

Sosialisasi terhadap Pemberdayaan Remaja Putus Sekolah Di Gampong Suak Bilie Kabupaten Nagan Raya Melalui Pendidikan *Entrepreneurship*

Yeni Sri Lestari¹, Irma Juraida², Devi Intan Chadijah³, Lilis Sariyanti⁴, Ligar
Abdillah⁵, Triyanto⁶, Fadli Afriandi⁷, Ikhwan Rahmatika Latif⁸, Muntaha
Mardhatillah⁹, Ilham Mirza Saputra¹⁰

¹²³⁴⁵⁶Jurusan Sosiologi, Universitas Teuku Umar

Email: yenisrilestari@utu.ac.id

Email: irmajuraida@utu.ac.id

Email: intanchadija@gmail.com

Email: lilissariyanti94@gmail.com

Email: ligarabdillah@utu.ac.id

Email: triyanto@utu.ac.id

⁷⁸⁹¹⁰Jurusan Ilmu Administrasi Negara, Universitas Teuku Umar

Email: fadliafriandii@gmail.com

Email: ikhwanrahmatikalatif@utu.ac.id

Email: muntahamardhatillah@utu.ac.id

Email: ilhammirzasaputra@utu.ac.id

Submitted: 08-06-2022

Revised: 07-08-2022

Accepted: 30-12-2022

Abstract

The potential of adolescents in education has a huge influence on the development of a better social life, especially in the order of interaction in their daily lives. However, the problem of education equality is still a trigger for high levels of youth unemployment, including one of them in Gampong Suak Bilie. Different reasons for the problem of dropping out of school can be directed by empowering teenagers who drop out of school, this is due to the habits of teenagers who spend more time playing. The method of implementing youth empowerment is through socialization and mentoring adolescents who drop out of school. The results of this service found that adolescents in Gampong Suak Bilie have the potential to develop their interests, but the lack of resources and motivation that support to develop the potential of adolescents results in not accommodating the interests of adolescents.

Keywords: Empowerment; Adolescent; Entrepreneurship

Abstrak

Potensi remaja dalam pendidikan membawa pengaruh yang sangat besar bagi perkembangan kehidupan sosial yang lebih baik, terutama dalam tatanan interaksi pada kehidupan sehari-harinya. Namun, permasalahan pemerataan pendidikan masih menjadi pemicu tingginya tingkat pengangguran remaja termasuk salah satunya di Gampong Suak Bilie. Perbedaan alasan dari permasalahan putus sekolah dapat diarahkan dengan melakukan pemberdayaan kepada remaja putus sekolah, hal ini dikarenakan kebiasaan remaja yang lebih banyak menghabiskan waktu untuk bermain. Metode pelaksanaan dari pemberdayaan remaja adalah melalui sosialisasi dan pendampingan terhadap remaja yang putus sekolah. Hasil dari pengabdian ini mendapati bahwa remaja di Gampong Suak Bilie memiliki potensi untuk mengembangkan minat mereka, namun kurangnya sumber daya dan motivasi yang mendukung untuk mengembangkan potensi yang dimiliki remaja mengakibatkan tidak terakomodirnya minat remaja.

Kata Kunci: Pemberdayaan; Remaja; Entrepreneurship

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Nagan Raya merupakan salah satu daerah yang memiliki potensi besar dalam pengembangan ekonomi melalui sektor agro, yaitu pengelolaan lahan sawit, lahan gabah dan padi serta komoditi palawija. Hal ini dikarenakan, Nagan Raya terletak di wilayah yang startegis dari struktur tanah dan letak geografis yang berada di tengah gunung.

Pengembangan optimal dari Sumber Daya Alam yang ada perlu dikelola oleh Sumber Daya Manusia (SDM) yang juga kompeten. Kualitas SDM harus didukung oleh Pemerintah Daerah melalui pengembangan kompetensi dan kualifikasi putra daerah. Namun, dalam bidang pendidikan masih banyak dijumpai remaja putus sekolah yang dilatarbelakangi masih kurangnya minat dan kemampuan orang tua dan remaja itu sendiri.

