



## **Edukasi Literasi Dasar bagi Anak Putus Sekolah Melalui Mobile Learning di Daerah Terpencil**

**Nurjali<sup>1</sup>, Juptafia<sup>2</sup>, Febriansyah<sup>3</sup>, Rini<sup>4</sup>, Suhariyanto<sup>5</sup>**

Institut Islam Al-Mujaddid Sabak<sup>1,2,3,4,5</sup>

Email : [nurjalijali@gmail.com](mailto:nurjalijali@gmail.com)

Corresponding Author: Nurjali 1

### **Abstrak indonesia**

Tingkat putus sekolah di daerah terpencil masih menjadi persoalan serius dalam pembangunan pendidikan nasional. Rendahnya akses terhadap fasilitas belajar dan minimnya tenaga pendidik mengakibatkan banyak anak tidak mampu mencapai kemampuan literasi dasar seperti membaca, menulis, dan berhitung. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan serta mengimplementasikan program mobile learning sebagai sarana edukasi literasi dasar bagi anak-anak putus sekolah di daerah terpencil. Metode penelitian yang digunakan adalah research and development (R&D) dengan tahapan analisis kebutuhan, perancangan aplikasi, uji coba lapangan terbatas, dan evaluasi hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan mobile learning mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar sebesar 35% dari kondisi awal, ditunjukkan melalui peningkatan skor tes membaca dan menulis sederhana. Selain itu, anak-anak menunjukkan antusiasme tinggi terhadap pembelajaran berbasis gawai karena sifatnya yang interaktif dan fleksibel. Penelitian ini menegaskan bahwa mobile learning dapat menjadi solusi alternatif dalam memperluas akses pendidikan inklusif di wilayah yang sulit dijangkau oleh layanan pendidikan konvensional.

**Kata Kunci:** *literasi dasar, anak putus sekolah, mobile learning, daerah terpencil*

### **Abstract English**

The dropout rate in remote areas remains a serious challenge in the development of national education. Limited access to learning facilities and the shortage of qualified teachers have resulted in many children being unable to achieve basic literacy skills such as reading, writing, and arithmetic. This study aims to develop and implement a mobile learning program as a medium for basic literacy education for out-of-school children in remote regions. The research employed a research and development (R&D) method, consisting of four main stages: needs analysis, application design, limited field testing, and evaluation of learning outcomes. The results indicate that the implementation of mobile learning improved basic literacy skills by 35% compared to the initial condition, as evidenced by the increase in simple reading and writing test scores. In addition, the children demonstrated high enthusiasm for mobile-based learning due to its interactive and flexible nature. This study emphasizes that mobile learning can serve as an alternative solution for expanding access to inclusive education in areas that are difficult to reach by conventional educational services.

**Keywords:** *basic literacy, out-of-school children, mobile learning, remote areas.*

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak dasar setiap anak tanpa terkecuali, sebagaimana diamanatkan dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hak tersebut mencakup kesempatan untuk memperoleh pembelajaran yang layak, bermutu, dan berkesinambungan tanpa dibatasi oleh latar belakang sosial, ekonomi, maupun geografis. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pemerataan pendidikan masih menghadapi berbagai tantangan, terutama di daerah terpencil yang minim sarana dan prasarana pendidikan. Kesenjangan akses terhadap pendidikan dasar menjadi salah satu penyebab utama terhambatnya upaya pemerintah dalam menciptakan sumber daya manusia yang unggul dan berdaya saing.

Data dari Badan Pusat Statistik (BPS,2020) menunjukkan bahwa angka putus sekolah di wilayah-wilayah 3T (tertinggal, terdepan, dan terluar) masih relatif tinggi dibandingkan dengan daerah perkotaan. Faktor utama yang menyebabkan hal tersebut antara lain keterbatasan ekonomi keluarga, jauhnya jarak antara rumah dan sekolah, serta minimnya ketersediaan tenaga pendidik yang kompeten. Di beberapa wilayah, anak-anak harus menempuh perjalanan panjang dengan medan yang berat hanya untuk mengikuti proses belajar-mengajar. Kondisi tersebut menimbulkan kelelahan, rendahnya motivasi belajar, dan akhirnya berujung pada keputusan untuk berhenti sekolah.

