KOLEKTIF: Jurnal Pendidikan, Pengajaran, dan Pembelajaran
Volume 2 (2), December 2025, 54-64
ISSN: 3063-6949 (Online); ISSN: 3063-637X (Print)
Available online: https://e-journal.alekra.id/index.php/kolektif

Implementation of *Randai* Instruction Through Extracurricular Activities in Junior High Schools

Zaky Hidayat Tullah
Universitas Negeri Padang, Indonesia
Email: zakygff@gmail.com

Abstract: *This study aims to determine and describe the Randai extracurricular activities at SMP Negeri 30 Padang. Randai extracurricular activities were chosen as the object of research because it is one of the Minangkabau cultural heritages that contains various traditional art elements. Data were collected through interviews with key informants, main informants, and additional informants. This research uses a qualitative method with a descriptive approach. The population was all students of SMP Negeri 30 Padang from classes VII, VIII, IX and a sample of 37 students. The results showed that the implementation of Randai extracurricular activities at SMP Negeri 30 Padang experienced a significant increase. This is due to the learning model and strategies applied by the right teacher and adequate facility support. Teachers have carried out activities well, supported by the availability of special rooms and fields for artistic activities, which makes students more enthusiastic in participating in Randai extracurricular activities. Based on the research findings, it can be concluded that Randai extracurricular activities at SMP Negeri 30 Padang are classified as good. However, there are some things that need to be improved to further increase students' interest in this extracurricular activity, both in terms of material and methods.*

Keywords: *Extracurricular, Randai, Junior High School.*

Pelaksanaan Pembelajaran *Randai* melalui Kegiatan Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Pertama

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang. Ekstrakurikuler *Randai* dipilih sebagai objek penelitian karena merupakan salah satu warisan budaya Minangkabau yang mengandung berbagai elemen seni tradisional. Data dikumpulkan melalui wawancara dengan informan kunci, informan utama, dan informan tambahan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Adapun populasi adalah seluruh siswa SMP Negeri 30 Padang dari kelas VII, VIII, IX dan sampel sebanyak 37 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini disebabkan oleh model pembelajaran dan strategi yang diterapkan oleh guru yang tepat serta dukungan fasilitas yang memadai. Guru telah melaksanakan kegiatan dengan baik, didukung dengan ketersediaan ruangan dan lapangan khusus untuk kegiatan kesenian, yang membuat siswa semakin antusias dalam mengikuti ekstrakurikuler *Randai*. Berdasarkan temuan penelitian, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang tergolong baik. Meskipun demikian, terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk lebih meningkatkan minat siswa terhadap ekstrakurikuler ini, baik dari segi materi maupun metode.

Kata Kunci: Ekstrakurikuler, *Randai*, Sekolah Menengah Pertama.

© The Author. Published by CV ALFA EDU KARYA.
This article is distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Pendahuluan

Kegiatan di luar kurikulum dipilih sebagai langkah awal yang ideal untuk melestarikan seni dan olahraga (Disa dkk., 2023). Suryosubroto (1984) mengungkapkan bahwa aktivitas yang berlangsung di luar waktu pembelajaran, diadakan di dalam sekolah atau di luar sekolah bertujuan untuk memperkaya serta memperluas pemahaman dan keterampilan yang telah dipelajari dari berbagai bidang studi dalam kurikulum. Kegiatan ekstrakurikuler dipilih karena langkah awal yang tepat dalam melakukan pelestarian baik itu kesenian maupun olahraga (Disa dkk., 2023). Kegiatan ekstrakurikuler merupakan bentuk kegiatan untuk menyalurkan minat, bakat, kegemaran, kepribadian, serta kreativitas yang dimiliki setiap siswa (Rulyansah dkk., 2022). Ekstrakurikuler adalah kegiatan pembelajaran yang diadakan di luar waktu kelas reguler (Harini & Irmawita, 2022). Kurikulum ini bertujuan untuk memperluas salah satu mata pelajaran yang menarik bagi anak-anak, seperti atletik, seni, beragam keterampilan, dan kegiatan pramuka yang dilakukan di luar waktu sekolah reguler (Zaki dkk., 2022). Tujuan utama adalah untuk meningkatkan karakter, keterampilan, dan bakat lain di luar pendidikan formal, hingga memberikan pengaruh yang baik bagi para pelajar (Roza & Syuraini, 2018).

