

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang begitu pesat banyak memberikan kemudahan bagi kehidupan manusia modern, teknologi dan digitalisasi yang disajikan di era modern telah memudahkan hampir segala aspek kebutuhan hidup manusia baik kebutuhan primer maupun kebutuhan sekunder, mulai dari sandang, pangan sampai papan dapat diakses dengan mudah dengan kemajuan teknologi masa kini, hanya dengan menggunakan *smartphone* atau gawai dalam genggam tangan, masyarakat modern dapat mengakses segala hal dengan mudah, mulai dari sesuatu yang positif dan tidak sedikit pula memanfaatkan teknologi untuk hal negatif atau bisa disebut penyalahgunaan teknologi.

Penyalahgunaan teknologi sangat rentan terjadi, kemudahan serta kebebasan setiap individu menggunakan gawai masing-masing untuk segala hal dan minimal sekali batasan serta pengawasan memudahkan penggunaannya untuk melakukan banyak hal sesuai keinginan individu itu sendiri, peretasan, penipuan dan penyebaran berita bohong "*Hoax*" adalah sebagian kecil contoh penyalahgunaan teknologi yang dapat dengan mudah dilakukan, di tengah era "banjir informasi" semua orang dapat mencari tahu semua hal yang dia inginkan baik positif maupun negatif, dan bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Selain penyalahgunaan teknologi di atas fenomena yang dewasa ini marak terjadi ialah judi slot *online*. Permainan judi atau perjudian yang biasanya dilakukan secara langsung tatap muka antara satu individu dengan individu yang lain dalam suatu permainan dengan taruhan uang tunai atau benda berharga lainnya, baik dilakukan secara sembunyi-sembunyi maupun secara terang-terangan, kini tampaknya sudah banyak ditinggalkan, terutama dikalangan anak muda yang sudah melek teknologi.

Judi *online* seakan menjadi "kasur empuk" bagi para pelaku judi untuk mempertaruhkan keberuntungannya, judi *online* yang mirip dengan *game online* pada umumnya dipandang lebih aman dari sanksi, baik sanksi hukum terlebih lagi sanksi sosial yang biasa terjadi pada perjudian konvensional di masyarakat, dengan begitu pelaku judi *online* dengan begitu leluasa bermain judi dengan telepon pintar masing-masing tanpa merasakan ancaman dari pihak lain. Perkembangan permainan judi yang juga dikenal dengan

judi *online* ini didorong oleh sistem digital yang mempengaruhi setiap aspek kehidupan, seperti sistem keuangan, arus informasi, dan tersedianya berbagai infrastruktur internet yang hampir merata tersebar di seluruh dunia. seperti sistem keuangan, arus informasi, dan tersedianya berbagai infrastruktur internet yang hampir merata tersebar di seluruh dunia¹

Meski begitu pada hakikatnya perjudian merupakan suatu perilaku yang bertentangan dengan norma agama, moral, etika, dan hukum serta dapat berdampak negatif terhadap individu dan ekonomi.² Menurut Lemert Perjudian merupakan sebuah perilaku menyimpang, yakni termasuk penyimpangan sekunder (*secondary deviation*) ketika seseorang terlibat dalam perilaku yang biasa disebut sebagai penyimpangan, perilaku tersebut mendominasi pelaku dan, karena merupakan pengulangan dari penyimpangan sebelumnya, tidak dapat diizinkan masyarakat.³

Dalam agama islam sudah sangat jelas sekali perjudian adalah sesuatu yang diharamkan, ada beberapa ayat dalam Al-Quran yang perjudian. Bahkan disejajarkan dengan *khamr* (minuman keras). Contohnya dalam surah Al-Maidah ayat 90 yang berbunyi:

Allah *Ta'ala* berfirman:

يَأْتِيهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ ﴿٩٠﴾

“Hai .orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) *khamar*, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu beruntung” (QS. Al Maidah: 90).