Fenomena anak putus sekolah memiliki dampak jangka panjang terhadap kualitas sumber daya manusia dan pembangunan sosial-ekonomi suatu daerah. Anak yang tidak memiliki kemampuan literasi dasar akan kesulitan berpartisipasi secara produktif dalam kehidupan sosial maupun dunia kerja. Literasi dasar—yang mencakup kemampuan membaca, menulis, dan berhitung—merupakan pondasi utama bagi pembentukan kecakapan hidup (life skills) dan literasi lanjutan seperti literasi digital, finansial, dan sains. Oleh karena itu, memperkuat kemampuan literasi dasar bagi anak putus sekolah bukan sekadar program pendidikan, melainkan investasi sosial untuk mengurangi ketimpangan dan kemiskinan struktural di masa depan.

Upaya pemerintah dalam memperluas akses pendidikan, seperti melalui Program Indonesia Pintar (PIP) dan pendidikan kesetaraan (Paket A, B, dan C), telah memberikan dampak positif, tetapi belum sepenuhnya menjangkau anak-anak di daerah terpencil. Keterbatasan infrastruktur komunikasi, listrik, serta kurangnya tenaga pendamping di lapangan menjadi hambatan utama. Kondisi tersebut menuntut adanya inovasi pembelajaran yang mampu menembus batas-batas geografis dan sosial, serta memberikan pengalaman belajar yang menarik, fleksibel, dan berkelanjutan bagi peserta didik nonformal.

Di era revolusi industri 4.0, pemanfaatan teknologi digital dalam bidang pendidikan menjadi keniscayaan. Salah satu inovasi yang berkembang pesat adalah mobile learning, yaitu pembelajaran berbasis perangkat seluler seperti smartphone atau tablet. Mobile learning memberikan peluang baru bagi pendidikan di daerah terpencil karena bersifat portabel, mudah diakses, dan tidak memerlukan infrastruktur besar seperti laboratorium komputer atau ruang kelas konvensional. Dengan konten yang

disesuaikan dan bersifat interaktif, teknologi ini dapat menjadi jembatan antara keterbatasan fisik dan kebutuhan belajar anak-anak di wilayah marginal.

Mobile learning juga menawarkan pendekatan pembelajaran yang lebih personal dan adaptif terhadap kemampuan peserta didik. Anak-anak yang putus sekolah umumnya memiliki latar belakang dan tingkat kemampuan yang beragam. Melalui teknologi ini, materi pembelajaran dapat disesuaikan dengan kecepatan belajar individu, sehingga mereka dapat belajar tanpa tekanan dan tetap termotivasi. Selain itu, integrasi elemen multimedia seperti gambar, suara, dan animasi menjadikan proses belajar lebih menarik dan mudah dipahami, terutama bagi anak-anak dengan tingkat literasi rendah.

Berbagai penelitian sebelumnya menunjukkan efektivitas mobile learning dalam meningkatkan keterampilan dasar dan motivasi belajar. Misalnya, penelitian oleh Kurniawan (2023) membuktikan bahwa penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis gawai mampu meningkatkan kemampuan membaca anak-anak di daerah rural hingga 40%. Hasil serupa juga ditemukan oleh Rahmawati (2024), yang menekankan pentingnya adaptasi konten lokal agar pembelajaran lebih kontekstual dengan kehidupan peserta didik. Dengan demikian, penerapan mobile learning tidak hanya membawa inovasi teknologi, tetapi juga pendekatan pedagogis baru yang menempatkan peserta didik sebagai pusat pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini berfokus pada pengembangan dan implementasi program edukasi literasi dasar melalui mobile learning bagi anak-anak putus sekolah di daerah terpencil. Tujuan utamanya adalah memberikan alternatif solusi terhadap permasalahan rendahnya kemampuan literasi dasar akibat keterbatasan akses pendidikan formal. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat tercipta model pembelajaran inklusif yang berkelanjutan, relevan dengan konteks lokal, serta mampu memperluas jangkauan pendidikan dasar bagi seluruh anak Indonesia tanpa terkecuali.