Minimnya minat remaja terhadap pendidikan di Nagan Raya salah satunya yang ada di Gampong Suak Bilie. Gampong Suak Bilie merupakan gampong yang letaknya berdekatan dengan Kawasan perkantoran kabupaten.

Gampong Suak Bilie memiliki potensi dalam pemberdayaan remaja karena jumlah remaja di Gampong Suak Bilie memiliki jumlah remaja yang cukup banyak.

Salah satu upaya untuk menghindari maraknya kasus kenakalan remaja mendeskripsikan bahwa masih belum adanya upaya yang tepat sasaran dalam mengembangkan minat, kemampuan maupun hobi dari remaja. Remaja sebagai aset pembangunan harus diarahkan kepada kegiatan yang positif dalam mengasah produktifitasnya sehingga mampu menghasilkan manfaat bagi pembangunan daerah serta kesuksesan bagi dirinya.

Peran penting masyarakat bersama pemerintah perlu dijalin untuk menciptakan iklim kondusif bagi perkembangan remaja. Gampong Suak Bilie adalah salah satu gampong di Kabupaten Nagan Raya yang memiliki jumlah remaja produktif namun minim pendidikan, sehingga sering dijumpai tingkat kenakalan remaja ataupun penyimpangan sosial lain seperti premanisme, tindak asusila, penyalahgunaan obat-obat terlarang (sabu dan ganja) serta masih banyak lagi.

Remaja putus sekolah di Suak Bilie harus mendapatkan arahan yang tepat bagi memberdayakan *skill* dari potensi yang mereka miliki, karena dari segi usia mereka termasuk kedalam remaja dengan potensi produktivitas yang cukup tinggi sehingga dapat diberdayakan

bagi kemajuan dan pembangunan daerah.

Pemberdayaan remaja putus sekolah dapat dilakukan melalui program pendidikan berbasis *hard skill* yang mayoritas dimiliki oleh remaja, yaitu pendampingan untuk mengetahui arah minat dan bakat yang dimiliki oleh remaja, setelah itu akan dilakukan pemetaan terhadap arah minat dan bakat. Untuk mengasah arah dan minat remaja, maka program pendampingan akan ditekankan kepada pengenalan dan pendalaman mengenai materi pendidikan *entrepreneurship* sebagai bekal remaja dalam mengembangkan minat dan bakat mereka tersebut.

2. METODE PELAKSANAAN

Sasaran dari pengabdian ini adalah remaja putus sekolah yang ada di Gampong Suak Bilie, dilaksanakan pada Tahapan pengabdian kepada masyarakat dimulai dari tahap pertama yaitu perencanaan yang meliputi: pengamatan lokasi pengabdian, mendesain program, penetapan lokasi, mengurus perijinan. Pengamatan lokasi pengabdian dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan yang dialami oleh masyarakat, di mana prioritas kebutuhan masyarakat Gampong Suak Bilie adalah tingginya angka

remaja yang putus sekolah, sehingga tidak mengoptimalkan pembangunan manusia sebagai pendorong pembangunan gampong. Setelah prioritas kebutuhan masyarakat ditemukan maka tim merumuskan dan merancang program yang dapat menjawab dan menjadi solusi bagi persoalan yang dihadapi oleh mitra yaitu program pendidikan *entrepreneurship* yang dibagi ke dalam 3 bentuk disesuaikan dengan penyebab permasalahan mitra. Penetapan lokasi adalah di Gampong Suak Bilie Kecamatan Suka Makmue Kabupaten Nagan Raya yang memiliki jumlah remaja putus sekolah terbanyak di kecamatan tersebut. Setelah semua tahapan perencanaan dilakukan maka tim pelaksana mengurus segala urusan administrasi berkaitan dengan perijinan dan perjanjian kerja sama dengan aparat gampong setempat.