Fenomena judi *online* bukan hanya saja terjadi di lingkungan masyarakat secara umum, lingkungan kampus atau perguruan tinggi yang dianggap menjadi tempat para intelektual ternyata tidak lepas dari jebakan menggiurkannya mendapat uang dengan cara instan, mudah dan cepat melalui judi *online*. Hal ini tidak lepas dari beberapa faktor penyebab judi marak di kalangan mahasiswa, salah satunya ialah mahasiswa dengan sumber keuangan sederhana atau pas-pasan menjadi salah satu pertimbangan mencari uang tambahan dengan

¹ Achmad Zurohman et al., “Journal of Educational Social Studies Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai-Nilai Sosial Pada Remaja (Studi Di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang) Abstrak” 5, no. 2 (2016): 156–162.

² Nuraga Sugiyarto Putra, “Judi Sepak Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau,” Jom Fisip 4, no. 1 (2017): h. 4.

³ Putra, “Judi Sepak Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau.”

cara main judi *online*. Mereka percaya bahwa dengan menginvestasikan sejumlah kecil uang, mereka akan dapat memperoleh keuntungan besar dan mendapatkan dana tambahan dengan cepat serta mudah. Selain itu, lingkungan sosial dari mereka yang membenarkan perilaku perjudian memiliki dampak yang signifikan terhadap perkembangan kecenderungan ini di masyarakat atau komunitas.⁴

Bukan hanya merugikan secara materi saat mengalami kekalahan dalam permainan judi, para pelaku judi juga cenderung sulit puas dengan hasil yang mereka dapatkan, saat mendapatkan kemenangan atau keuntungan, sehingga mereka pada akhirnya akan terus bermain sampai di titik merasa cukup puas atas kemenangan yang mereka dapatkan atau justru berhenti saat uangnya sudah habis dan tidak bisa bermain lagi, sehingga timbul rasa penyesalan. Dampak lain bisa terjadi akibat judi contohnya: Semua keinginannya terpusat pada kesenangan berjudi, yang menyebabkan pikiran teralihkan, hatinya menjadi sangat rapuh, cepat gelisah, dan cepat murka, serta secara psikologis tidak seimbang dan tidak sehat, dan kepribadiannya melemah dan labil. Dampak negatif secara mental tentu mungkin ada dan berbahaya pengaruhnya pada kesehatan mental pelaku judi *online*.⁵

Menyadari keselarasan sejati antara proses mental dan membangun keharmonisan antara manusia, lingkungan mereka, dan diri mereka sendiri adalah inti dari kesehatan mental.⁶ Disadari atau tidak, keikutsertaan mereka dalam perjudian *online* menjadi tidak sesuai dengan pencapaian kesehatan mental karena merupakan bentuk perilaku menyimpang yang bertentangan dengan norma sosial, hukum, dan agama. Fenomena ini tentu tidak boleh dianggap menjadi hal yang sepele, perilaku menyimpang yang menyasar kalangan mahasiswa yang dianggap sebagai *agen of change, and agent social control* dan masih banyak lagi julukan-julukan pengharapan kepada mahasiswa yang dianggap kaum intelektual dan akan menjadi tumpuan bangsa di masa depan, seakan "*digembosi*" oleh kemajuan teknologi masa kini.

Kesehatan mental pula sudah di bahas dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 155 yang berbunyi:

⁴ Nuraga Sugiyarto Putra, "Judi Sepak Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau." Hal. 4

⁵ Putra, "Judi Sepak Bola *Online* Dikalangan Mahasiswa Universitas Riau."

⁶ Nur Heni, "Kesehatan Mental Perspektif Zakiah Daradjat," *IAIN Salatiga* (2017): 1–107, [http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1959/1/SKRIPSI FIX HENI](http://perpus.iainsalatiga.ac.id/lemari/fg/free/pdf/?file=http://perpus.iainsalatiga.ac.id/g/pdf/public/index.php/?pdf=1959/1/SKRIPSI%20FIX%20HENI).

