

## **PEMBERDAYAAN MADRASAH IBTIDAIYAH WILAYAH KABUPATEN BIREUEN DAN ACEH UTARA**

Oleh: Sofyan Arianto, Zulkhairi.  
Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Lhokseumawe  
Email: zulkhairi.stainmalikussaleh@gmail.com

### **Abstrak**

Konsep Pendidikan Berbasis Masyarakat atau *Community Based Education* (CBE) adalah usaha dan kontribusi masyarakat dalam kegiatan dan program pemberdayaan satuan pendidikan seperti” Pemberdayaan manajemen pendidikan baik secara finansial maupun pengembangan madrasah yang berkualitas dan berkeunggulan (*Quality Oriented*). tujuan pelaksanaan pengabdian berbasis program studi ini adalah untuk mengetahui Sejauh mana peningkatan kualitas Madrasah Ibtidaiyah, pengembangan Inovasi dan kreativitas Sumber Daya Manusia (SDM) Madrasah, membangun Jaringan Kerja (*Networking*), dan kemampuan Madrasah dalam mengembangkan diri. Adapun program Pengabdian Berbasis Madrasah ini terdiri dari Program pengenalan dasar *Smart School “Whiteboard Animation with Videoscribe”* Berbasis *ICT Education* Era Revolusi Industri 5.0. pada MIN Kabupaten Bireuen, dan Program Pemberdayaan para guru Madrasah Ibtidaiyah di wilayah Kabupaten Aceh Utara. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian ini diperoleh bahwa para peserta baik dari guru dan kepala madrasah sangat tertarik dan antusias dalam mengikuti kedua program pengabdian berbasis madrasah ini, para peserta *whiteboard animation* dengan *videoscribe* ini mengharapkan agar tim pengabdian mau melaksanakan pelatihan lanjutan untuk mereka, sehingga mereka bisa belajar tuntas dan mampu merancang modul atau Renacan Pelaksanaan Pembelajaran dalam bentuk *whiteboard animation* dengan *videoscribe*. Peserta program pemberdayaan guru madrasah di wilayah kabupaten Aceh Utara, mereka juga mengharapkan dan menginginkan agar supaya pelaksanaan program pemberdayaan guru madrasah ini dapat dilanjutkan dengan melakukan kerjasama maupun hubungan kemitraan antara madrasah dan lembaga dari tim pengabdian yaitu dengan IAIN Lhokseumawe.

**Kata Kunci: Pemberdayaan, Madrasah**

## A. Pendahuluan

Madrasah Ibtidaiyah adalah jenjang pendidikan dasar atau sekolah dasar formal dibawah naungan kementerian agama Republik Indonesia. Berdasarkan Undang-Undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 8 disebutkan bahwa masyarakat berhak berperan serta dalam perencanaan, pelaksanaan, pengawasan dan evaluasi program pendidikan. Konsep Pendidikan berbasis Masyarakat. Menurut Azyumardi Azra bahwa Istilah *Community Based Education* (CBE) dimaksudkan untuk menjelaskan peran serta masyarakat dalam kegiatan pemberdayaan satuan pendidikan seperti” Pemberdayaan manajemen pendidikan baik secara finansial maupun pengembangan madrasah yang berkualitas dan berkeunggulan (*Quality Oriented*).<sup>1</sup>

Berdasarkan pengamatan awal ke beberapa Madrasah Ibtidaiyah di daerah Kabupaten Bireuen dan Aceh utara, terdapat rendahnya perhatian dalam pengembangan pendidikan madrasah ibtidaiyah, diantaranya; *pertama*, Peningkatan layanan pendidikan di madrasah ibtidaiyah; *kedua*. Minimnya mutu dan kualitas Madrasah Ibtidaiyah; *ketiga*. Lemahnya pengembangan sistem dan manajemen pendidikan di madrasah ibtidaiyah; dan *keempat*. Kurangnya penguatan pemberdayaan kelembagaan madrasah ibtidaiyah.