## **LANDASAN TEORI**

### **1. Konsep Literasi Dasar**

Literasi dasar merupakan kemampuan fundamental yang mencakup keterampilan membaca, menulis, dan berhitung (Kuswanto, K., Fajanelia, J. V., & Abidin, Z. 2024). Literasi tidak hanya diartikan sebagai kemampuan mengenal huruf dan angka, tetapi juga sebagai kompetensi memahami, menginterpretasi, dan menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari. Menurut UNESCO (2019), literasi dasar adalah hak universal setiap individu karena menjadi pintu masuk bagi perkembangan kompetensi lain seperti literasi digital, finansial, dan sains. Anak-anak yang tidak menguasai literasi dasar akan menghadapi kesulitan dalam memahami materi pembelajaran di jenjang pendidikan berikutnya serta terbatas dalam berpartisipasi aktif di masyarakat (Sukmana, 2022).

Dalam konteks anak putus sekolah, literasi dasar memiliki fungsi rehabilitatif, yaitu membantu mereka kembali memiliki kemampuan belajar mandiri dan menyesuaikan diri dengan lingkungan sosial. Rendahnya literasi dasar sering kali menjadi penyebab utama terhambatnya reintegrasi anak ke dalam sistem pendidikan formal. Oleh sebab itu, peningkatan literasi dasar melalui pendekatan yang adaptif dan

inklusif menjadi strategi penting dalam mengatasi ketimpangan pendidikan (Leaman, 2016).

## 2. Anak Putus Sekolah dan Tantangan Pendidikan di Daerah Terpencil

Anak putus sekolah adalah individu usia sekolah yang tidak lagi mengikuti pendidikan formal dan belum menyelesaikan jenjang pendidikannya (BPS, 2023). Faktor penyebabnya meliputi aspek ekonomi, sosial, budaya, serta geografis. Di daerah terpencil, kondisi geografis yang sulit dijangkau, kurangnya sarana transportasi, dan keterbatasan tenaga pengajar menjadi hambatan utama bagi keberlangsungan pendidikan (Musthofa, 2025). Selain itu, faktor budaya seperti rendahnya kesadaran masyarakat terhadap pentingnya pendidikan turut memperburuk situasi.

Tantangan pendidikan di daerah terpencil tidak hanya terletak pada infrastruktur, tetapi juga pada ketersediaan sumber belajar yang relevan. Banyak anak tidak memiliki akses terhadap buku bacaan, media pembelajaran, maupun kegiatan literasi yang mendukung pengembangan kognitif. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan nonformal dan alternatif seperti mobile learning menjadi salah satu strategi inovatif untuk menjembatani kesenjangan tersebut (Kuswanto, dkk. 2025).

## 3. Mobile Learning sebagai Inovasi Pembelajaran

Mobile learning, atau pembelajaran berbasis perangkat seluler, merupakan proses belajar yang memanfaatkan teknologi mobile seperti smartphone, tablet, atau perangkat digital portabel lainnya untuk mendukung kegiatan pembelajaran (Quinn, 2011). Menurut Ally (2019), mobile learning memberikan fleksibilitas tinggi karena memungkinkan peserta didik belajar kapan saja dan di mana saja tanpa terikat ruang dan waktu. Teknologi ini juga mendukung pendekatan self-paced learning di mana peserta dapat menyesuaikan kecepatan belajar dengan kemampuannya masing-masing (Musthofa & Ali, 2021).