وَلَنَبْلُوَنَّكُمْ بِشَيْءٍ مِّنَ الْخَوْفِ وَالْجُوعِ وَنَقْصٍ مِّنَ الْأَمْوَالِ وَالْأَنْفُسِ وَالثَّمَرَاتِ ۗ وَدَشِيرِ
 الصَّابِرِينَ ﴿١٥٥﴾

Artinya: Dan Kami pasti akan menguji kamu dengan sedikit ketakutan, kelaparan, kekurangan harta, jiwa, dan buah-buahan. Dan sampaikanlah kabar gembira kepada orang-orang yang sabar.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ada lima mahasiswa yang akan menjadi responden dalam penelitian ini, kelima responden merupakan mahasiswa di kampus dan prodi yang sama, meskipun dengan usia yang berpariatif. Yaitu, AB usia 19 tahun anak terakhir dari tiga bersaudara, MR usia 20 tahun anak ke enam dari enam bersaudara, FM usia 19 tahun anak pertama dari dua bersaudara, AH usia 21 tahun dan FD usia 22 tahun anak pertama dari dua bersaudara.

Berdasarkan fenomena dan permasalahan diatas peneliti merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “**KONSELING REALITAS PADA MAHASISWA PEMAIN JUDI ONLINE STUDI KASUS DI BANTEN**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah penelitian yang telah diuraikan maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana dampak judi *online* terhadap kesehatan mental?
2. Bagaimana langkah konseling realitas bagi pemain judi *online*?
3. Bagaimana hasil konseling realitas pada kesehatan mental pemain judi *online*?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini dilakukan bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dampak judi *online* terhadap kesehatan mental
2. Untuk mengetahui langkah-langkah konseling realitas pada pemain judi *online*
3. Untuk Mengetahui hasil konseling realitas pada kesehatan mental pemain judi *online*

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari seluruh rangkaian kegiatan dan hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini penulis berharap mampu memperluas pemikiran dan dapat dijadikan sumber informasi, maupun referensi ilmu pengetahuan di bidang bimbingan konseling, terutama dalam fenomena perjudian *online* terhadap kesehatan mental.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menginformasikan dan menjadi sumber bagi mahasiswa yang ingin melakukan penelitian serupa. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan keuntungan dalam bentuk investigasi terhadap isu-isu tersebut dan fenomena perjudian *online* dan kesehatan mental.

Berdasarkan hasil observasi penulis didapatkan 5 responden mahasiswa pemain judi *online* dengan latar belakang yang beragam dan usia yang bervariasi, yaitu, AB usia 20 tahun, MR usia 21 tahun, FM usia 19 tahun, AH usia 23 tahun, dan FD usia 22 tahun.

E. Definisi Operasional

Variabel bebas pada penelitian ini adalah Bimbingan yang bertujuan menjaga kesehatan mental mahasiswa yang terpengaruh oleh judi *Online* Muta'alim. Sedangkan variabel terikat pada penelitian ini adalah membentuk kesehatan mental pada mahasiswa Fakultas Dakwah Prodi BKI. Oleh karena itu, untuk mendapat suatu deskripsi yang jelas, maka akan dijelaskan terkait istilah-istilah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Konseling

Konseling adalah hubungan pribadi yang dilakukan secara tatap muka antara dua orang dalam mana konselor melalui hubungan itu dengan kemampuan-kemampuan khusus yang dimilikinya, menyediakan situasi belajar. Dalam hal ini konseli dibantu untuk memahami diri sendiri, keadaannya sekarang, dan kemungkinan keadaannya masa depan yang dapat diciptakan dengan menggunakan potensi yang dimilikinya, demi untuk kesejahteraan pribadi maupun masyarakat. Lebih lanjut konseli dapat belajar bagaimana memecahkan masalah-masalah dan menemukan kebutuhan-kebutuhan yang akan datang.⁷

⁷ Rifda El Fiah, *Dasar-Dasar Bimbingan Dan Konseling*, (Yogyakarta: Idea Press, 2014) H. 4

2. Judi

Pengertian judi *online* adalah permainan yang dimainkan dengan taruhan dan media elektronik dengan akses internet sebagai perantara, dengan ketentuan permainan dan taruhan yang ditetapkan oleh pemain *online*.