Tahapan kedua dalam pengabdian ini adalah pelaksanaan yang meliputi: persiapan bahan dan materi, pematangan materi dan program, dan pengaplikasian serta pendampingan program. Pada tahapan persiapan bahan dan materi pendampingan disusun dan disediakan sedemikian rupa untuk menunjang pelaksanaan kegiatan, kemudian saat pematangan materi dan program dikaji lebih mendalam

dan diadakan cek persiapan meliputi materi dan kesesuaiannya dengan kelompok sasaran. Setelah semua disiapkan maka program kerja yang telah disusun dilaksanakan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Optimalisasi program pengabdian ini juga melibatkan kelompok pemuda gampong Suak Bilie sebagai garda terdepan untuk memfasilitasi remaja putus sekolah agar mendapatkan kesempatan mendapat ilmu yang dapat langsung dipraktikkan.

Tahapan ketiga meliputi: optimalisasi program, penarikan simpulan, dan penulisan laporan. Pada tahapan optimalisasi program tim melakukan review terhadap kegiatan yang telah berlangsung dan memperbaiki setiap celah atau kekurangan dengan memperhatikan masukan dan kritikan dari masyarakat terutama kelompok pemuda sehingga *output* yang telah ditentukan akan terus dikembangkan. Setelah itu akan dilakukan penarikan simpulan terhadap kegiatan yang telah berlangsung dan menuliskannya dalam bentuk laporan sebagai bentuk pertanggungjawaban tim.

Setelah PKM ini dilaksanakan, maka berdasarkan perjanjian dengan mitra kelompok masyarakat akan ditentukan jadwal untuk

melakukan evaluasi dari program yang berjalan setiap 6 bulan sekali. Hal ini dilakukan sebagai bentuk kepedulian tim terhadap keberlanjutan program yang telah dibuat dengan berupaya untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas dan kuantitas dari usaha yang ada dengan melibatkan remaja secara berkelanjutan dan diharapkan mampu untuk menjadi produk usaha gampong.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Gampong Suak Bilie merupakan salah satu gampong yang berada di Kecamatan Suka Makmue Kabupaten Nagan Raya. Suak Bilie merupakan gampong yang berbatasan dengan gampong Cot Kuta di sebelah Selatan, Gampong Lueng Baro di Utara, Gampong Macah di Barat dan memiliki luas gampong 840 hektar dengan luas wilayah 5,46 Km² (BPS Nagan Raya 2018). Gampong Suak Bilie menempati posisi startegis dari sisi letak karena berdekatan dengan pusat pemerintahan Kabupaten Nagan Raya.

Gampong Suak Bilie memiliki potensi pertanian yang cukup besar didasarkan pada topografi wilayahnya, dimana penggunaan sebagian besar lahan adalah untuk sawah (252 hektar), lahan pertanian bukan sawah (542 hektar), dan bukan lahan pertanian (46 hektar)

(BPS Kabupaten Nagan Raya 2018). Sebagai wilayah dengan jumlah penduduk kedua terbesar di Kecamatan Suka Makmue yaitu 1082 jiwa terdiri dari 555 jiwa laki-laki dan 527 jiwa perempuan, mata pencaharian utama masyarakat Suak Bilie adalah bertani dan berkebun.

Rata-rata remaja di Suak bilie hanya menyelesaikan pendidikan setingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) (BPS Kabupaten Nagan Raya 2018). emudian mereka hanya membantu orang tua berkebun atau bertani karena profesi masyarakat di Suak Bilie masih di dominasi oleh petani dan berkebun sebagai pekerjaan utama. Tidak jarang juga banyak dijumpai remaja yang seharusnya masih mengenyam bangku pendidikan, menghabiskan waktu luang mereka kepada kegiatan yang tidak produktif seperti banyak menghabiskan waktu di warung kopi dan bermain *gadget*.

Aktivitas remaja yang cenderung tidak terbatas oleh kegiatan pendidikan atau akitivitas produktif yang positif pada akhirnya memunculkan permasalahan sosial seperti tindakan asusila, seks bebas, pencurian, perkelahian dan penggunaan obat-obat terlarang. Berdasarkan hasil penelitian awal di lapangan dijumpai beberapa remaja

yang menikah di usia muda akibat hamil di luar nikah, remaja yang di penjara karena penggunaan ganja dan sabu, serta sebagian besar remaja menghabiskan waktu mereka di warung kopi untuk bermain gadget dan judi.