Sehingga membutuhkan strategi yang kuat dalam peningkatan layanan pendidikan di madrasah ibtidaiyah yang berpusat pada upaya mencegah; *a*.tingkat putus sekolah; dan *b*.tetap terlaksananya proses belajar mengajar di madrasah ibtidaiyah meskipun sumber daya yang tersedia terbatas. Selanjutnya peningkatan mutu dan kualitas pendidikan di madrasah ibtidaiyah dalam lima aspek mendasar; *a*.pengembangan kurikulum; *b*. peningkatan kualitas standar kompetensi guru; *c*.pengembangan keahlian tenaga kependidikan, *d*.sarana dan prasarana; dan *e*.pengembangan kemampuan kepemimpinan madrasah ibtidaiyah.

Sementara untuk pengembangan kelembagaan madrasah ibtidaiyah, diperlukan beberapa aspek; *pertama* .Visi misi, sasaran, tujuan, profil lulusan yang terukur dan terarah; *kedua*. Kebijakan-kebijakan program pendidikan yang ada di madrasah ibtidaiyah; *ketiga*. Peningkatan partisipasi masyarakat melalui pembentukan majelis madrasah; dan *keempat*. Mengembangkan sistem perencanaan regional dan lokal ditingkat satuan pendidikan.

Oleh sebab itu kami berminat ingin mengembangkan lima bidang prioritas yang perlu diterapkan dalam pemberdayaan Madrasah Ibtidaiyah di wilayah Kabupaten Bireuen dan Aceh Utara; 1.Peningkatan Kualitas pendidikan di madrasah ibtidaiyah (*Quality Oriented*); 2.Pengembangan Inovasi dan Kreativitas Sumber Daya Manusia (SDM) Madrasah Ibtidaiyah;

---

<sup>1</sup>Azra Azyumardi. *Pendidikan Islam;Tradisi dan Modernisasi Menuju Millennium Baru*. Ciputat: Logos, 1999). hal. 118

3. Membangun Jaringan Kerja sama (*Networking*) antara madrasah ibtidaiyah dengan Perguruan Tinggi Keagamaan Islam dalam berbagai program pendidikan sehingga melahirkan madrasah-madrasah binaan maupun unggulan; dan 4. Penguatan semangat otonomi Pendidikan.

Berdasarkan gagasan tersebut dan hasil observasi dan komunikasi awal pada *Forum Group Discussion* (FGD) dengan para SDM madrasah, maka peneliti sangat tertarik untuk melakukan pengabdian berbasis program studi di lingkungan Madrasah Ibtidaiyah di Kabupaten Bireuen dan Kabupaten Aceh Utara.

Rumusan masalah dalam pengabdian berbasis program studi ini adalah; bagaimanakah peningkatan kualitas Madrasah Ibtidaiyah, pengembangan Inovasi dan kreativitas Sumber Daya Manusia (SDM) Madrasah, membangun Jaringan Kerja (*Networking*), dan kemampuan Madrasah dalam mengembangkan diri?

## **B. Tujuan Pengabdian**

Adapun tujuan pengabdian berbasis program studi ini, untuk mengetahui bagaimanakah peningkatan kualitas Madrasah Ibtidaiyah, pengembangan Inovasi dan kreativitas Sumber Daya Manusia (SDM) Madrasah, membangun Jaringan Kerja (*Networking*), dan kemampuan Madrasah dalam mengembangkan diri?

## **C. Manfaat Pengabdian**

Manfaat Kegiatan Pengabdian Madrasah Berbasis Program Studi ini Adalah sebagai berikut :

Bagi Madrasah, laporan ini sebagai pedoman awal dalam Menguatkan kelembagaan Madrasah dalam mengembangkan dan mengoptimalkan potensi madrasah agar lebih berkembang dan maju kedepannya, sebagai dasar pengembangan dalam meningkatkan daya saing Madrasah di kancah nasional dan internasional. Meningkatkan kemampuan dan skill SDM madrasah baik Tenaga Pendidik maupun kependidikan.

