

Penguatan Kompetensi Mahasiswa Bimbingan dan Konseling melalui Program Online Sit-In Internasional

M. Aris Rofiqi¹, Sri Adi Nurhayati², Ike Desi Florina³, Sesya Dias Mumpuni⁴, Anin Eka Sulistyawati⁵

^{1,2,3,5}Universitas Pancasakti, Tegal, Indonesia

⁴Universitas Negeri Yogyakarta, Pusat Unggulan IPTEK Kajian Ilmu Pendidikan, Yogyakarta, Indonesia

E-mail: arisrofiqy@upstegal.ac.id

Received: 6 March 2026

Accepted: 11 March 2026

Published: 25 April 2026

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan menganalisis kontribusi program *online sit-in* internasional terhadap penguatan kompetensi mahasiswa Bimbingan dan Konseling, khususnya kompetensi profesional, kompetensi multikultural, dan keterlibatan akademik. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain analisis dokumen yang didukung data kuantitatif deskriptif sederhana. Sumber data meliputi laporan kegiatan, dokumentasi program, materi Mentimeter, data partisipasi Kahoot, dan dokumen pelaksanaan *A Week Online Sit-In at Guidance and Counseling Study Program* tahun 2024. Data dianalisis melalui inventarisasi dokumen, reduksi data, kategorisasi tematik, dan triangulasi sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa program *online sit-in* memberikan paparan awal terhadap praktik dan etika profesi konselor, memperluas wawasan multikultural melalui interaksi lintas negara, serta mendorong keterlibatan akademik melalui penggunaan Kahoot dan Mentimeter. Temuan ini menunjukkan bahwa *online sit-in* dapat menjadi strategi mikro-internasionalisasi pembelajaran BK yang fleksibel, partisipatif, dan relevan dengan pendidikan konselor di era digital. Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain campuran atau pengukuran pra-pasca untuk menilai dampak program secara lebih terukur.

Kata Kunci: *online sit-in*; bimbingan dan konseling; kompetensi profesional; kompetensi multikultural; keterlibatan akademik; pembelajaran digital

Strengthening Guidance and Counseling Students' Competencies through an International Online Sit-In Program

ABSTRACT

This study aimed to analyze the contribution of an international online sit-in program to strengthening Guidance and Counseling students' competencies, particularly professional competence, multicultural competence, and academic engagement. This study employed a descriptive qualitative approach with document analysis supported by simple descriptive quantitative data. The data sources included program reports, activity documentation, Mentimeter materials, Kahoot participation records, and supporting documents from the *A Week Online Sit-In at Guidance and Counseling Study Program* in 2024. The data were analyzed through document inventory, data reduction, thematic categorization, and source triangulation. The findings show that the online sit-in program provided students with early exposure to counseling practice and professional ethics, broadened their multicultural awareness through cross-cultural interaction, and encouraged academic engagement through Kahoot and Mentimeter. These findings indicate that online sit-in can serve as a flexible and participatory micro-internationalization strategy for Guidance and Counseling learning in the digital era. Future studies are recommended to use mixed-method designs or pre-post assessment to examine the impact of this program more systematically.

Keywords: *online sit-in*; guidance and counseling; professional competence; multicultural competence; academic engagement; digital learning

PENDAHULUAN

Pendidikan tinggi saat ini menghadapi tuntutan ganda, yaitu menghasilkan lulusan yang tidak hanya kompeten secara profesional, tetapi juga adaptif terhadap dinamika pembelajaran global dan digital. Dalam konteks Bimbingan dan Konseling (BK), tuntutan tersebut menjadi semakin kompleks karena calon konselor diharapkan memiliki penguasaan teori dan teknik layanan sekaligus sensitivitas multikultural, kemampuan berinteraksi lintas konteks, serta kesiapan belajar dalam ekosistem digital. Namun demikian, pada praktiknya, banyak program studi masih menghadapi keterbatasan mobilitas internasional, sehingga upaya internasionalisasi pembelajaran cenderung bersifat administratif dan belum sepenuhnya menyentuh pengalaman belajar mahasiswa secara langsung.

Di sisi lain, perkembangan teknologi pembelajaran menunjukkan bahwa interaksi daring, *virtual exchange*, dan gamifikasi semakin dipandang sebagai strategi yang relevan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di pendidikan tinggi. Pendekatan ini memungkinkan terciptanya pengalaman belajar yang lebih fleksibel, partisipatif, dan kontekstual, termasuk dalam bidang BK yang menuntut keterlibatan aktif dan refleksi mendalam mahasiswa (Balalle et al., 2024; Heymans et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan model pembelajaran BK yang bersifat singkat, digital, interaktif, dan berorientasi internasional menjadi kebutuhan akademik yang mendesak.