Remaja adalah golongan anak-anak yang sedang mengalami masa peralihan menuju dewasa, pada masa ini terbentuklah ragam sifat dan status remaja yang cenderung dipengaruhi oleh proses transisi yang dialami oleh remaja. Menurut Rumini dan Sundari (2004: 53) Masa remaja bagi perempuan berlangsung selama rentang 12 tahun - 21 tahun, sedangkan bagi laki-laki berlangsung pada rentang 13-22 tahun (Anna Salisa, 2010: 87). Rentang usia remaja yang masih muda seharusnya dapat berpotensi bagi pengembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) sehingga mampu mendorong dan menyukseskan pembangunan.

Minimnya kesadaran terhadap pentingnya pengendalian perkembangan remaja, baik secara fisik maupun psikisnya akan menciptakan munculnya persoalan sosial yang berdampak pada remaja itu sendiri. Hal ini berkaitan dengan ragam perubahan yang dialami remaja dari segi biologis (meliputi perubahan fisik), kognitif (meliputi perubahan fisik-psikis) dan sosial-

emosional (meliputi perubahan psikis). Remaja identik dengan pencarian jati diri yang perlu mendapatkan perhatian sehingga dapat mewujudkan berbagai macam kegiatan dan hasil yang positif bagi perkembangan remaja khususnya dan masyarakat pada umumnya. Oleh karena itu, persoalan sosial yang diakibatkan oleh remaja akibat tidak adanya wadah yang tepat bagi remaja dalam beraktivitas atau menyalurkan *skill* yang dimilikinya harus diberdayakan dan dituntun kearah yang positif.

Penyebab remaja putus sekolah di Gampong Suak Bilie didasari oleh berbagai macam faktor, seperti *pertama* keterbatasan biaya yang dimiliki oleh orang tua, akibatnya banyak remaja yang memutuskan untuk berhenti sekolah dan membantu orang tua mereka yang rata-rata berprofesi sebagai petani atau pekebun. *Kedua*, faktor masih kurangnya minat remaja untuk sekolah karena menganggap kehidupan sekolah tidak sesuai dengan mereka, hal ini dipengaruhi oleh kondisi lingkungan gampong yang rata-rata penduduknya didominasi oleh tingkat pendidikan rendah, sehingga sekolah dianggap bukan prioritas utama. *Ketiga*, pendidikan dayah/pesantren yang non formal lebih diminati oleh remaja untuk mengisi kegiatan pendidikan mereka dengan

menimba ilmu agama seperti mengaji Al-Qur'an maupun kitab-kitab Islam lainnya. *Keempat*, banyak remaja yang pada awalnya sudah melanjutkan pendidikan hingga ke jenjang perguruan tinggi dan mendapatkan beasiswa, namun dipertengahan pelaksanaan pendidikan mereka berhenti dengan beragam alasan seperti membantu orang tua bekerja, tidak berminat dengan kuliah, dan faktor lingkungan pertemanan. Hal ini sangat disayangkan mengingat upaya dari pemerintah Nagan Raya untuk mendorong tingkat pendidikan telah dilaksanakan, namun minimnya kesadaran dan minat remaja akan pendidikan menyebabkan tingkat putus sekolah terutama di Gampong Suak Bilie sangat tinggi.

Remaja di Gampong Suak Bilie beranggapan bahwa apabila mereka melanjutkan pendidikan hanya akan menghabiskan waktu mereka untuk belajar, sedangkan jaminan untuk mendapatkan pekerjaan setelah menempuh pendidikan tidak ada. Oleh karena itu, banyak remaja yang memutuskan untuk berhenti sekolah dan mencari pekerjaan secepat mungkin. Namun, keterbatasan pendidikan menyebabkan remaja pada akhirnya hanya bekerja sebagai buruh kasar seperti petani, tukang bangunan, penjaga toko hingga pada saat

mereka jenuh dengan pekerjaan tersebut, mereka hanya akan kembali menghabiskan waktu dengan duduk di warung kopi dan bermain *game*.