Teknologi judi *online* yang membuat akses bermain menjadi mudah menjadi pemicat tersendiri bagi pemain, terutama mereka yang baru pada taraf mencoba-coba. Tanpa terasa mereka akan terseret jauh ke dalamnya seperti efek candu, tak terhentikan.⁸

Robert Carson & James Butcher (1992) dalam buku *Abnormal Psychology and Modern Life*, mendefinisikan perjudian sebagai memasang taruhan atas suatu permainan atau kejadian tertentu dengan harapan memperoleh suatu hasil atau keuntungan yang besar. Apa yang dipertaruhkan dapat saja berupa uang, barang berharga, makanan, dan lain-lain yang dianggap memiliki nilai tinggi dalam suatu komunitas.⁹

3. Kesehatan Mental

Kesehatan mental telah menjadi salah satu psikologi yang paling banyak dipelajari sejak abad ke-19, misalnya Kesehatan mental di Jerman pada tahun 1875 hanyalah studi tentang psikologi. Penelitian kesehatan mental telah berkembang pesat di abad 21. Perkembangannya pesat seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi modern (Ramayulis 2002).

Kesehatan jiwa adalah keadaan seseorang yang memungkinkan semua aspek perkembangan baik fisik, intelektual maupun emosional berkembang secara optimal dan sesuai dengan perkembangan orang lain, sehingga nantinya dapat berinteraksi dengan lingkungan. Tanda-tanda fungsi spiritual atau spiritual dalam kehidupan, seperti pikiran, perasaan, kehendak, sikap, persepsi, pandangan, dan keyakinan, harus bekerja sama untuk menciptakan kepuasan. Kedamaian mencegah semua perasaan ragu, cemas, khawatir, dan konflik batin (kontradiksi).¹⁰ Keselarasan pikiran, perasaan dan tindakan tentu menjadi indikator seseorang sehat secara mental, sehingga tidak akan taat dengan norma agama yang dipercayainya dan mengikuti norma sosial yang ada di lingkungannya serta tidak melanggar norma hukum yang harus dipatuhi.

⁸ Pusat Data dan Analisis Tempo, *Lika Lika Judi Online*, (Jakarta: Tempo Publishing, 2022) H. 53

⁹ 8Geraldly Waney, *Kajian Hukum Terhadap Tindak Pidana Perjudian (Penerapan Pasal 303, 303 Bis KUHP)*, Volume V, Nomor 3, Maret 2016, hal 30.

¹⁰ Diana Vidya Fakhriyani, *KESEHATAN MENTAL*, (Pamekasan: Cv. Duta Dunia, 2019), h. 10.

4. Mahasiswa

Mahasiswa adalah status yang disandang oleh seseorang karena hubungannya dengan perguruan tinggi yang diharapkan dapat menjadi calon calon intelektual atau bisa juga definisi mahasiswa adalah orang yang menuntut ilmu atau belajar di perguruan tinggi, baik itu di universitas, institut ataupun akademi.¹¹

F. Penelitian Terdahulu Yang Relevan

Penelitian terdahulu yang relevan pertama adalah penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Izmi Lubis tentang "*Kehidupan Sosial Ekonomi Keluarga Pelaku Judi Bola Online di Kalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara Tahun 2018*" Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menggambarkan objek dan peristiwa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa status sosial ekonomi keluarga siswa yang bermain sepak bola *online* sangat bergantung pada pekerjaan dan tingkat pendapatan orang tua dan keluarganya, yaitu kelompok berpenghasilan rendah, kelompok berpenghasilan menengah, dan kelompok berpenghasilan tinggi.¹² Kelompok pendapatan grup kemiripan dengan penelitian yang diulas adalah sama-sama mengkaji bias perilaku dalam bentuk game *online*. Bedanya, penelitian Muhammad Izmi Lubis melihat latar belakang sosial ekonomi pemain pelajar, sedangkan penelitian melihat dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa, pada saat meneliti judi bola *online*.

Studi oleh Rina Susanti tentang "*Perjudian Online dan Kontrol Sosial di Masyarakat Pedesaan pada tahun 2021*" Ini merupakan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian ini yang menggunakan metode pengumpulan data kualitatif yang meliputi observasi, wawancara dan pencatatan. Hasil penelitian menunjukkan bagaimana aktivitas game *online Live Ding Dong*.¹³ mempengaruhi konflik keluarga, perselisihan tetangga, pencurian, dan kekhawatiran kekerasan tentang partisipasi anak-anak mereka dalam aktivitas media sosial game tersebut. Hasil studi menggambarkan pandangan teoritis Hirschi bahwa meskipun hukum tidak bulat dan memiliki hukuman tertentu, orang masih cenderung melanggarnya. Inilah sebabnya mengapa kontrol sosial sangat penting bagi banyak orang