Sejumlah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa pengalaman belajar berbasis *experiential learning* berperan penting dalam pendidikan konselor. Babb et al. (2023) menegaskan bahwa pengalaman belajar yang bermakna membantu mahasiswa mengintegrasikan refleksi, pengalaman, dan praktik profesional. Limberg et al. (2013) juga menemukan bahwa pembentukan identitas profesional konselor dipengaruhi oleh pengalaman pendidikan yang kontekstual dan

relasional. Selain itu, Heymans et al. (2024) menunjukkan bahwa *virtual exchange* mampu meningkatkan kompetensi antarbudaya mahasiswa melalui interaksi internasional yang terstruktur. Sementara itu, Anane (2024) dan Balalle et al. (2024) menegaskan bahwa penggunaan teknologi interaktif seperti Kahoot berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan dan partisipasi mahasiswa. Dengan demikian, literatur menunjukkan adanya keterkaitan antara pengalaman belajar, interaksi lintas budaya, dan penggunaan teknologi dalam mendukung pembelajaran di pendidikan tinggi.

Meskipun demikian, masih terdapat beberapa celah penelitian yang perlu diperhatikan. Pertama, kajian tentang pendidikan konselor umumnya berfokus pada praktikum formal atau supervisi jangka panjang, sehingga masih terbatas pemahaman mengenai kontribusi pengalaman akademik singkat berbasis daring. Kedua, penelitian mengenai *virtual exchange* lebih banyak berkembang pada bidang lain seperti kesehatan dan pendidikan umum, dan belum banyak dikaji secara spesifik dalam konteks keilmuan BK. Ketiga, penelitian gamifikasi cenderung menitikberatkan pada aspek motivasi dan hasil belajar umum, serta belum banyak menjelaskan relevansinya dalam pembelajaran praktikum BK yang menuntut refleksi, interaksi, dan kepekaan interpersonal. Oleh karena itu, masih terbatas penelitian yang mengkaji integrasi ketiga aspek tersebut—penguatan kompetensi profesional, kompetensi multikultural, dan keterlibatan akademik—dalam satu desain pembelajaran BK berbasis digital.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini bertujuan menganalisis kontribusi program *online sit-in* internasional terhadap penguatan kompetensi mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Secara khusus, penelitian ini diarahkan untuk menjelaskan tiga aspek utama, yaitu (1) penguatan kompetensi profesional

mahasiswa BK, (2) pengembangan kompetensi multikultural melalui interaksi lintas budaya, dan (3) keterlibatan akademik mahasiswa melalui penggunaan media pembelajaran interaktif seperti Kahoot dan Mentimeter. Dengan demikian, penelitian ini berupaya memosisikan *online sit-in* bukan sekadar sebagai kegiatan tambahan, tetapi sebagai strategi pembelajaran yang memiliki makna pedagogis dalam konteks pendidikan konselor di era digital.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan desain analisis dokumen yang didukung data kuantitatif deskriptif sederhana. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan menjelaskan kontribusi program *online sit-in* internasional berdasarkan dokumen kegiatan yang tersedia, bukan untuk menguji hubungan kausal. Analisis dokumen digunakan untuk menelaah makna, pola, dan informasi dari arsip tertulis maupun digital (Bowen, 2009), sedangkan data kuantitatif sederhana dimanfaatkan untuk memperkuat deskripsi, khususnya terkait partisipasi peserta.

Penelitian dilaksanakan pada program *A Week Online Sit-In at Guidance and Counseling Study Program* yang diselenggarakan pada 17–21 April 2024 secara daring melalui Zoom Meeting. Program ini melibatkan Program Studi Bimbingan dan Konseling Universitas Pancasakti Tegal dan mitra internasional dari Obour High Institute Egypt. Dengan demikian, konteks penelitian berada pada ruang pembelajaran digital yang mempertemukan dua institusi dalam satu aktivitas akademik. Pemilihan konteks dilakukan secara purposif karena relevan dengan kajian internasionalisasi pembelajaran BK berbasis digital.

