pelatihan, penggunaan media VR, diskusi interaktif, dan kegiatan refleksi melalui *scrapbook* berkontribusi dalam memperkuat kompetensi peserta. Dengan demikian, program pelatihan yang dilaksanakan dapat dikatakan cukup efektif dalam meningkatkan kesiapan peserta untuk menjalankan peran sebagai *peer counselor* di SMPN 21 Surakarta.

D. Kesimpulan

Pelatihan *peer counselor* berbasis *Virtual Reality* (VR) di SMP Negeri 21 Surakarta terbukti efektif meningkatkan pemahaman siswa dalam menghadapi isu perundungan, kekerasan, dan pelecehan seksual. Hasil evaluasi *pretest-posttest* menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta secara keseluruhan, dengan peningkatan paling menonjol

terlihat pada kemampuan membedakan perundungan dari konflik biasa serta pemahaman terhadap tugas dan peran *peer counselor* dalam membantu teman sebaya. Temuan ini menegaskan bahwa integrasi simulasi VR ke dalam pelatihan konseling sebaya mampu memperkuat pemahaman konseptual sebagai bekal awal kesiapan kognitif peserta didik dalam menjalankan peran *peer counselor*.

Penelitian ini masih terbatas pada jumlah peserta yang kecil dan satu sekolah, serta hanya mengukur peningkatan pengetahuan jangka pendek tanpa evaluasi lanjutan terhadap penerapan keterampilan *peer counselor* di lapangan. Oleh karena itu, penelitian selanjutnya disarankan untuk melibatkan cakupan peserta dan sekolah yang lebih luas, disertai evaluasi tindak lanjut serta pendampingan berkelanjutan dari guru BK, agar peran *peer counselor* dapat diterapkan secara konsisten dan berkelanjutan di lingkungan sekolah.

Daftar Referensi

- Ain, N., Mahmudah, A. F., Susanto, A. M. P., & Fauz, I. (2022). Analisis Diagnostik Fenomena Kekerasan Seksual di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Dasar Dan Keguruan*, 7(2), 49–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.47435/jpdk.v7i2.1318>
- Ansori, Z., Studi, P., Non, P., Sultan, U., Tirtayasa, A., Sudrajat, I., Studi, P., Non, P., Sultan, U., & Tirtayasa, A. (2023). Evaluasi Tindak Lanjut Program Pelatihan Web Programing di CV . Radar Teknologi Komputer. *Jurnal Riset Sosial Humaniora Dan Pendidikan*, 2(2), 115–124. <https://doi.org/https://doi.org/10.56444/soshumdik.v2i2.766>
- Arta, I. K., Saputra, I. K. T., Apriatini, N. M., Kusuma, G. A. P. I., Wati, K. P., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Teknologi Virtual Reality Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesiasiswa Kelas V SD. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10. <https://doi.org/https://doi.org/10.23969/jp.v10i02.25456>
- Bakhtiar, M. I., Yusuf, A., & Fithrayani, A. (2024). *Model Bimbingan Pribadi Sosial Melalui Konselor Sebaya : Sebuah Upaya Pencegahan Perundungan di Sekolah*. 5(4), 115–123. <https://doi.org/10.31960/konseling.v5i4.2528>
- Coloroso, B., & Astuti, S. I. (2007). *Penindas, Tertindas dan Penonton: Resep Memutus Rantai Kekerasan Anak dari Prasekolah Hingga SMU*. Serambi Ilmu Semesta. <https://www.goodreads.com/book/show/6305948-penindas-tertindas-dan-penonton>
- Conrad, M., Kablitz, D., & Schumann, S. (2024). Learning effectiveness of immersive virtual reality in education and training: A systematic review of findings. *Computers & Education: X Reality*, 4, 100053. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.cexr.2024.100053>
- Fatmawiyati, J., Puspitasari, D. N., Hapsari, A. D., & An-nisa, L. (2026). Efektivitas Pelatihan Peer Counselor untuk Meningkatkan Pengetahuan dan Keterampilan Praktik Konseling Dasar Siswa. *Flourishing Journal*, 6(1), 171–181. <https://doi.org/10.17977/10.17977/um070v6i12026p171-181>
- Fikrya, A. I., Hariyani, I. P., & Anggraini, D. (2019). Profil Kasus Kekerasan Seksual di Rumah Sakit Bhayangkara Padang Periode 2018-2019. *Scientific Journal*, 2018(December). <https://doi.org/https://doi.org/10.56260/sciena.v2i1.85>
- Foronda, C. L., Gonzalez, L., Meese, M. M., Slamon, N., Baluyot, M., Lee, J., & Aebersold, M. (2024). A Comparison of Virtual Reality to Traditional Simulation in Health Professions Education. *Simulation in Healthcare*, 19(1S), S90–S97.