¹¹ KBBI 2008

¹² <https://repositori.usu.ac.id/handle/123456789/3419> (Diakses 14 juni 2022 20:50 WIB)

¹³ Rina Rina Susanti, "JUDI *ONLINE* DAN KONTROL SOSIAL MASYARAKAT PEDESAAN (*Online Gambling and Social Control of Rural Communities*)," *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya* 10, no. 1 (2021): 86–95.

dalam hal perjudian *online* langsung. Kesamaan penelitian Rina Susanti dengan yang akan peneliti lakukan adalah sama-sama menyelidiki perilaku menyimpang dalam judi *online*, sedangkan perbedaannya adalah dari tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui efektivitas bimbingan konseling terhadap kesehatan mental mahasiswa pengguna judi *online*.

Penelitian relevan, yang terdahulu ketiga adalah penelitian yang dilakukan oleh Akhmad Liana Amrul Haq dan Imron meneliti tentang “*Kesehatan Mental di Mata Mahasiswa Tahun 2020*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan seberapa baik siswa mengetahui apa arti kesehatan mental dan bagaimana mereka dapat melindungi kesehatan mental mereka. Subyek dalam penelitian ini adalah 76 siswa dengan Prodi yang berbeda. Dalam penelitian ini, wawancara tidak terstruktur dengan pendekatan kualitatif digunakan sebagai metode pengumpulan data. Hasil penelitian ini, ketika 76 siswa ditanya tentang pemahaman mereka tentang kesehatan mental, 17 siswa (22,4%) memiliki kemampuan beradaptasi, memecahkan masalah dan mengatasi kesulitan, dan 58 anggota siswa (76,3%) menjawab. hanya satu siswa (1,3%) yang mengatakan tidak mengetahui apa itu kesehatan jiwa.¹⁴ Persamaan penelitian dengan penelitian Akhmad Liana Amrul Haq dan Imron yang diketuai peneliti adalah sama-sama menggali perspektif mahasiswa tentang kesehatan mental. Sedangkan bedanya penelitian ini dilakukan, peneliti fokus pada dampak judi *online* terhadap kesehatan mental siswa.

G. Sejarah Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten

Sejarah berdirinya Universitas Islam Negeri (UIN) Sultan Maulana Hasanuddin Banten merefleksikan semangat perjuangan umat Islam Banten yang dimulai sejak tahun 1961 ketika pertama kali Universitas Maulana Yusuf dibuka sampai dengan diresmikannya UIN SMH Banten pada tahun 2017.

Fakultas Syari’ah “Maulana Yusuf” yang didirikan oleh masyarakat Banten bersama Korem 064 Maulana Yusuf. Operasi Bhakti Korem 064 yang sedang melaksanakan pembangunan di wilayah Banten berniat mendirikan Universitas Maulana Yusuf. KH. Ali Misri seorang ulama dan sesepuh masyarakat Banten diminta untuk melakukan survei ke IAIN Yogyakarta. Untuk menjadi cikal bakal Universitas Maulana Yusuf diputuskan untuk terlebih dahulu mendirikan Fakultas Syari’ah yang diberi nama “Fakultas Syari’ah Islam

¹⁴ Akhmad Liana Amrun Haq and Imron, “Kesehatan Mental Di Mata Mahasiswa,” *University Research Colloquium* (2020): 174–176.