Bagi para Pengabdian, sebagai pedoman dalam meningkatkan kemampuan manajerialnya dalam mengelola dan memajukan madrasah di wilayah kabupaten bireuen dan Aceh utara serta wilayah aceh secara umum. Sebagai langkah awal dalam meningkatkan potensi dan kontribusi mereka dalam memajukan madrasah.

Bagi Masyarakat, pengabdian ini bermanfaat dalam mensukseskan pengelolaan dan pengembangan madrasah ibtidaiyah di wilayah Bireuen dan Aceh utara. Dapat meningkatkan

kesadaran masyarakat dalam membantu meningkatkan pengelolaan lembaga pendidikan di wilayah mereka.

#### **D. Kajian Relevan**

Berdasarkan latar belakang masalah, rumusan dan tujuan pengabdian berbasis program studi ini, maka pengabdian memiliki beberapa pedoman dan kerangka acuan pengembangan pengabdian dari beberapa kajian penelitian sebelumnya diantaranya;

Penelitian Siti Samroh dengan judul tesisnya” *Pastisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas*”.<sup>2</sup> Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan dan menganalisis partisipasi msyarakat dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) dan pengembangan sarana dan prasarana madrasah ibtidaiyah di Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: *pertama*, partisipasi masyarakat dalam pengembangan Sumber Daya Manusia (SDM) madrasah ibtidaiyah dengan menumbuhkan kondisi keterbukaan dan sikap saling percaya, dan menjalin komunikasi yang baik dengan masyarakat dalam bentuk pengambilan keputusan, pelaksanaan program, pemanfaatan program, serta evaluasi program madrasah. *Kedua*, partisipasi msyarakat dalam pengembangan sarana dan prasarana yang dibutuhkan madrasah, dan mengusulkan dalam pertimbangan pengelolaan rancana anggaran belanja madrasah (RABM).

Penelitian Mohammad Miftachul Choiri dengan judul tulisannya yaitu “*Pemberdayaan Madrasah dan Pendidikan Berbasis Masyarakat*”.<sup>3</sup> Madrasah sebagai lembaga pendidikan yang berciri khas agama Islam mempunyai karakteristik yang unik. Mayoritas madrasah lahir dari prakarsa masyarakat, maka kualitas madrasah menjadi beragam, madrasah didukung oleh masyarakat secara sosio ekonomi dan kultural sangat memadai sehingga memiliki modal sosial yang kuat, demi meningkatkan mutu dan kualitas madrasah dimasa depan.

#### **E. Definisi Operasional**

1. *Pemberdayaan* adalah proses usaha, daya upaya dan cara meningkatkan kemampuan dan kekuatan dalam melaksanakan suatu pekerjaan dan tugas. Pemberdayaan juga

---

<sup>2</sup>Samroh Siti. *Pastisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas*. (Tesis: Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Pascasarjana IAIN Purwokerto, 2017).

<sup>3</sup>Choiri Miftachul Moh. *Pemberdayaan Madrasah dan Pendidikan Berbasis Masyarakat*” (Jurnal: Tarbiyah Vol 21 No.2. Jawa Timur Ponorogo, 2014)

merupakan suatu upaya dalam membangun, mendorong dan membangkitkan potensi yang dimiliki dan mengembangkannya.