Di antara ekstrakurikuler di sekolah salah satunya adalah *Randai*. Menurut Harini dan Irmawita (2022), *Randai* merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok dan melibatkan berbagai unsur seperti cerita, lagu, pencak silat, *dendang*, *saluang*, teater, *kaba*, dan *rabab*. *Randai* tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian pesan, nilai moral, dan pendidikan. *Randai* merupakan bentuk seni yang sangat terkait dengan kebijaksanaan budaya setempat melalui kehadiran pertunjukannya. Seni tradisi ini menggambarkan kehidupan komunitas lokal yang didasarkan pada nilai-nilai luhur, bijaksana, teladan, serta kecerdasan. (Bahardur, 2018)

Minangkabau memiliki budaya dan tradisi yang menarik serta unik untuk di pelajari. Dimulai dari seni pertunjukan, ragam budaya, sampai sistem matrilinearnya juga menarik perhatian banyak kalangan hingga ke mancanegara. Seni pertunjukan tradisional merupakan komponen budaya lokal yang mengandung berbagai elemen kearifan lokal (Firdaus & Hafid, 2020). Pertunjukan seni tradisional mengandung pengetahuan moral, nilai, pelajaran agama dan pendidikan, serta unsur materi sebagai warisan budaya. Dilihat dari sudut pandang estetika dan etika, seni tradisional merupakan sebuah emosi dan alat komunikasi tradisional antar manusia yang berkaitan dengan pengalaman dan rasa seni demi keselarasan hubungan sosial (Hadijah, 2019).

Salah satu permainan tradisional Minangkabau adalah *Randai*. Pertunjukan *Randai* memiliki unsur-unsur seni yang beragam. *Randai* di bangun dari beberapa unsur seni pertunjukan tradisional Minangkabau. Seni gerak, seni musik dan seni teater merupakan komponen seni dalam pertunjukan *Randai*. (Hadi dkk., 2021). *Randai* adalah permainan tradisional Minangkabau yang dilakukan secara berkelompok. Permainan ini melibatkan berbagai unsur seperti cerita, lagu, pencak silat, *dendang*, *saluang*, teater, *kaba* dan *rabab*.

Dengan kombinasi berbagai pertunjukan, *Randai* tidak hanya menghibur, tetapi juga berfungsi sebagai media penyampaian pesan, saran, dan pendidikan. (Harini & Irmawita, 2022). *Randai* merupakan salah satu warisan budaya masyarakat minangkabau. Perhatian masyarakat saat ini mulai tergerus dari kesenian *Randai* bahkan "ditinggalkan" karena kalah saing dnegan seni modern seperti musik pop korea yang begitu booming dikalangan masyarakat mulai dari remaja hingga orang dewasa. Mengingat pada zaman dahulu pertunjukkan *Randai* sangat diagungkan karena mengandung pesan-pesan sosial dan moral di dalamnya (Arsih dkk., 2019).

Saat ini minimnya pembelajaran tentang kesenian *Randai* di sekolah menjadi salah satu penyebab berkurangnya minat masyarakat khususnya generasi muda terhadap kesenian ini (Harini & Irmawita, 2022). *Randai* akan mulai hilang dari budaya masyarakat karna tergerus arus perubahan zaman yang semakin mengarah pada modernisasi. Untuk itu, pentingnya meningkatkan minat siswa terhadap *Randai* melalui ekstrakurikuler *Randai* disekolah (Arsih et al., 2019b; Azmi et al., 2021).

Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 30 Padang memiliki banyak jenis kegiatan ekstrakurikuler, yakni ada beberapa ekstrakurikuler seperti drumband (45 siswa), paduan suara (40 siswa), pramuka (42 siswa), tari (30 siswa), musik tradisional (28 siswa), dan salah satu nya ekstrakurikuler *Randai* (26 siswa). Untuk kegiatan ekstrakurikuler sekolah sudah memadai fasilitas dan sarana prasarana seperti, alat musik untuk ekstrakurikuker drumband, ruangan untuk ekstrakurikuler paduan suara, lapangan untuk ekstrakurikuler pramuka, lapangan serta ruangan untuk ekstrakurikuler tari, lapangan untuk ekstrakurikuler musik tradisional, dan lapangan untuk ekstrakurikuler *Randai*. Selama masa observasi, peneliti menemukan bahwa peserta yang mengikuti ekstrakurikuler *Randai* terlihat lebih sedikit dibandingkan dengan ekstrakurikuler lain, yaitu hanya 26 siswa dari kelas VII dan VIII.

Pelaksanaan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang akan memberikan banyak manfaat, tidak hanya terhadap siswa tetapi juga efektifitas bagi penyelenggaraan pendidikan di sekolah. Butuhnya perhatian penuh dari pihak sekolah untuk terwujudnya ekstrakurikuler *Randai* yang diinginkan karena ekstrakurikuler *Randai* sangat bermanfaat bagi siswa, sehingga siswa mampu belajar dan mendalami ilmu tentang seni *Randai*. Dibutuhkan pendekatan dan taktik yang menarik bagi pelatih ekstrakurikuler *Randai* kepada siswa agar mereka merasa gembira dan antusias dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler *Randai*. Dari rasa senang tersebut, keinginan siswa untuk mempelajari *Randai* dengan lebih baik akan muncul.

Metode

Jenis penelitian yang dilakukan adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif menurut Kaelan (2012) karena penelitian ini berfokus pada pembuatan deskripsi yang akurat tentang suatu keadaan. Pemahaman deskriptif berkaitan dengan pengumpulan informasi untuk menyajikan gambaran atau penjelasan suatu konsep yang terkait dengan gejala-gejala, serta memberikan jawaban atas semua pertanyaan yang berhubungan dengan posisi subjek penelitian saat ini, seperti sikap atau pandangan terhadap individu, organisasi, dan lain-lain.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah peneliti itu sendiri, dengan bantuan alat tulis dan kamera. Berdasarkan Sugiyono (2015), dalam penelitian kualitatif, peneliti berperan sebagai instrumen utama, tetapi setelah tujuan penelitian mulai terlihat jelas, ada kemungkinan untuk mengembangkan alat penelitian yang sederhana agar dapat melengkapi informasi dan membandingkannya dengan data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Proses menganalisis data meliputi pengumpulan data, identifikasi data, dan formulasi kesimpulan data.

Hasil

Perencanaan

Perencanaan pada kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMPN 30 Padang terdiri dari menyiapkan materi ekstrakurikuler *Randai*, rekrutmen anggota *Randai*, jadwal latihan ekstrakurikuker *Randai*.

Materi yang di siapkan untuk ekstakurikuler *Randai* ini berupa sebuah naskah atau sebuah alur cerita rakyat, yang mana judul naskah cerita tersebut berjudul "*Malin Kundang*". Naskah ini menceritakan sebuah kisah seorang anak yang durhaka kepada orang tuanya, yang mana dia berasal dari keluarga kurang mampu dan pergi merantau sehingga sukses di perantauan dan memiliki istri yang cantik dari keluarga yang kaya raya. Pada suatu hari Malin kembali ke kampung halaman nya dan bertemu orang tua nya, tetapi melihat penampilan orang tua nya yang lusuh si Malin enggan mengakui orang tuanya di depan istrinya sehingga membuat orang tua nya murka terhadap Malin.