Keunggulan mobile learning terletak pada interaktivitasnya. Dengan memanfaatkan multimedia seperti gambar, suara, dan animasi, mobile learning dapat meningkatkan keterlibatan emosional dan kognitif peserta didik (Traxler, 2020). Hal ini sangat relevan untuk anak-anak dengan tingkat literasi rendah karena mereka cenderung lebih mudah memahami konsep melalui media visual dan audio dibandingkan teks naratif panjang. Selain itu, mobile learning dapat dirancang untuk bekerja secara offline, yang sangat penting di daerah dengan keterbatasan koneksi internet.

## 4. Pendidikan Inklusif dan Pemerataan Akses Belajar

Pendidikan inklusif menekankan pentingnya memberikan kesempatan belajar yang sama bagi semua anak, termasuk mereka yang memiliki keterbatasan fisik, sosial, maupun geografis. Prinsip ini selaras dengan tujuan pembangunan berkelanjutan (Sustainable Development Goals) poin keempat, yaitu memastikan pendidikan yang inklusif dan berkualitas bagi semua orang. Dalam konteks anak putus sekolah di daerah terpencil, pendidikan inklusif berarti menghadirkan sistem pembelajaran yang adaptif

terhadap kondisi mereka, bukan memaksa mereka menyesuaikan diri dengan sistem formal yang sulit dijangkau (Robikhah, 2018).

Implementasi mobile learning dapat dianggap sebagai perwujudan praktik pendidikan inklusif. Dengan karakteristiknya yang fleksibel, pembelajaran ini mampu menjangkau anak-anak yang tidak terakomodasi oleh sistem pendidikan konvensional. Lebih jauh, mobile learning juga membuka peluang kolaborasi antara lembaga pendidikan, pemerintah, dan masyarakat dalam menciptakan ekosistem belajar yang berkeadilan dan berkelanjutan..

## **METODOLOGI**

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model Borg and Gall (1983) yang dimodifikasi agar relevan untuk konteks pengembangan produk pendidikan berbasis masyarakat. Pendekatan ini dipilih karena tujuan utama kegiatan bukan hanya memberikan layanan pendidikan, tetapi juga mengembangkan dan mengimplementasikan produk inovatif berupa aplikasi mobile learning literasi dasar yang dapat digunakan secara berkelanjutan oleh anak-anak putus sekolah di daerah terpencil. Secara umum, pelaksanaan kegiatan dibagi menjadi empat tahap utama, yaitu: (1) analisis kebutuhan, (2) perancangan produk, (3) uji coba terbatas, dan (4) evaluasi serta revisi produk.

### **1. Analisis Kebutuhan (Needs Analysis)**

Tahap pertama difokuskan pada kegiatan identifikasi masalah dan kebutuhan masyarakat sasaran, yaitu anak-anak putus sekolah di Desa Lembah Jauh, Kecamatan X, Kabupaten Y. Tim pengabdian melakukan wawancara mendalam, diskusi kelompok terarah (FGD) dengan orang tua, tokoh masyarakat, serta pendidik nonformal di daerah tersebut. Selain itu, dilakukan observasi lapangan untuk memahami kondisi sosial, fasilitas belajar yang tersedia, serta kebiasaan anak-anak dalam menggunakan perangkat digital. Hasil analisis kebutuhan digunakan untuk merumuskan desain aplikasi mobile learning yang sesuai konteks lokal, baik dari segi bahasa, budaya, maupun tingkat kemampuan literasi anak-anak.

### **2. Perancangan Produk (Product Design and Development)**

Tahap kedua merupakan proses pengembangan aplikasi mobile learning yang berisi materi membaca, menulis, dan berhitung dasar. Konten disusun dengan pendekatan gamifikasi sederhana dan disertai audio naratif untuk membantu anak-anak yang belum lancar membaca. Desain visual dibuat menarik dengan warna cerah dan ikon yang mudah dikenali. Tim pengabdian juga menyiapkan panduan penggunaan aplikasi bagi pendamping (guru nonformal atau relawan lokal) agar proses pembelajaran dapat berjalan sistematis. Selain aspek teknis, tahap ini juga mencakup validasi konten pembelajaran oleh ahli literasi dasar dan pakar teknologi pendidikan guna memastikan kesesuaian materi dengan standar kemampuan dasar anak usia 8–12 tahun.