2. *Madrasah Ibtidaiyah* adalah salah satu bentuk satuan pendidikan dasar yang menyelenggarakan program pendidikan dalam jangka waktu 6 (enam) tahun yang terdapat di wilayah lingkungan Kementerian Agama Republik Indonesia. Sama juga halnya dengan sekolah dasar (SD), namun perbedaannya adalah Sekolah Dasar berada dibawah naungan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

## **F. Fenomena dan Permasalahan Madrasah**

Berdasarkan hasil observasi dan komunikasi Langsung dengan beberapa *stakeholder* dan pihak-pihak madrasah melalui pelaksanaan Forum Group Discussion (FGD) bahwa masi terdapat beberapa fenomena dan persoalan yang muncul di madrasah Ibtidaiyah Negeri, terutama MIN 8 Bireuen yang terletak di Geurugok Kecataman Gandapura, dimana para Tenaga Pendidik atau SDM pendidikan di sana masih sangat membutuhkan program dan media pembelajaran yang terbaru dan sesuai dengan perkembangan zaman di era globalisasi saat ini, sehingga memudahkan mereka dalam mengajar dan mendorong siswa atau peserta didik nyaman, tertarik dan menyenangkan ketika mereka belajar di kelas.

Begitu pula dengan madrasah Ibtidaiyah Negeri 50 Bireuen, setelah berdiskusi dengan kepala madrasah dan para guru dan tenaga kependidikan, mereka menyampaikan bahwa di madrasah Ibtidaiyah Negeri 50 tersebut juga mengalami hal yang serupa, dimana banyak dari tenaga pendidik yang masih gagap teknologi dan kurang faham dalam menggunakan media ICT dalam mengajar di kelas, apalagi saat ini adalah era digital dan era revolusi Industri, dimana sekolah dan madrasah harus siap bersaing dan meningkatkan kualitas SDM setiap elemen pada madrasah atau sekolah yang ada di Aceh dan khususnya wilayah Bireuen.

Selain itu untuk wilayah aceh utara khususnya madrasah Ibtidaiyah Negeri 19 dan 26 aceh utara, hasil *Forum Group Discussion* (FGD) dengan kepala madrasah dan tenaga kependidikan, diperoleh bahwa tenaga pendidik dan para guru di madrasah masih sangat membutuhkan pemahaman dan pengembangan Kompetensi Pedagogik yang arahnya pada penguatan kemampuan tenaga pendidik dan SDM guru agar benar-benar mampu secara professional dan proporsional dalam mendidik para siswa ataupeserta didik, dan tidak hanya sekedar menyelesaikan tugas mengajar dan tidak sebatas memberikan ilmu pengetahuan saja, namun juga selalu di bombing, diarahkan dan di berikan pendidikan emosional sikap dan mental yang berkarakter mulia.

## **G. Program Pengabdian Berbasis Madrasah**

### **1. Program Pengenalan Dasar “Whiteboard Animation dengan Video scribe” Berbasis ICT Education Era Revolusi Industri 5.0. di Wilayah Kabupaten Bireuen**

*Whiteboard Animation* adalah animasi gambar, tulisan bergerak dan suara pada tampilan seperti papan tulis, “*Videoscribe* adalah software yang bisa kita gunakan dalam membuat design animasi berlatar putih dengan sangat mudah. Menurut saman *software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh sparkol ( Salah satu perusahaan yang ada di Inggris ). Dan tepat setahun setelah dirilis dan dipublikasikan, software ini sudah mempunyai pengguna sebesar 100.000 orang lebih dan juga pernah memenangkan Aplikasi *Best Mobile/Tablet B2B* pada Acara *MOMA Awards* tahun 2013”.<sup>4</sup>

*Whiteboard animation* media komunikasi yang dibuat oleh guru untuk peserta didik melalui simbol-simbol yang ada pada aplikasi *whiteboard Animation*. Dengan adanya simbol-simbol seperti kata-kata, kalimat yang disertai gambar dan audiovisual akan membantu peserta didik dengan mudah memahami apa yang hendak dijelaskan oleh guru.

*Whiteboard Animation* sendiri terdiri dari beberapa aplikasi salah satunya adalah *videoscribe*. *Videoscribe* software yang digunakan dalam membuat desain animasi berlatarkan putih. *Software* ini dikembangkan pada tahun 2012 oleh salah satu perusahaan yang ada di Inggris yaitu oleh Sparkol. Setelah setahun dirilis dan dipublikasi aplikasi ini mempunyai pengguna sebanyak 100.000 orang bahkan lebih.