Pada proses rekrutmen anggota ekstrakurikuler, guru hanya memberitahukan saat kegiatan upacara atau acara perkumpulan di lapangan pada saat acara lainnya bahwasanya semua kegiatan ekstrakurikuler di sekolah SMP N 30 padang termasuk ekstrakurikuler *Randai* untuk rekrutmen sudah di buka dan sudah bisa menghubungi guru yang bersangkutan. Untuk jadwal kegiatan ekstrakurikuler ini dilakukan setiap hari Kamis dan dilaksanakan pada jam 16.00 sampai 18.00 WIB.

Pelaksanaan

Pada pertemuan pertama, guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengertian *Randai* dan unsur-unsur *Randai*. Sebagian peserta didik mengamati dan mendengarkan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Setelah menyampaikan materi pembelajaran, kemudian guru menyuruh peserta didik untuk berdiri dan guru tidak langsung mengajarkan gerakan *Randai* melainkan mengajarkan sebuah gerakan dasar "*Silek galombang*", berguna sebagai gerakan pemanasan dan melatih meringankan langkah atau pergerakan sebelum melakukan gerakan *Randai*. Gerakan langkah *papek* adalah posisi salah satu kaki di tekuk dan lutut kaki sebelahnya di tekuk sampai ke lantai, posisi tangan salah satu di dada dan satu lagi lurus bisa ke kiri bisa juga ke depan. Gerakan langkah *runciang* adalah posisinya berdiri dan salah satu kaki di depan, kaki yang di depan agak di tekuk membentuk kuda-kuda dan posisi tangannya salah satu tangan di dada dan satu lagi lurus, jika kaki kanan di depan maka tangan kiri di dada dan tangan kanan lurus ke depan.



Gambar 1. Latihan *Silek galombang*

Pada pertemuan kedua, selanjutnya guru mengulangi kembali materi yang sudah dipelajari minggu lalu yaitu *silek galombang*. Setelah mengulangi materi *silek galombang* dan guru sudah merasa bahwa peserta didik sudah bisa melakukan *silek galombang*, kemudian guru mulai menjelaskan beberapa materi gerakan atau langkah-langkah yang ada di dalam *Randai*, seperti mengajarkan teknik bagai mana caranya *sambah, duduak*, langkah, dan *pitungguah* di dalam *Randai*. Setelah mengajarkan teknik tersebut selanjutnya guru menyuruh peserta didik untuk membuat *legaran* (lingkaran), selanjutnya guru menyuruh peserta didik untuk berjalan berlawanan arah jarum jam, semakin lama semakin cepat gerakan jalannya seperti di antara berlari dan berjalan, dalam keadaan seperti itu guru memberi kode untuk memberhentikan langkah mereka secara mendadak, terus lakukan gerakan tersebut berulang-ulang dengan melakukan gerakan balasan putaran nya searah jarum jam.

Tujuan dari latihan tersebut adalah untuk melatih keseimbangan dan konsentrasi peserta didik. Selanjutnya guru menjelaskan berbagai macam peran dalam *Randai* yaitu *legaran* dan tokoh. *Legaran* adalah gerakan melingkar kemudian diisi dengan *dendang gurindam* yang diikuti oleh musik tradisi seperti *saluang, talempong, pupuik batang padi* dan *gandang*. Tokoh adalah pameran utama yang menyampaikan cerita di dalam *Randai*. Setelah menjelaskan berbagai macam peran dalam *Randai*, setelah itu guru membagi siswa menjadi dua kelompok yaitu tokoh dan legaran.



Gambar 2. Latihan Legaran

Pada pertemuan ketiga, guru menyuruh semua peserta didik untuk membuat barisan dan melakukan pemanasan terlebih dahulu. Setelah melakukan pemanasan guru menyebutkan bahwa pembelajaran hari ini yaitu berlatih *gurindam* satu atau lagu pertama dalam *Randai*. Guru mempraktekkan terlebih dahulu lagu atau *gurindam* satu yang berjudul "*Dayang Daini*" kepada peserta didik guna membantu memudahkan peserta didik untuk berlatih.