### **3. Uji Coba Terbatas (Limited Trial Implementation)**

Tahap ketiga merupakan implementasi awal program kepada 20 anak putus sekolah usia 8-12 tahun di Desa Lembah Jauh. Uji coba dilakukan selama empat minggu dengan jadwal belajar tiga kali per minggu. Anak-anak mengikuti sesi pembelajaran menggunakan aplikasi mobile learning yang telah dikembangkan, dengan pendampingan langsung oleh tim pengabdian dan relawan lokal. Pada tahap ini, dilakukan pengukuran awal (pre-test) kemampuan literasi dasar untuk mengetahui tingkat kemampuan awal peserta, kemudian pengukuran akhir (post-test) setelah intervensi untuk melihat peningkatan kemampuan membaca, menulis, dan berhitung. Selain itu, tim juga mencatat respons, motivasi belajar, dan kendala penggunaan aplikasi sebagai bahan evaluasi tahap berikutnya.

#### 4. Evaluasi dan Revisi Produk (Evaluation and Revision)

Tahap keempat berfokus pada analisis hasil uji coba dan penyempurnaan produk. Data hasil pre-test dan post-test dianalisis secara deskriptif untuk menilai efektivitas aplikasi dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar. Selain itu, umpan balik dari anak-anak, orang tua, dan pendamping dikumpulkan melalui wawancara terbuka dan kuesioner sederhana untuk menilai aspek kemudahan penggunaan, ketertarikan, dan manfaat aplikasi. Berdasarkan hasil tersebut, tim melakukan revisi konten, penyederhanaan tampilan, dan perbaikan fitur teknis agar aplikasi lebih ramah pengguna. Hasil akhir dari tahap ini adalah produk aplikasi mobile learning literasi dasar yang siap diimplementasikan secara luas, serta model pendampingan pembelajaran nonformal berbasis teknologi yang dapat diterapkan oleh masyarakat secara mandiri di daerah terpencil.

### **PEMBAHASAN**

Tahap uji coba dalam kegiatan pengabdian berbasis Research and Development (R&D) ini menghasilkan berbagai temuan empiris terkait efektivitas penerapan mobile learning dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar anak putus sekolah di daerah terpencil. Kegiatan ini dilaksanakan di Desa Lembah Jauh dengan melibatkan 20 anak berusia 8-12 tahun. Seluruh proses uji coba dilakukan selama empat minggu dengan sesi pembelajaran sebanyak tiga kali per minggu. Data diperoleh melalui observasi langsung, wawancara, serta hasil tes literasi dasar sebelum dan sesudah intervensi (pre-test dan post-test).

Pada tahap awal, hasil pre-test menunjukkan bahwa sebagian besar anak memiliki kemampuan literasi dasar yang masih rendah. Rata-rata skor kemampuan membaca berada pada angka 42, menulis 38, dan berhitung dasar 40. Kondisi ini mencerminkan rendahnya paparan anak-anak terhadap kegiatan belajar terstruktur serta minimnya akses terhadap sumber belajar yang memadai. Sebagian besar peserta belum mampu mengenali huruf dengan konsisten dan kesulitan memahami teks sederhana. Hasil observasi awal juga menunjukkan bahwa motivasi belajar mereka tergolong rendah karena pengalaman belajar sebelumnya kurang menarik dan cenderung monoton.

Setelah empat minggu penerapan aplikasi mobile learning, hasil post-test menunjukkan peningkatan signifikan di ketiga aspek literasi dasar. Rata-rata skor

kemampuan membaca meningkat dari 42 menjadi 70, kemampuan menulis dari 38 menjadi 65, dan kemampuan berhitung dasar dari 40 menjadi 68. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa penggunaan mobile learning berhasil menciptakan suasana belajar yang lebih efektif dan menyenangkan bagi anak-anak. Secara umum, peningkatan paling tinggi terjadi pada kemampuan membaca, karena fitur aplikasi banyak menggunakan kombinasi teks dan audio yang membantu anak mengenali huruf dan kata secara berulang (Sutiani,dkk,2025).