Waktu luang yang tidak produktif tersebut mengakibatkan remaja lebih banyak bermain *gadget* (Lebho & dkk, 2020) seperti *game*, media sosial dan lainnya yang secara tidak langsung menimbulkan permasalahan seperti kecanduan *game*, di mana apabila kondisi keuangan mereka terbatas untuk menyokong keperluan bermain *game* seperti pulsa, paket internet, uang kopi, uang jajan, dll, mereka akan mencuri di gampong guna memenuhi kebutuhan tersebut. Lain hal, remaja yang aktif dengan media sosial cenderung menggunakan waktu mereka untuk berpacaran secara daring, dilanjutkan dengan bertemu hingga terjadilah pergaulan menyimpang akibat dari penggunaan media sosial yang tidak terbatas. Salah pergaulan juga mengakibatkan remaja menjadikan ganja dan sabu sebagai pelarian untuk menghabiskan waktu luang. Pada akhirnya banyak dijumpai beragam kenakalan remaja di Gampong Suak Bilie akibat minimnya kegiatan positif bagi remaja putus sekolah.

Keberadaan remaja putus sekolah pada sebagian masyarakat dianggap sebagai momok dan

penyakit sosial, karena diyakini akan memberikan pengaruh buruk bagi generasi selanjutnya. Namun, di sisi lain masyarakat juga menganggap pendidikan yang cenderung menghabiskan waktu yang lama dan biaya yang mahal tidak dapat menjamin perekonomian mereka. Hal ini apabila terus dibiarkan akan menjadi persoalan klimaks yang mampu mempengaruhi tatanan sosial di Gampong Suak Bilie. Penanganan yang tepat terhadap persoalan ini akan memberikan dampak positif bagi pembangunan gampong, yang dimulai dari pembangunan Sumber Daya Manusia yang kompeten.

Tingginya angka putus sekolah mengakibatkan pemikiran konvensional (Suplig, 2017) dalam kehidupan bermasyarakat di gampong Suak Bilie juga terus terpelihara, sehingga tingkat kemajuan IPTEK tidak dapat diserap dengan baik oleh masyarakat setempat. Kehidupan masyarakat Suak Bilie yang masih tradisional banyak memengaruhi pola pikir masyarakat, yang terkadang menilai pendidikan bukanlah prioritas utama untuk merubah keadaan ekonomi masyarakat gampong yang cenderung masih berada di tingkat ekonomi kelas menengah ke bawah.

Hal tersebut menjadi dilema bagi pembangunan gampong, yaitu masih rendahnya tingkat pendidikan masyarakat dan pola pikir tradisional menyebabkan masyarakat tidak peka terhadap persoalan pembangunan gampong yang akan terwujud apabila peran aktif seluruh masyarakat terpenuhi. Namun, apabila persoalan ekonomi masyarakat cenderung belum terpenuhi akibat rendahnya pemahaman masyarakat terhadap pendidikan maka kesadaran masyarakat dalam hal pembangunan gampong juga akan minim.

Pemerintah gampong pada satu sisi harus tetap menjalankan proyek dan program kerja yang mampu menyukseskan pembangunan gampong serta pembangunan manusia yang berdayaguna, namun hal ini harus dibarengi dengan prosedur yang dapat diterima oleh masyarakat tanpa harus menghakimi keputusan yang sudah diambil dan cenderung menjadi kebudayaan/pola pikir mereka. Sehingga persoalan mengenai remaja putus sekolah harus ditangani dengan bijak.

Persoalan remaja putus sekolah di Gampong Suak Bilie akan diselesaikan melalui program pendampingan terhadap remaja untuk memetakan masing-masing keahlian dan minat yang dimiliki

oleh remaja. Bukan memaksa kembali remaja untuk melanjutkan pendidikan mereka, melainkan menyusun program pendampingan dan pelatihan melalui pendidikan *entrepreneurship*. *Entrepreneurship* (kewirausahaan) adalah ilmu, seni maupun perilaku, sifat, ciri dan watak seseorang yang memiliki kemampuan dalam mewujudkan gagasan inovatif ke dalam dunia nyata secara kreatif dan mampu melakukan sesuatu yang baru (inovasi) untuk menambah nilai guna sehingga dapat bersaing dengan tujuan menciptakan kemakmuran individu dan masyarakat (R. Heru Kristanto HC, 2009: 3).