Setelah itu, peserta didik diminta untuk mengikuti gerakan "*Dayang Daini*" tersebut supaya bisa berlatih secara mandiri. Sembari peserta didik berlatih, guru berjalan untuk mengawasi peserta didik. Saat peserta didik berlatih tidak ada peserta didik yang bermain-main atau tidak serius, semua peserta didik berlatih dengan serius. Guru mengingatkan bahwa *Randai* ini pentingnya memperhatikan teknik-teknik *Randai* dalam gerakan "*Dayang Daini*" yaitu langkah dan *pitungguah* yang tepat. Setelah peserta didik tampaknya sudah hafal atau bisa melakukan gerakan "*Dayang Daini*", guru kemudian mengajarkan teknik *Tapuak* dan teknik *Manapuak Galembong*. Setelah mengajarkan teknik *tapuak* dan *manapuak galembong* selanjutnya guru mengajarkan pola bunyi dari *tapuak galembong*.



Gambar 3. Latihan Dayang Daini

Pada pertemuan keempat, anak-anak akan kembali meninjau pelajaran sebelumnya dari pertemuan pertama sampai pertemuan tiga. Setelah itu akan dilanjutkan dengan pengenalan *gurindam*. *Gurindam* adalah bentuk nyanyian yang digunakan untuk menyampaikan cerita, *gurindam* dalam *Randai* berbeda dari pengertian *gurindam* pada umumnya. Dalam *Randai*, *gurindam* digunakan untuk menarasikan setiap bagian transisi dalam cerita atau *kaba* yang diiringi dengan gerakan pada legaran *Randai*. Pemahaman akan latar belakang dan perkembangan *gurindam*, dapat membuat mereka dapat lebih menghargai nilai seni dan budaya yang terkandung di dalamnya. Latihan ini juga diharapkan dapat menumbuhkan rasa cinta dan kebanggaan terhadap seni budaya tradisional. Adapun macam *gurindam* yang diperkenalkan seperti, yang pertama ada "*Simarantang Randah*", yang kedua "*Anak Sipasan*", yang ketiga ada "*Tanti Batanti*".



Gambar 4. Latihan Simarantang Randah

Pada pertemuan kelima, akan diulangi latihan *gurindam* pertama yaitu "*Simarantang Randah*" di mana para siswa diberikan pemahaman mendalam mengenai struktur dan makna *gurindam*. Lalu dilanjutkan dengan pelatihan *gurindam* kedua yaitu "*Anak Sipasan*", yang bertujuan untuk memperdalam pemahaman dan keterampilan peserta pada cerita *gurindam* yang lebih kompleks. Diharapkan, dengan pelatihan ini, para peserta dapat mengeksplorasi tema dan gaya yang telah diajarkan agar dapat menghasilkan karya yang lebih variatif dan menarik.



Gambar 5. Latihan Gurindam Anak Sipasan

Pada pertemuan keenam, dilanjutkan dengan mengulang latihan yang telah dipelajari hari sebelumnya, seperti *gurindam* "*Simarantang Randah*" dan "*Anak Sipasan*". Setelah siswa terlihat telah mahir dan kompak melakukan gerakan kedua gurindam tersebut dilanjutkan dengan pelatihan *gurindam* yang ketiga, yaitu *gurindam* atau nyanyian "*Tanti Batanti*". Dimana peserta akan diajak untuk menggali lebih dalam tema dan gaya dalam gerakan *Randai* yang lebih berbeda dan bermacam-macam atau variatif. Selain itu, juga akan diadakan pelatihan tambahan yang berfokus pada teknik langkah dan gerakan dalam *legaran*, sehingga peserta dapat menghasilkan gerakan yang lebih bagus dan menarik.