Sumber data penelitian meliputi laporan kegiatan, dokumentasi program, materi Mentimeter, data partisipasi Kahoot, serta dokumen pendukung lainnya. Berdasarkan dokumen, peserta dari mitra

internasional tercatat sebanyak 24 mahasiswa, sementara data Kahoot menunjukkan 61 entri partisipasi dalam sesi pembelajaran interaktif. Unit analisis penelitian ini tidak berfokus pada individu, melainkan pada pengalaman pembelajaran kolektif yang terekam dalam dokumen program. Oleh karena itu, penelitian menggunakan teknik *total document-based sampling*, yaitu seluruh dokumen yang relevan dijadikan sumber data utama.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu (1) inventarisasi dokumen, (2) reduksi data berdasarkan kesesuaian dengan fokus penelitian, dan (3) kategorisasi tematik. Data kemudian dikelompokkan ke dalam tiga tema utama, yaitu penguatan kompetensi profesional, kompetensi multikultural, dan keterlibatan akademik mahasiswa. Data kualitatif dianalisis menggunakan teknik analisis isi tematik, sedangkan data kuantitatif dari Kahoot diolah secara deskriptif untuk melihat kecenderungan skor, kecepatan respons, dan partisipasi peserta sebagai indikator awal keterlibatan akademik.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan laporan kegiatan, dokumentasi program, data Kahoot, dan materi pembelajaran interaktif. Selain itu, analisis juga mempertimbangkan keterbatasan dokumen, sehingga interpretasi difokuskan pada data yang konsisten dan dapat diverifikasi. Dengan prosedur ini, penelitian berupaya menghasilkan deskripsi yang sah, sistematis, dan relevan dengan standar penelitian pendidikan, khususnya dalam bidang Bimbingan dan Konseling.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Program Online Sit-In Memberikan Paparan Awal terhadap Kompetensi Profesional Mahasiswa BK

Hasil analisis dokumen menunjukkan bahwa program *online sit-in* memberikan pengalaman akademik awal

yang berkaitan dengan penguatan kompetensi profesional mahasiswa Bimbingan dan Konseling. Dokumen program memuat penekanan pada keterampilan dasar konseling, seperti mendengarkan aktif, empati, pemecahan masalah, pengambilan keputusan etis, pemahaman terhadap kerahasiaan, serta penciptaan suasana layanan yang aman dan suportif. Selain itu, kegiatan *sit-in* juga memperkenalkan mahasiswa pada penerapan teori konseling dalam konteks pembelajaran lintas institusi. Temuan ini menunjukkan bahwa program *online sit-in* dapat menjadi ruang pengenalan awal bagi mahasiswa untuk memahami peran, tanggung jawab, dan etika profesi konselor. Namun, hasil ini perlu dipahami sebagai indikasi awal berdasarkan dokumen program, bukan sebagai bukti pengukuran langsung terhadap peningkatan kompetensi profesional mahasiswa.

Interaksi Lintas Budaya Memperluas Wawasan Multikultural Mahasiswa BK

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan mitra internasional dalam program *online sit-in* memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengenal konteks budaya dan akademik yang berbeda. Laporan kegiatan menunjukkan adanya interaksi antara mahasiswa Indonesia dan mahasiswa dari Mesir dalam ruang pembelajaran daring. Interaksi tersebut memberi paparan terhadap perbedaan perspektif, latar budaya, serta pengalaman akademik dalam bidang Bimbingan dan Konseling. Temuan ini mengindikasikan bahwa program *online sit-in* berpotensi memperluas wawasan multikultural mahasiswa BK. Namun, karena data yang tersedia bersumber dari dokumen program dan belum didukung instrumen pengukuran kompetensi multikultural secara khusus, hasil ini lebih tepat dipahami sebagai gambaran awal mengenai penguatan wawasan lintas budaya mahasiswa.

Media Interaktif Mendorong Keterlibatan Akademik Mahasiswa

Hasil analisis terhadap dokumen program menunjukkan bahwa Kahoot dan Mentimeter digunakan sebagai media pembelajaran interaktif dalam kegiatan *online sit-in*. Data Kahoot mencatat 61 entri partisipasi peserta dalam sesi pembelajaran. Beberapa peserta memperoleh skor tinggi dan menunjukkan waktu respons yang cepat, sehingga data ini dapat dibaca sebagai indikator keterlibatan aktif mahasiswa selama sesi berlangsung. Penggunaan media interaktif tersebut menunjukkan adanya partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran, terutama melalui respons langsung terhadap pertanyaan dan aktivitas digital. Dengan demikian, Kahoot dan Mentimeter dapat dipandang sebagai media pendukung yang membantu menciptakan pembelajaran BK yang lebih partisipatif. Namun, data ini belum cukup untuk menyimpulkan peningkatan hasil belajar secara menyeluruh, karena hanya menggambarkan keterlibatan peserta pada sesi tertentu.