Hadirnya aplikasi-aplikasi seperti ini dalam dunia pendidikan sangat membantu sekali bagi tega pendidik. Karena penggunaan aplikasi ini selain dapat memudahkan guru dalam mengajar juga menghemat waktu guru dalam penyampaian materi sehingga tersisa waktu bagi guru untuk ember latihan bagi peserta didik.

Selain itu, kehadiran aplikasi ini juga berdampak pada kemajuan lembaga pendidikan terkhusus pendidikan yang jauh dari kota, jika dapat menggunakan aplikasi ini maka lembaga tersebut akan dikenal karena kecanggihannya dalam mengajar sehingga banyak orang yang berminat menyekolahkan anaknya ke sekolah tersebut.

---

<sup>4</sup>Saman. *Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscribe Pada Siswa*. (Prosiding Seminar Nasional: ISSN 2443-1109.Vol 3 No.1, Universitas Cokroaminoto Palopo, 2016). hal. 386

(Prosiding Seminar

## **Langkah-langkah Penggunaan Media *Video Scribe***

Telah kita ketahui bahwa *videoscibe* merupakan media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar. Adapun langkah-langkah dalam menggunakan *videoscibe* adalah sebagai berikut:

1. Pengguna harus mendownload terlebih dahulu aplikasi *videoscibe* di web manapun.
2. Setelah mendownload, maka klik untuk membuka aplikasi tersebut.
3. Setelah dibuka maka di layar monitor akan keluar form log in yang harus diisi. Form log in tersebut merupakan akun yang telah kita buat sebelumnya.
4. Setelah kita log in, muka bukalah lembaran baru yang terletak di sudut kanan layar monitor.
5. Maka akan keluar lembaran baru berwarna putih dengan Toolbar diatas untuk mengedit. Dan pada bagian bawah lembaran terdapat durasi atau pengatur berjalannya layar.
6. Background bisa diubah sesuai selera. Dan dalam aplikasi ini hanya terdapat 3 background saja yaitu putih, hitam dan abu-abu. Untuk percobaan kali ini kita akan memilih background putih saja.
7. Setelah itu tambahkan logo yang kita inginkan. Logo diambil pada toolbar yang tersedia di atas, kemudian dia akan masuk ke penyimpanan internal dan eksternal untuk memilih logo atau gambar yang kita inginkan.
8. Kemudian tekan insert untuk menerima gambar. Dan secara otomatis gambar akan muncul di lembaran.
9. Setelah logo atau gambar muncul maka kita masukkan teks sebagai penjelas dari logo atau gambar yang ada.
10. Teks tersebut bisa diisi dengan menekan ikon T pada toolbar. Setelah itu, maka akan keluar format tentang apa teks yang ingin diisi. Disitu juga tersedia berbagai macam font yang dapat dipakai sesuai kemauan selain itu juga terdapat warna teks sesuai kemauan juga.
11. Setelah mengisi format untuk teks maka tekanlah oke untuk menyetujui format teks yang sudah diatur. Setelah itu tempatkan teks tersebut di tempat yang kita inginkan.
12. Setelah gambar dan teks telah terisi langkah selanjutnya adalah menentukan music atau suara yang diinginkan. Untuk mengisi suara sama seperti teks tadi tersedia di toolbar kemudian di klik, maka akan keluar format untuk mengisi suara.

13. Jika pada halaman tersebut ingin mengisi suara maka dalam formad tersedia record untuk merekam. Dan jika pada bagian itu ingin menambahkan music maka tesedia pilihan music atau music yang diambil dari penyimpanan internal atau eksternal.
14. Setelah suara diisi maka siap untuk di putar.
15. Untuk menyimpan video yang telah diedit maka di sudut kanan atas terdapat ikon file untuk menyimpan dan disitu kita bisa memilih ingin menyimpan dimana.