<https://doi.org/https://doi.org/10.1097/SIH.0000000000000745>

- Gusmaningsih, I. O., Azizah, N. L., Suciani, R. N., & Aulia, R. (2023). Strategi Refleksi dan Evaluasi Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Haslan, M. M., Dahlan, & Yuliatin. (2020). PERILAKU PERUNDUNGAN (BULLYING) DAN DAMPAKNYA BAGI ANAK USIA SEKOLAH (Studi Kasus Pada Siswa SMP Negeri Se-Kecamatan Kediri Lombok Barat). *Jurnal Pendidikan Sosial Keberagaman*, 7(2), 160–174. <https://doi.org/10.29303/juridiksiam.v7i2.140>
- Hilda, Fattah, V., & Asriyani. (2025). Sekolah Aman Sebagai Bentuk Pemenuhan Hak Atas Pendidikan Dan Perlindungan Bagi Anak: Sekolah Aman Sebagai Bentuk Pemenuhan Hak Atas Pendidikan DAN PERLINDUNGAN BAGI ANAK. *Yustisiabel*, 9.
- Huda, N., Elyana, L., Setiawan, R., Dwi, R., & Yuliantri, A. (2024). The effectiveness of virtual reality media on student learning outcomes : A meta-analysis. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 12(1), 1–17.
- Jiwa, Y. S. (2008). *Bullying: Mengatasi Kekerasan di Sekolah & Lingkungan*. PT. Grasindo angota Ikapi. https://books.google.co.id/books/about/Bullying_Mengatasi_Kekerasan_di_Sekolah.html?hl=id&id=MsVGDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Lubis, N. L. (2011). *MEMAHAMI DASAR-DASAR KONSELING : Dalam Teori Dan Praktik. KENCANA*. <https://inlislite.ipdn.ac.id/opac/detail-opac?id=884>
- Lum, H. C., Elliott, L. J., Aqlan, F., & Zhao, R. (2021). Virtual Reality: History, Applications, and Challenges for Human Factors Research. *Proceedings of the Human Factors and Ergonomics Society Annual Meeting*, 64(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.1177/1071181320641300>
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Kencana. https://books.google.co.id/books/about/Menyemai_Benih_Teknologi_Pendidikan.html?hl=id&id=rhVNDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Prawiradilaga, D. S. (2015). *Prinsip desain pembelajaran*. Kencana. https://books.google.co.id/books/about/Prinsip_Desain_Pembelajaran.html?id=a9xDDwAAQBAJ&redir_esc=y
- Prayitno, & Amti, E. (2004). *Dasar-dasar bimbingan dan konseling*. Rineka Cipta.
- Purwaningtyas, M. A., Lestari, D., Zid, M., & Hotimah, O. (2024). Persepsi Peserta didik Terhadap Penggunaan Virtual Reality Berbasis MilleaLab Sebagai Media Pembelajaran Geografi (Materi Fenomena Geosfer). *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 5(6), 202–212. <https://doi.org/https://doi.org/10.59141/japendi.v5i6.2882>
- Putri, H. A., & Hibana. (2024). Menciptakan Lingkungan Belajar Aman dan Nyaman di Lembaga Pendidikan Anak Usia Dini. *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 754–767. <https://doi.org/10.19105/kiddo.v5i1.14536>
- Rahmayanti, R., Rochani, R., & Prabowo, A. S. (2025). Keterampilan Guru Bimbingan dan Konseling dalam melaksanakan Layanan Konseling Individu. *Jurnal Kajian Ilmu Pendidikan (JKIP)*, 5(4), 823–828. <https://doi.org/https://doi.org/10.55583/jkip.v5i4.1141>
- Samala, A. D., Rawas, S., Rahmadika, S., Criollo-C, S., Fikri, R., & Sandra, R. P. (2025).

Virtual reality in education: global trends, challenges, and impacts—game changer or passing trend? *Discover Education*, 4(1), 229. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00650-z>

Setyawan, M. D., Hakim, L. El, & Aziz, T. A. (2023). *KAJIAN PERAN VIRTUAL REALITY (VR) UNTUK MEMBANGUN KEMAMPUAN DIALOGIS SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA*. 4(02), 122–131. <https://doi.org/doi.org/10.59141/japendi.v4i02.1592>

Sukmadinata, N. S. (1997). *Pengembangan Kurikulum: Teori dan Praktik*. PT Remaja Rosdakarya. https://books.google.co.id/books/about/Pengembangan_kurikulum.html?id=CwmbAQAACA AJ&redir_esc=y

Susetyo, Y. F., Supriyadi, A., Setiyawati, D., & Hidayati, K. (2024). Development of a training module for adolescent Peer Counsellors based on a systematic literature review. *Jurnal Emikiran Dan Penelitian Psikologi*, 19(01), 67–74. <https://doi.org/https://doi.org/10.32734/psikologia.v19i1.14503>

Triyanto, E. (2022). Dukungan yang Diperlukan Peer Counselor dalam Meningkatkan Kesehatan Reproduksi Remaja di Sekolah. *Jurnal Keperawatan*, 20(4), 121–127. <https://doi.org/https://doi.org/10.35874/jkp.v20i4.1144>

Wiyani, N. A. (2012). *Save our children from school bullying* (R. T. Sari (ed.)). Ar-Ruzz Media. <https://balaiyanpus.jogjaprov.go.id/opac/detail-opac?id=313640>