Pembahasan

Penguatan Kompetensi Profesional Mahasiswa Bimbingan dan Konseling

Temuan penelitian menunjukkan bahwa program *online sit-in* memberikan kontribusi pada pengenalan awal kompetensi profesional mahasiswa BK, terutama dalam aspek pemahaman praktik, etika, dan peran konselor. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengalaman akademik berbasis observasi dan interaksi lintas institusi dapat mendukung proses awal pembentukan identitas profesional mahasiswa. Dalam konteks pendidikan konselor, temuan ini sejalan dengan Farozin (2019) yang menegaskan bahwa identitas profesional konselor terbentuk melalui integrasi antara pengetahuan, pengalaman belajar, dan keterhubungan antara teori dan praktik.

Namun demikian, hasil penelitian ini tidak secara langsung menunjukkan peningkatan kompetensi profesional secara terukur, melainkan lebih pada penyediaan pengalaman awal yang relevan dengan dunia praktik. Dibandingkan dengan praktikum formal atau supervisi yang bersifat intensif dan jangka panjang, program *online sit-in* dalam penelitian ini dapat diposisikan sebagai pengalaman pengantar (*introductory exposure*) yang membantu mahasiswa memahami konteks profesi konselor secara lebih luas. Dengan demikian, kontribusi utama program ini terletak pada perannya sebagai jembatan awal antara pembelajaran teoritis dan pemahaman praktik profesional.

Penguatan Wawasan Multikultural dalam Pendidikan BK

Temuan kedua menunjukkan bahwa interaksi lintas budaya dalam program *online sit-in* berpotensi memperluas wawasan multikultural mahasiswa BK. Hal ini terlihat dari adanya paparan terhadap perbedaan perspektif, latar belakang budaya, dan konteks akademik antara mahasiswa dari Indonesia dan mitra internasional. Temuan ini mendukung penelitian Sari et al. (2019) yang menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* efektif dalam meningkatkan pemahaman multikultural mahasiswa, serta sejalan dengan Heymans et al. (2024) yang menegaskan peran *virtual exchange* dalam mengembangkan kompetensi antarbudaya.

Meskipun demikian, penting untuk dicatat bahwa hasil penelitian ini lebih merefleksikan penguatan wawasan multikultural pada level pengalaman, bukan pengukuran kompetensi multikultural secara komprehensif. Berbeda dengan studi yang menggunakan instrumen terstandar, penelitian ini berbasis analisis dokumen sehingga interpretasi hasil perlu ditempatkan secara proporsional. Kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa internasionalisasi pembelajaran BK tidak harus

dilakukan melalui mobilitas fisik, tetapi dapat difasilitasi melalui interaksi digital yang terstruktur dan kontekstual.

Gamifikasi sebagai Strategi Pendukung Keterlibatan Akademik

Temuan ketiga menunjukkan bahwa penggunaan Kahoot dan Mentimeter berhubungan dengan meningkatnya partisipasi mahasiswa dalam proses pembelajaran. Data partisipasi dan respons peserta mengindikasikan adanya keterlibatan aktif selama sesi berlangsung. Temuan ini konsisten dengan penelitian Anane (2024) dan Balalle (2024) yang menunjukkan bahwa gamifikasi dan teknologi pembelajaran interaktif berkontribusi terhadap peningkatan keterlibatan mahasiswa dalam pembelajaran digital.

Namun demikian, hasil penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai indikasi keterlibatan akademik selama sesi pembelajaran, bukan sebagai bukti peningkatan hasil belajar atau kompetensi secara menyeluruh. Dalam konteks BK, penggunaan media interaktif dapat dipandang sebagai strategi pendukung untuk menciptakan suasana pembelajaran yang lebih partisipatif dan responsif. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada penegasan bahwa gamifikasi dapat diintegrasikan dalam pembelajaran praktikum BK tanpa menghilangkan karakter reflektif dari keilmuan tersebut.