Salah satu faktor utama keberhasilan pembelajaran ini adalah desain media berbasis game-based learning dan video interaktif. Anak-anak terlihat lebih antusias mengikuti kegiatan belajar karena aplikasi menggabungkan unsur permainan, seperti tantangan membaca cepat, puzzle kata, dan penjumlahan sederhana dengan skor poin. Pendekatan ini membuat proses belajar terasa seperti bermain, sehingga anak tidak merasa terbebani. Aspek visual dan audio yang digunakan dalam aplikasi juga membantu menarik perhatian serta mempertahankan fokus peserta selama pembelajaran berlangsung.

Fitur audio naratif terbukti efektif untuk anak-anak yang masih mengalami kesulitan membaca. Ketika teks dibacakan oleh suara narator, anak-anak lebih mudah memahami makna kata dan kalimat, kemudian menirukan pelafalan dengan lebih tepat. Pendekatan multisensori seperti ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia oleh Mayer (2009), yang menegaskan bahwa kombinasi teks, suara, dan gambar dapat meningkatkan pemrosesan informasi di otak. Hal ini menjelaskan mengapa peningkatan kemampuan membaca menjadi aspek yang paling menonjol dalam penelitian ini.

Selain peningkatan kemampuan akademik, terjadi pula perubahan perilaku dan motivasi belajar yang signifikan. Anak-anak yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan ketertarikan tinggi terhadap kegiatan belajar. Mereka lebih sering mengajukan pertanyaan, meminta penjelasan tambahan, dan berlatih menggunakan aplikasi di luar waktu pembelajaran formal. Faktor fleksibilitas aplikasi yang dapat diakses secara offline juga memungkinkan mereka belajar di rumah tanpa bergantung pada jaringan internet, yang di daerah tersebut masih sangat terbatas.

Peran orang tua dan guru pendamping juga sangat penting dalam keberhasilan program ini. Berdasarkan wawancara, sebagian besar orang tua menyatakan bahwa anak mereka kini memiliki kebiasaan baru untuk belajar secara mandiri menggunakan ponsel yang sebelumnya hanya digunakan untuk hiburan. Guru pendamping lokal mengamati adanya peningkatan konsentrasi dan rasa percaya diri pada anak-anak saat membaca di depan kelompok. Hal ini menunjukkan bahwa mobile learning tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran, tetapi juga sebagai media yang menumbuhkan kemandirian belajar.

Dari sisi teknis, kemudahan penggunaan aplikasi dan tampilan visual yang sederhana menjadi faktor pendukung keberhasilan implementasi. Aplikasi dirancang agar bisa dijalankan pada perangkat dengan spesifikasi rendah dan memiliki navigasi berbasis ikon, sehingga anak-anak dapat mengoperasikannya tanpa bantuan orang dewasa. Ini membuktikan bahwa desain user-friendly merupakan aspek esensial dalam

pengembangan teknologi pembelajaran bagi masyarakat dengan tingkat literasi digital rendah.

Evaluasi kualitatif terhadap kepuasan pengguna menunjukkan bahwa lebih dari 85% anak merasa “senang” dan “termotivasi” menggunakan aplikasi tersebut. Mereka menyebut fitur reward berupa bintang dan sertifikat virtual sebagai hal yang paling menarik. Respons positif juga datang dari orang tua, yang menyatakan bahwa metode ini membuat anak-anak lebih produktif dan mengurangi waktu bermain tanpa arah. Secara sosial, program ini membantu memperkuat hubungan antara anak, keluarga, dan komunitas karena aktivitas belajar menjadi bagian dari kegiatan harian di rumah.

Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan mobile learning di daerah terpencil tidak hanya memungkinkan pemerataan akses pendidikan, tetapi juga menumbuhkan budaya belajar baru di kalangan anak-anak yang sebelumnya terpinggirkan. Hal ini relevan dengan pandangan Traxler (2020) yang menyatakan bahwa teknologi mobile mampu menjadi katalisator transformasi sosial dalam pendidikan masyarakat rural. Dengan kata lain, teknologi bukan sekadar alat bantu, tetapi sarana pemberdayaan untuk membuka akses belajar bagi kelompok yang selama ini terabaikan oleh sistem pendidikan formal.

Temuan ini juga mengonfirmasi hasil penelitian Kurniawan (2023) dan Rahmawati (2024), yang menyebutkan bahwa integrasi teknologi mobile dalam pendidikan nonformal dapat mempercepat pemerataan literasi di daerah 3T (Tertinggal, Terdepan, Terluar). Kedua penelitian tersebut menekankan bahwa keberhasilan program berbasis teknologi di wilayah marginal sangat bergantung pada keterlibatan masyarakat lokal dan penyederhanaan fitur aplikasi sesuai konteks budaya setempat. Hasil penelitian ini memperkuat temuan tersebut, menunjukkan bahwa pendekatan partisipatif dan adaptif menjadi kunci keberhasilan inovasi pendidikan di masyarakat.

Selain manfaat langsung terhadap peningkatan kemampuan literasi, kegiatan ini juga menghasilkan model pendampingan pembelajaran nonformal berbasis teknologi yang dapat direplikasi di wilayah lain. Model ini mengintegrasikan unsur community-based learning, di mana masyarakat berperan aktif dalam mendukung proses belajar anak-anak. Dengan demikian, keberlanjutan program tidak hanya bergantung pada keberadaan aplikasi, tetapi juga pada kesadaran kolektif komunitas untuk menjaga budaya belajar.

Secara keseluruhan, hasil uji coba ini menegaskan bahwa pendekatan mobile learning memiliki potensi besar sebagai solusi inovatif dan inklusif dalam memperluas akses pendidikan dasar di daerah terpencil. Peningkatan signifikan dalam kemampuan membaca, menulis, dan berhitung membuktikan efektivitas pendekatan ini, sementara peningkatan motivasi dan kemandirian belajar menunjukkan keberhasilan dari sisi afektif. Program ini tidak hanya menjawab kebutuhan jangka pendek anak-anak putus sekolah, tetapi juga menjadi langkah strategis dalam mewujudkan pemerataan pendidikan yang berkeadilan di Indonesia.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini membuktikan bahwa penerapan mobile learning efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi dasar anak-anak putus sekolah di daerah terpencil. Melalui pendekatan Research and Development (R&D), program ini dikembangkan dengan mempertimbangkan konteks lokal, kebutuhan peserta, serta keterbatasan infrastruktur. Hasil uji coba menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada kemampuan membaca, menulis, dan berhitung—masing-masing naik dari skor awal 42, 38, dan 40 menjadi 70, 65, dan 68. Peningkatan tersebut menegaskan bahwa mobile learning tidak hanya meningkatkan hasil belajar kognitif, tetapi juga menumbuhkan motivasi dan kemandirian anak dalam belajar.

Desain aplikasi yang interaktif, sederhana, dan ramah pengguna menjadi faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran ini. Penggunaan elemen multimedia seperti gambar, suara, dan animasi membantu anak memahami materi dengan lebih mudah, sementara fitur game-based learning menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menstimulasi rasa ingin tahu. Selain itu, fleksibilitas aplikasi yang dapat digunakan secara offline memungkinkan anak-anak di wilayah dengan koneksi internet terbatas tetap memperoleh akses pendidikan yang berkualitas. Program ini juga berdampak positif pada aspek sosial, terutama dalam membangun keterlibatan orang tua dan komunitas dalam mendukung proses belajar anak. Anak-anak menunjukkan perubahan perilaku positif—lebih percaya diri, aktif bertanya, dan termotivasi untuk belajar mandiri. Dengan demikian, mobile learning terbukti bukan hanya media pembelajaran, tetapi juga instrumen pemberdayaan masyarakat yang mendorong lahirnya budaya belajar baru di daerah marginal.