Maulana Yusuf ”. Sebagai langkah awal untuk mewujudkan rencana tersebut dibentuklah panitia pendiri Fakultas Syari’ah Islam Maulana Yusuf, yang diketuai oleh R. Muh. Nur Atmadibrata (Residen Banten waktu itu). pembentukan panitia ini didasarkan kepada surat Keputusan Koordinator Pelaksana Kuasa Perang Rem Banten Nomor: Kpts. 20/KPKP/51961 tanggal 1 Juni 1961 (SK terlampir). Pada tanggal 16 Oktober 1961 mulai dibuka perkuliahan baru dengan kelas “persiapan” (propedeuse) bertempat di sebuah bangunan Gedung sementara yaitu gedung kantor PSII di Kedalingan Serang. Selanjutnya buatlah program kerja panitia baik yang menyangkut kegiatan akademik maupun pembangunan sarana fisik yaitu gedung kampus dan perlengkapannya. Setelah gedung kampus diserahkan, maka perkuliahan yang tadinya dilaksanakan di gedung kantor PSII Kedalingan dipindahkan ke gedung baru di jalan Jendral Sudirman No. 30 Serang. Untuk melengkapi Universitas Maulana Yusuf selanjutnya dibuka pula Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Sosial Politik serta Akademi Teknik Maulana Yusuf di Cilegon. Fakultas Syari’ah yang telah dinegerikan itu terlepas dari Universitas Maulana Yusuf dan berada di bawah koordinasi Departemen Agama yang dalam hal ini Institut Agama Islam Negeri “Al Jamiah Al Islamiyah Al Hukumiyah” Sunan Kalijaga Yogyakarta. Sebelum menjadi UIN, sebelumnya pernah menjadi STAIN, dan IAIN.

1. Menjadi STAIN (1997-2004).

Eksistensi Fakultas daerah dalam perkembangannya dihadapkan kepada tuntutan perubahan masyarakat dan kebijakan pemerintah dengan tingkat kompleksitas yang hampir sama dengan tuntutan yang sama dengan tuntutan-tuntutan yang terus berkembang. Berdasarkan beberapa alasan, Departemen Agama dr. H. Tarmizi Taher, Dirjen Pembinaan Kelembagaan Agama Islam Prof. Drs. H.A. Malik Fajar, M.Sc. mengambil langkah terobosan dengan “*memerdekakan*” fakultas-fakultas daerah menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) yang terpisah dari induknya. Berdasarkan Keppres No. 11 tahun 1997 tanggal 21 Maret 1997 tentang berdirinya Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri, Fakultas Syari’ah IAIN “SGD” Serang berubah statusnya menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri “*Sultan Maulana Hasanuddin Banten*” Serang .

2. Alih Status Menjadi IAIN

Keinginan untuk menjadi institut tetap melekat dalam diri civitas akademika STAIN sehingga pimpinan STAIN “SMHB” Serang kembali menjadi Institut Agama Islam

Negeri. Untuk keperluan ini, dibentuklah panitia alih status yang diketuai oleh Prof. KH. A. Wahab Afif, M.A. Panitia kemudian membuat proposal alih status yang diajukan ke Menteri Agama melalui Direktorat Perguruan Tinggi Agama Islam Departemen Agama. Setelah Banten menjadi provinsi, berdasarkan Undang-Undang No. 23 Tahun 2000, keinginan untuk alih status menjadi IAIN ini bertambah kuat, terlebih lagi setelah Universitas Sultan Ageng Tirtayasa dinegerikan. Kemudian pimpinan STAIN memperbaharui susunan kepanitiaan guna menyempurnakan proposal yang pernah dipresentasikan tersebut, dengan memperoleh dukungan dari berbagai kalangan baik dari DPRD Provinsi Banten, Gubernur Banten, lembaga-lembaga pendidikan tinggi, maupun masyarakat Banten pada umumnya. Untuk merealisasikan keinginan tersebut Gubernur Banten menunjuk Wakil Gubernur (Hj. Ratu Atut Chosiyah) sebagai ketua tim dengan beberapa anggota tim lainnya. Tim inilah yang melakukan konsultasi dan lobi ke berbagai pihak, yang akhirnya keinginan untuk menjadi IAIN terwujud, dengan lahirnya keputusan Presiden No. 91 Tahun 2004 yang mengubah status STAIN “SMHB” Serang menjadi IAIN “Sultan Maulana Hasanuddin” Banten.

3. Alih Status menjadi UIN

Setelah melalui usaha dan perjuangan yang panjang yang tak kenal lelah, pada Tanggal 3 April 2017 melalui Peraturan Presiden No. 39 Tahun 2017 dan diundangkan dalam Lembaran Negara pada tanggal 7 April 2017, IAIN SMH Banten resmi menjadi Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten. Berdasarkan Peraturan Menteri Agama Republik Indonesia No. 23 tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, struktur organisasi Universitas meliputi: Organ Pengelola, Organ Pertimbangan, dan Organ Pengawasan.