Program ini memprioritaskan produk yang dihasilkan lebih kepada penjualan jasa yang berasal dari *skill* yang dimiliki oleh remaja. Diharapkan produk ini juga dapat membantu mewujudkan program *One Village One Product* (OVOP) yang dikeluarkan melalui Instruksi Presiden (INPRES) Nomor 6 Tahun 2007 Tanggal 8 Juni. Sehingga dapat menjadi sumber pendapatan bagi remaja itu sendiri dan juga membantu pembangunan Gampong Suak Bilie. Sasaran utama program OVOP untuk memberikan kesejahteraan bagi masyarakat, di mana pelaku usaha di gampong mempunyai hak untuk mengajukan

produk gampongnya (Blue Print OVOP, 2010).

Pemecahan masalah terhadap remaja putus sekolah melalui pendampingan pendidikan *entrepreneurship* dilakukan dengan motivasi dan dorongan untuk membuka lapangan pekerjaan sesuai dengan *skill* yang dimiliki oleh remaja. Solusi yang ditawarkan berupa program pendampingan yang diharapkan dapat menumbuhkan semangat dan motivasi bagi remaja.

Persoalan terhadap remaja yang putus sekolah akibat ketiadaan biaya pendidikan adalah pendampingan dan bantuan melalui *skill* yang dimiliki. Berdasarkan penelitian di lapangan, remaja putus sekolah di dominasi oleh laki-laki, serta mayoritas remaja memiliki kelebihan *skill* di bidang tenaga, maka *output* yang dirancang adalah pekerjaan yang menjual jasa, yaitu pendampingan untuk membuka usaha seperti bengkel kendaraan roda dua, warung internet (warnet) dan pangkas rambut gampong. Sasaran kelompok remaja ini disesuaikan lagi dengan *skill* yang mereka miliki, namun berdasarkan hasil lapangan didapati bahwa mereka yang putus sekolah akibat ketiadaan biaya masih memiliki semangat untuk belajar, maka upaya yang dilakukan adalah mengarahkan remaja untuk

mempelajari usaha yang harus memiliki keterampilan seperti bidang perbengkelan, Informasi dan teknologi serta pangkas rambut, yang membutuhkan teknik dan keahlian khusus agar mahir dalam bidang tersebut.

Pendampingan untuk remaja yang putus sekolah akibat minimnya minat untuk menuntut ilmu maka akan didampingi untuk membuka usaha seperti *doorsmeer*, kedai kelontong dan warung kopi gampong. Arahan program ini didasarkan kepada hasil yang didapati pada saat penelitian lapangan, remaja yang putus sekolah karena tidak memiliki minat belajar harus didampingi secara lebih serius agar dapat menumbuhkan kesadaran dan memacu motivasi mereka. Maka bidang usaha yang dapat mereka tekuni haruslah bidang usaha yang tidak terlalu menekankan kepada tingkat keseriusan dan keahlian yang besar seperti bekerja untuk mencuci kendaraan, menjaga warung kelontong dan warung kopi.

Remaja putus sekolah yang sebelumnya telah melanjutkan pendidikan sampai ketinggian Perguruan Tinggi diarahkan untuk dapat menghidupkan kembali koperasi milik gampong serta pengembangan sektor ekonomi gampong (Yusuf & Syarifuddin,

2020) lainnya seperti koperasi simpan pinjam, mengelola proyek pembangunan milik gampong, dll. Hal ini didasarkan kepada penelitian di lapangan yang mendapati bahwa remaja ini memiliki potensi yang dapat menyumbang pemikiran yang baik dalam proses pembangunan gampong, namun harus dibarengi dengan kondisi lingkungan yang

dapat memicu mereka bekerja dengan nyaman, yaitu mereka diberikan hak dan peluang untuk mengembangkan suatu program secara independen. Hal ini berkaitan erat dengan kondisi psikis yaitu pergaulan remaja, yang mana kesetiaan, kepedulian dan jiwa berpikir yang bebas menuntun mereka memiliki rasa solidaritas antar sesama.