Implikasi bagi Pendidikan Bimbingan dan Konseling

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa *online sit-in* dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran dalam pendidikan BK yang mengintegrasikan aspek profesional, multikultural, dan digital secara simultan. Program ini memberikan peluang bagi mahasiswa untuk memperoleh pengalaman akademik lintas budaya secara lebih fleksibel tanpa harus bergantung pada mobilitas

internasional konvensional. Implikasi praktis dari temuan ini adalah bahwa program studi BK dapat mengembangkan model pembelajaran berbasis *online sit-in* sebagai bagian dari internasionalisasi kurikulum. Selain itu, penggunaan media interaktif seperti Kahoot dan Mentimeter dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam pembelajaran praktikum. Namun, implementasi program ini tetap memerlukan perancangan yang sistematis agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan. Pertama, data penelitian didominasi oleh dokumen program sehingga belum mampu menggambarkan perubahan kompetensi mahasiswa secara langsung. Kedua, data kuantitatif yang digunakan masih terbatas pada partisipasi Kahoot dan belum mencerminkan capaian pembelajaran secara komprehensif. Ketiga, tidak adanya data wawancara atau refleksi mahasiswa membatasi kedalaman interpretasi terhadap pengalaman belajar peserta. Keempat, ketiadaan kelompok pembandingan membuat hasil penelitian belum dapat digunakan untuk menyimpulkan efektivitas program secara kausal. Meskipun demikian, penelitian ini tetap memberikan kontribusi awal dalam memahami potensi *online sit-in* sebagai strategi pembelajaran BK berbasis digital dan internasionalisasi.

KESIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa program *online sit-in* internasional berkontribusi terhadap penguatan pengalaman belajar mahasiswa Bimbingan dan Konseling pada tiga aspek utama. Pertama, program ini memberikan paparan awal terhadap praktik, etika, dan peran profesional konselor. Kedua, interaksi lintas budaya dalam program memperluas wawasan

multikultural mahasiswa BK. Ketiga, penggunaan media interaktif seperti Kahoot dan Mentimeter mendorong keterlibatan akademik mahasiswa selama proses pembelajaran. Temuan ini menunjukkan bahwa *online sit-in* dapat diposisikan sebagai strategi mikro-internasionalisasi pembelajaran BK yang fleksibel, partisipatif, dan relevan dengan kebutuhan pendidikan konselor di era digital.

Penelitian selanjutnya disarankan menggunakan desain campuran, pengukuran pra-pasca, wawancara mendalam, atau refleksi mahasiswa untuk menilai dampak program secara lebih terukur. Selain itu, kajian lanjutan dapat membandingkan *online sit-in*, *virtual exchange*, dan praktikum lapangan agar diperoleh model pembelajaran yang paling efektif bagi pendidikan konselor.

REFERENSI

- Alfaiz, Da Costa, A., Yuzarion, Julius, A., Yandri, H., Sari, A. K., & Rafiola, R. H. (2022). The counselor multicultural competence: An exploration study of counselor competence in the counseling process. *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 18(2). <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v18i2.1521>
- Anane, C. A. C. (2024). Impact of a game-based tool on student engagement in a foreign language course: A three-term analysis. *Frontiers in Education*, 9, Article 1430729. <https://doi.org/10.3389/educ.2024.1430729>
- Balalle, H. (2024). Exploring student engagement in technology-based education in relation to gamification, online/distance learning, and other factors: A systematic literature review. *Social Sciences & Humanities Open*, 9, Article 100870. <https://doi.org/10.1016/j.ssaho.2024.100870>

- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40.
- Campbell, L. O., & Babb, K. (2023). A scoping review of experiential learning in counselor education: A systematic review of 38 studies of counselor education foregrounds experiential learning as a signature pedagogy, supporting learner self-efficacy and identity and complementing the formal curriculum. *Experiential Learning and Teaching in Higher Education*, 6(2). <https://doi.org/10.46787/elthe.v6i2.3786>
- Farozin, M. (2019). Counselor professional identity of counselor profession education. *Cakrawala Pendidikan*, 38(1), 104–119. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i1.22515>
- Heymans, Y., Strosnider, C., Pool, J., & Jansen van Vuuren, M. (2024). Fostering intercultural competence through virtual exchange: Perspectives of undergraduate health students. *Open Praxis*, 16(2), 119–129. <https://doi.org/10.55982/openpraxis.16.2.607>
- Limberg, D., Bell, H., Super, J. T., Jacobson, L., Fox, J., DePue, M. K., Christmas, C., Young, M. E., & Lambie, G. W. (2013). Professional identity development of counselor education doctoral students: A qualitative investigation. *The Professional Counselor*, 3(1), 40–53. <https://doi.org/10.15241/dll.3.1.40>
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2014). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (3rd ed.). SAGE.
- Sari, P., Utami, F. P., & Khusana, I. K. A. (2019). Experiential learning model and awareness training model to increase student multicultural competence. *KONSELI: Jurnal Bimbingan dan Konseling (E-Journal)*, 6(2), 167–174. <https://doi.org/10.24042/kons.v6i2.5211>