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dari awal pertemuan, proses dan langkah-langkah kegiatannya dan sampai pada akhir kegiatan. Diperoleh beberapa hasil Rencana Tindak Lanjut (RTL), *pertama* para peserta *Whiteboard Animation* berbasis *Videoscribe* mengharapkan agar pelaksanaan kegiatan pengenalan dasar ini tidak hanya kali ini saja, namun bisa dilanjutkan dengan pelatihan-pelatihan berkelanjutan agar para peserta dapat memahami dan mendesain *Whiteboard Animation* berbasis *Videoscribe* pada mata pelajaran mereka masing masing. *Kedua* para peserta mengharapkan agar pihak kampus dari tim pengabdian mau membantu dan memfasilitasi kegiatan lanjutannya dalam bentuk pelatihan-pelatihan agar mereka dapat belajar sampai tuntas.

## **2. Program Pemberdayaan Guru Madrasah di Wilayah Kabupaten Aceh Utara.**

Pelaksanaan kegiatan pemberdayaan guru madrasah ini bertujuan memberdayakan dan melatih para guru dalam mengelola dan mendesain perangkat pembelajaran baik dalam merancang Silabus, maupun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan memanfaatkan berbagai media pembelajaran sehingga akan mempermudah para guru dalam melaksanakan pembelajaran sesuai kurikulum 2013 yang diamanatkan dalam regulasi pendidikan.

Kegiatan ini difokuskan pada pemberdayaan guru madrasah ibtidaiyah wilayah Aceh Utara dalam meningkatkan dan melaksanakan media pembelajaran serta evaluasi pembelajaran yang terdiri dari beberapa tahapan diantaranya;

### **a. Pengenalan Materi**

Adapun materi yang disampaikan oleh pemateri mengenai kesiapan guru dalam mempersiapkan media pembelajaran. Persiapan sebelum melakukan pembelajaran sangatlah penting karena hal inilah yang menentukan apakah materi yang kita sampaikan itu tersampaikan atau tidak kepada peserta didik. Selain itu kesiapan seorang guru dalam mempersiapkan media pembelajaran harus juga disiapkan dengan kesiapan karakter dari seorang guru dalam artian guru harus memiliki mental yang cukup dalam hal ini sehingga ia bisa menjadi teladan kepada peserta didik.



Kesiapan guru dalam menyiapkan materi bisa disiapkan dengan peningkatan penyusunan RPP yang mana telah di permudahkan dalam kurikulum 2013. Banyak sekali informasi-informasi terbaru yang dapat diberikan oleh pemateri terhadap penyusunan RPP dan lain sebagainya.

b. Penerapan pelatihan desain RPP

Pada kegiatan kali ini peserta di bekali dengan pelatihan yang mendukung kesiapan guru dalam menyiapkan dan merancang perencanaan pembelajaran dan media pembelajaran yaitu dengan cara pelatihan RPP. Pelatihan ini dilakukan dengan cara pengelompokan peserta dari 17 orang menjadi 14 kelompok. Yang mana tiap-tiap kelompok terdiri dari guru yang berasal dari kedua sekolah.

c. Presentasi

Setelah tiap-tiap kelompok mendesain RPP sesuai dengan kemampuan mereka, mereka di tuntut untuk memaparkan hasil kerja mereka di depan kelompok-kelompok lain. Yang mana dari hasil pemaparan mereka terjadi proses diskusi antara peserta dengan pemateri. Selain itu juga terdapat sesi tanya jawab yang berasal dari kelompok-kelompok lain yang ditanyakan kepada kelompok tersebut.

d. Arahan pemateri

Setelah kelompok 1 melakukan presentasi mereka diberi arahan oleh pemateri tentang desain dari pada RPP kelompok 1. Adapun arahan yang diberikan oleh pemateri adalah perbaikan tentang kekurangan dari pada desain RPP yang telah mereka susun. Diantaranya tentang tidak adanya indikator terhadap kd. Selain itu, mereka juga diberi arahan lagi tentang bagaimana seharusnya yang benar dalam RPP tersebut.