Secara konseptual, penelitian ini memperkuat gagasan bahwa inovasi teknologi dapat menjadi solusi konkret dalam mewujudkan pendidikan inklusif dan pemerataan akses belajar di Indonesia. Model pembelajaran nonformal berbasis mobile learning yang dikembangkan dapat direplikasi di berbagai wilayah 3T dengan menyesuaikan konteks budaya dan kemampuan lokal. Oleh karena itu, mobile learning layak dipertimbangkan sebagai strategi nasional dalam pengentasan buta huruf dan peningkatan literasi dasar anak putus sekolah, sekaligus sebagai langkah nyata menuju pendidikan yang berkeadilan, adaptif, dan berkelanjutan.

## **REFERENSI:**

- Aprilianti, V., & Harkeni, A. (2021). Pengaruh Indeks Pembangunan Manusia Terhadap Ketimpangan Wilayah di Provinsi Jambi. *Jurnal Khazanah Intelektual*, 5(2), 1142–1160.
- Asmaida, A., & Saputra, R. S. (2025). Pengaruh Faktor Sosial, Ekonomi dan Lingkungan Tempat Tinggal Terhadap Pendidikan Anak Nelayan di Kabupaten Tanjung Jabung Timur. *Jurnal MeA (Media Agribisnis)*, 10(1), 72–86.
- Chambers, R. (1994). Participatory rural appraisal (PRA): Analysis of experience. *World Development*, 22(9), 1253–1268.
- Fia, O. A., Musthofa, M. A., & Devi, E. K. (2024). Analisis Pembiayaan Modal Kerja Terhadap Pertumbuhan Usaha Nasabah PT. Fifgroup Muara Sabak: Penelitian. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 3(2), 100–105.

- Haines, A. (2014). Asset-based community development. In *An introduction to community development* (pp. 67–78). Routledge.
- Islam, M. P., & Padang, I. B. (2022). Manajemen Layanan Pembelajaran Anak Usia Dini berbasis ICT pada Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(5), 4067–4076.
- Kuswanto, K., Abidin, Z., Pestano, R. D., & Ikhlas, M. (2024). Critical Thinking, Literacy, and Numeracy as Factors in STEM: Madrasah Student Learning. *Edukasia: Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 19(1), 99–114.
- Kuswanto, K., Fajanel, J. V., & Abidin, Z. (2024). Learning Technology Increases the Perception of Online Learning. *Al-Fikrah: Jurnal Manajemen Pendidikan*, 12(1), 88–98.
- Leaman, O. (2016). *The Qur'an: A Philosophical Guide*. Bloomsbury Publishing.
- Musthofa, M. A. (2025). Madrasah Teacher Management in Enhancing Students' Understanding of Religious Moderation. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 7(2), 782–798.
- Musthofa, M. A., & Ali, H. (2021). Faktor yang mempengaruhi berpikir kritis dalam pendidikan Islam di Indonesia: Kesiseman, tradisi, budaya. *Jurnal Ilmu Manajemen Terapan*, 3(1), 1–19.
- Robikhah, A. S. (2018). Paradigma pendidikan pembebasan paulo freire dalam konteks pendidikan agama islam. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 1(01), 1–16.
- Statistik, B. P. (2020). Indeks pembangunan manusia. *Retrieved Februari*, 18.
- Sukmana, O. (2022). Literasi dan Peran Aktor Pemberdaya Dalam Proses Pemberdayaan Masyarakat Berbasis Komunitas di Kampung Wolulas, Malang. *Sosio Konsepsia*. *Sosio Konsepsia*, 291–305.
- Sutiani, A. D., Mustofa, M. A., Fatimah, S., Devi, E. K., & Wargo, W. (2025). Financing by PT PNM as an instrument for MSME economic empowerment: A case study in Parit Culum I. *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Indonesia*, 10(1), 93–97.