H. Sejarah Prodi Bimbingan dan Konseling Islam

Program studi Islam merupakan salah satu Prodi baru di Fakultas Dakwah, Prodi Bimbingan Konseling Islam berdiri sejak tahun 2009. Pada tahun 2007, Rektor IAIN SMH Banten dengan SK No. In. 10/HK.00.5/2200a/2007 menetapkan tim penyusunan proposal pembukaan Prodi Bimbingan Konseling Penyuluhan Islam. Setelah disetujui oleh Senat Fakultas Ushuluddin dan Dakwah IAIN SMH Banten dengan Surat Keputusan No. In. 100/F.3/SENAT/12/2007 tanggal 14 Desember 2007, proposal tersebut diajukan oleh Rektor IAIN SMH Banten dengan surat Nomor In. 10/168/2008 tanggal 29 Januari 2008 kepada Menteri Agama Republik Indonesia Cq. Direktur Jenderal Pendidikan Islam

Pada 2008 Direktur Jenderal Pendidikan Islam mengeluarkan surat keputusan Nomor. Dj.I.306/2008 ditetapkan di Jakarta tanggal 4 September 2008 tentang izin penyelenggaraan Program Studi Bimbingan dan Konseling Islam jenjang Strata Satu (S1) di IAIN “smh” Banten. Prodi Bimbingan dan Konseling Islam mulai beroperasi atau menerima mahasiswa pada Tahun Akademik 2009/2010. Pada 15 Mei 2012 Prodi BKI mendapat Surat Keputusan perpanjangan izin Operasional lewat Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan No. 561 Tahun 2012. Pada tahun 2012 juga Prodi BKI mendapat akreditasi pertamanya, yaitu lewat Surat Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 020/BAN-PT/AK-XV/S1/VI/2012 tertanggal 12 Juli 2012 dengan nilai C dan berlaku selama 5 tahun. Pada tahun 2018 Prodi BKI mengajukan perpanjangan akreditasi, berdasarkan keputusan BAN- PT No. 506/SK/BAN-PT/AK-PNB-/S/III/2019 tertanggal 26 Maret 2019 Prodi BKI terakreditasi dengan nilai B berlaku sampai 5 tahun.¹⁵

I. Visi, Misi, dan Tujuan Prodi Bimbingan Konseling Islam

1. Visi

Menjadi Prodi yang unggul dan terkemuka dalam pengembangan ilmu dan keterampilan konseling Islam di Indonesia pada Tahun 2015.

2. Misi

- a) Menyelenggarakan pendidikan program Strata 1 yang mencetak akademisi yang kompeten sebagai konselor sosial profesional.
- b) Melakukan penelitian pada rumpun ilmu bimbingan konseling islam yang mengintegrasikan khazanah keislaman dengan teori keilmuan modern.
- c) Memberikan kontribusi bagi masyarakat melalui kegiatan pengabdian yang menggunakan pendekatan ilmu bimbingan konseling islam.
- d) Terciptanya kerja sama dengan lembaga pemerintah dan non pemerintah yang menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling.

3. Tujuan

- a) Menghasilkan sarjana S1 yang kompeten sebagai pembimbing, penyuluh, dan konselor sosial profesional.

¹⁵ Hilda Rosida dan Iwan Kosasih, Studi Penelusuran Alumni yang Terserap Dunia Kerja, dan Persepsi Alumni Terhadap Kesesuaian Kurikulum Prodi Bimbingan Konseling Islam (BKI) Fakultas Dakwah UIN SMH Banten, (Penelitian Survey, 2019).

- b) Menghasilkan dan menyebarluaskan karya penelitian dalam rumpun ilmu bimbingan konseling keislaman yang mengintegrasikan khazanah Islam dengan teori keilmuan modern.
- c) Terwujudnya pengabdian pada masyarakat yang berkontribusi dalam menyelesaikan masalah kemasyarakatan dengan pendekatan ilmu bimbingan konseling islam.
- d) Terciptanya kerja sama dengan lembaga pemerintah dan non pemerintah yang menyelenggarakan layanan bimbingan dan konseling