e. Kesimpulan

Hasil dari presentasi rancangan RPP kemudian disimpulkan menjadi lebih singkat dan jelas, sehingga akan memudahkan dalam membaca dan memahaminya. Dalam penyusunan RPP ada dua hal yang menjadi bagian dari pada persiapan media pembelajaran. Yang mana kesiapan media pembelajaran dapat meningkatkan kinerja guru dalam mengajar. Hal ini sudah sesuai dengan dengan tujuan dari pada apa yang menjadi tujuan dalam pengabdian ini. Sehingga kegiatan ini akan terlaksana dengan sukses dan sesuai harapan.

## **H. Pasca Kegiatan Pengabdian dan Rencana Tindak Lanjut (RTL)**

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan pengabdian yang dilaksanakan dari awal pertemuan, proses dan langkah-langkah kegiatannya dan sampai pada akhir kegiatan, kemudian tim pengabdian berkumpul bersama dengan peserta kegiatan untuk menyimpulkan hasil kegiatan pengabdian dan saling *share* dan mendiskusikan hasil tindak lanjut kegiatan tersebut. Hasil Rencana Tindak lanjut (RTL) adalah sebagai berikut:

Adapun diantara permintaan dan keinginan dari para peserta kegiatan pemberdayaan guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri kabupaten aceh Utara terutama dari guru MIN kabupaten Aceh Utara adalah mereka meminta dan mengharapkan kegiatan tersebut dilaksanakan berlanjut dalam bentuk program kemitraan dan kerjasama (MoU) lanjutan secara continue dan komprehensif.

Kemudian ketua tim pengabdian yaitu pak Sofyan Arianto, M.Pd langsung menanggapi dan mengklarifikasi permintaan para guru tersebut dengan mngatakan bahwa; permintaan bapak ibu peserta akan ditampung dan akan dikordinasikan dengan pimpinan IAIN lhokseumawe untuk dibahas kembali tentang tahap program kemitraan dan kerjasama dengan sekolah dalam bidang pemberdayaan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kabupaten Aceh Utara. Sehingga realisasi program kemitraan tersebut akan terwujud apabila pimpinan Lembaga menyetujui dan mengizinkan program tersebut dilanjutkan, serta harus di dukung penuh oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) IAIN Lhokseumawe bersama dengan program Litabdimas Kemenag.

Selanjutnya dalam pelaksanaan kegiatan pengabdian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri wilayah Kabupaten Bireuen yaitu di MIN 8 Gandapura dan 50 Cot meurak Bireuen, tim pengabdian melaksanakan kegiatan Program Pengenalan Dasar *Whiteboard Animation* berbasis *Videoscribe*, dimulai perkenalan awal tentang E-Learning Berbasis ICT di zaman globalisasi era Revolusi Industri 5.0 ini, kemudian dilanjutkan dengan pengenalan awal *videoscribe*. Sehingga peserta dapat memahami dasar-dasar *Whiteboard Animation* dalam bentuk animasi *Videoscribe*. Kemudian pasca pelaksanaan program pengenalan dasar tersebut, banyak dari para peserta belum puas dan mereka menginginkan agar pelatihan lanjutan dilaksanakan kembali agar para peserta program kegiatan tersebut dapat belajar dan berlatih merancang dan mendesain materi mata pelajaran dikelas mereka dengan *Whiteboard Animation* dalam berbasis *Videoscribe*, hal senada juga disampaikan oleh beberapa peserta lainnya.