Gambar 1. Kegiatan Remaja di Malam Hari



Gambar 2. Kegiatan remaja pada siang hari

4. PENUTUP

Persoalan terhadap remaja yang putus sekolah akibat ketiadaan biaya pendidikan adalah pendampingan dan bantuan melalui *skill* yang dimiliki. Berdasarkan penelitian di lapangan, remaja putus sekolah di dominasi oleh laki-laki, serta mayoritas remaja memiliki kelebihan *skill* di bidang tenaga, maka *output* yang dirancang adalah pekerjaan yang menjual jasa, yaitu pendampingan untuk membuka usaha seperti bengkel kendaraan roda dua, warung internet (warnet) dan pangkas rambut gampong. Sasaran kelompok remaja ini disesuaikan lagi dengan *skill* yang mereka miliki, namun berdasarkan hasil lapangan didapatkan bahwa mereka yang putus sekolah akibat ketiadaan biaya masih memiliki semangat untuk belajar, maka upaya yang dilakukan adalah mengarahkan remaja untuk mempelajari usaha yang harus memiliki keterampilan seperti bidang perbengkelan, Informasi dan teknologi serta pangkas rambut, yang membutuhkan teknik dan keahlian khusus agar mahir dalam bidang tersebut.

Pendampingan untuk remaja yang putus sekolah akibat minimnya minat untuk menuntut ilmu maka akan didampingi untuk membuka usaha seperti *doorsmeer*, kedai kelontong dan warung kopi

gampong. Arahan program ini didasarkan kepada hasil yang didapatkan pada saat penelitian lapangan, remaja yang putus sekolah karena tidak memiliki minat belajar harus didampingi secara lebih serius agar dapat menumbuhkan kesadaran dan memacu motivasi mereka. Maka bidang usaha yang dapat mereka tekuni haruslah bidang usaha yang tidak terlalu menekankan kepada tingkat keseriusan dan keahlian yang besar seperti bekerja untuk mencuci kendaraan, menjaga warung kelontong dan warung kopi.

Remaja putus sekolah yang sebelumnya telah melanjutkan pendidikan sampai ketingkat Perguruan Tinggi diarahkan untuk dapat menghidupkan kembali koperasi milik gampong serta pengembangan sektor ekonomi gampong lainnya seperti koperasi simpan pinjam, mengelola proyek pembangunan milik gampong, dll. Hal ini didasarkan kepada penelitian di lapangan yang mendapati bahwa remaja ini memiliki potensi yang dapat menyumbang pemikiran yang baik dalam proses pembangunan gampong, namun harus dibarengi dengan kondisi lingkungan yang dapat memicu mereka bekerja dengan nyaman, yaitu mereka diberikan hak dan peluang untuk

mengembangkan suatu program secara independen. Hal ini berkaitan erat dengan kondisi psikis yaitu pergaulan remaja, yang mana kesetiaan, kepedulian dan jiwa berpikir yang bebas menuntun mereka memiliki rasa solidaritas antar sesama.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Anna Salisa. 2010. *Perilaku Seks Pranikah di Kalangan Remaja*. Skripsi. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Nagan Raya 2018. BPS Nagan Raya
- Deputi Menteri Bidang Pengkajian UKMK Kementerian Koperasi dan UKM Republik Indonesia "Pengembangan Produk Unggulan Daerah Melalui Pendekatan OVOP". Diunduh pada 29 Agustus 2019.
- Lebho, M. A., & dkk. (2020). Perilaku Kecanduan Game Online Ditinjau dari Kesepian dan Kebutuhan Berafiliasi pada Remaja. *Journal of Health and Behavioral Science*, 202-212.
- R. Heru Kristanto HC. 2009. *Kewirausahaan (Entrepreneurship): Pendekatan Manajemen dan Praktik*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Suplig, M. A. (2017). Pengaruh Kecanduan Game Online Siswa SMA Kelas X terhadap Kecerdasan Sosial Sekolah Kristen Swasta di Makassar. *Jurnal Jaffray*, 176-200.
- Yusuf, M., & Syarifuddin. (2020). Pendampingan Anak Drop Out di Desa Angkipih Parasaman Kabupaten Banjar Melalui Pendekatan Edukatif dan Ekonomi. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 54-69. (n.d.).