Kemudian permintaan dan keinginan peserta tersebut langsung di tangani dan ditanggapi oleh anggota tim pengabdian yaitu bapak Zulkhairi, M.Pd dengan menjawab

bahwa: permintaan ibu bapak selaku peserta program kegiatan ini sangat kami hargai dan terima, namun dalam pelaksanaan tindak lanjut kedepan kami melaksanakan pelatihan khusus berupa lanjutan program *training*/pelatihan khusus desain *Whiteboard Animation* berbasis *Videoscribe* sampai tuntas rancangan penyelesaian sebuah mata pelajaran di kelas, hal ini belum dapat kami lakukan dikarenakan keterbatasan waktu dan anggaran yang disediakan oleh pihak Instansi dibawah LPPM, karena anggaran di lembaga Penelitian dan pengabdian tersebut sangat terbatas, namun tidak menutup kemungkinan apabila pihak Madrasah memberikan dan menyediakan fasilitas dan honorarium pemateri yang sesuai kepada kami tim pengabdian, maka kami akan berusaha untuk melanjutkan kembali program ini ketahap pelatihan dan *training of Whiteboard Animation* ini sampai terlaksana tuntas.

### **I. Pihak dan Stakeholder yang terlibat dalam RTL**

Adapun pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan pengabdian pemberdayaan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Wilayah kabupaten Bireuen dan Aceh Utara ini diantaranya: Kepala Sekolah dan para guru pada tiap-tiap Madrasah Ibtidaiyah Negeri di wilayah Kabupaten Bireuen dan Aceh Utara. Mereka menjadi sebagai peserta program pemberdayaan guru madrasah dan program *Whiteboard Animation* berbasis *Videoscribe*. Dan dari pihak tim pengabdian terdiri dari ketua tim pengabdian yaitu pak Sofyan Arianto M.Pd, Anggota Pengabdian yaitu Pak Zulkhairi, M.Pd, serta dibantu oleh beberapa anggota tim yang terdiri dari para mahasiswa Jurusan Manajemen Pendidikan Islam (MPI) Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan IAIN Lhokseumawe dan dibantu oleh beberapa anggota lainnya. Sampai pada akhirnya pelaksanaan program pengabdian ini terlaksana dengan baik dan sesuai harapan tanpa ada kendala apapun.

### **J. Kesimpulan**

Dengan terlaksananya kegiatan ini dapat kami simpulkan bahwa pelaksanaan kegiatan pengabdian berbasis program studi ini sangat bermanfaat dan berguna bagi para *stakeholder* pendidikan terutama oleh para tenaga pendidik yaitu para guru di madrasah-madrasah dan sekolah-sekolah yang ada di wilayah Aceh dan sekitarnya, khususnya di MIN kabupaten Bireuen dan Aceh Utara. Sehingga akan mendorong semangat guru dalam mengajar dan meningkatkan motivasi dan perhatian siswa dalam proses belajar-mengajar dikelas, dan pada intinya akan meningkatkan mutu dan kualitas sekolah dan madrasah di wilayah kabupaten bireuen dan Aceh Utara, serta siap bersaing dengan madrasah dan sekolah lainnya yang ada diwilayah Indonesia.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azra. Azyumardi. (2000). *Pendidikan Islam; = Tradisi dan Modernisasi Menuju Millennium Baru*. Ciputat. Logos.
- Choiri Miftachul Moh. (2014) dengan judul tulisannya yaitu “*Pemberdayaan Madrasah dan Pendidikan Berbasis Masyarakat*” jurnal *Tarbiyah* Vol 21 No.2 Juli Desember 2014. Jawa Timur Ponorogo.
- Saman. *Tinjauan Teoritis Pembelajaran Berbasis Videoscrive Pada Siswa*. (Prosiding Seminar Nasional: ISSN 2443-1109.Vol 3 No.1, Universitas Cokroaminoto Palopo, 2016). Hal. 386
- Samroh Siti (2017). *Pastisipasi Masyarakat Dalam Pengembangan Madrasah Ibtidaiyah di Kecamatan Purwojati Kabupaten Banyumas*. Tesis’ Prodi Manajemen Pendidikan Islam, Pascasarjana IAIN Purwokerto.