Gambar 6. Latihan Gurindam Tanti Batanti

Pada pertemuan ketujuh, akan mengulang latihan yang telah dilaksanakan sebelumnya mulai dari "*Dayang Daini*" hingga *gurindam* ketiga yaitu "*Tanti Batanti*", tujuan dari pengulangan ini adalah untuk memperkuat pemahaman peserta terhadap gerakan dan *gurindam* yang telah dipelajari. Guru melanjutkan latihan *gurindam* terakhir yaitu "*Simarantang Tinggi*". Peserta didik diharapkan dapat lebih menguasai teknik dan memperhalus gerakan dalam *legaran*, sehingga gerakan yang dihasilkan menjadi lebih matang atau pas.



Gambar 7. Latihan Gurindam Simarantang Tinggi

Evaluasi

Evaluasi bertujuan untuk mengetahui bagaimana perkembangan dan kekurangan siswa dalam proses latihan. Pada evaluasi ini guru lebih mengarah pada siswa yang kurang menguasai materi atau gerakan dengan tujuan untuk perubahan yang lebih bagus dan siswa bisa memperbaiki kekurangan yang telah di sampaikan guru.

Berdasarakan hasil pengamatan pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang, setiap pertemuan terdapat perubahan kearah yang lebih baik. Saran dan arahan yang sering diberikan oleh pelatih untuk pemain legaran yaitu langkah atau gerakan yang kurang kompak, masih ada beberapa pemain legaran yang melakukan langkah tambahan atau langkah-langkah kecil ketika sudah di berikan kode berhenti.

Untuk para tokoh yang membaca naskah masih ada yang belum hafal naskah dan cara penyampaian naskah. Proses evaluasi ini yang dilakukan pada setiap minggunya mengalami perkembangan kearah yang lebih baik pada setiap minggunya.

Pembahasan

Setelah melakukan penelitian dan mendapatkan data dari informan kunci, informan utama, dan informan tambahan, terlihat bahwa minat siswa terhadap kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang mengalami peningkatan. Hal ini terjadi karena model pembelajaran serta strategi yang diterapkan oleh guru dalam proses kegiatan ekstrakurikuler *Randai* sudah baik dan terstruktur.

Guru telah melaksanakan kegiatan dengan baik, didukung dengan ketersediaan ruangan dan lapangan khusus untuk kegiatan kesenian yang membuat siswa semakin antusias dalam mengikuti ekstrakurikuler *Randai*. Banyak siswa yang tidak hanya tertarik tetapi juga paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. *Randai* akan mulai hilang dari budaya masyarakat karna tergerus arus perubahan zaman yang semakin mengarah pada modernisasi. Untuk itu, pentingnya meningkatkan minat siswa terhadap *Randai* melalui ekstrakurikuler *Randai* di sekolah (Arsih dkk., 2019; Azmi dkk., 2021).

Dari hasil temuan yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang berhasil menarik minat serta meningkatkan pemahaman siswa. Antusiasme siswa terlihat dari partisipasi aktif mereka dalam setiap sesi latihan, serta pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler *Randai* bahwa siswa terlihat sangat antusias dalam melaksanakan kegiatan ekstrakueikuler *Randai* tersebut. Semangat mereka dalam mengembangkan keterampilan dan pengetahuan terkait kesenian *Randai*.

Kegiatan ekstrakurikuler tersebut mendapatkan keuntungan dan nilai-nilai mulia yang terkandung dalam aktivitas yang diikuti. Kegiatan ekstrakurikuler bertujuan untuk mendukung para siswa dalam mengasah bakat mereka, sehingga hampir semua aktivitas di sekolah ditujukan untuk membantu siswa dalam mengembangkan bakat dan kemampuan mereka (Sasmito, 2021).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan di SMP Negeri 30 padang dengan wawancara yang di lakukan secara langsung kepada salah satu guru Seni Budaya di SMP Negeri 30 padang yaitu bapak Dodo Pratama Ardedi, S.Pd. Ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 padang dilakukan satu kali dalam seminggu dengan rentang waktu 2 jam, yang mana kegiatan ekstrakurikuler ini dilaksanakan pada hari Kamis dimulai dari jam 16.00-18.00 WIB. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru bidang studi Seni Budaya dapat diketahui bahwa kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang tergolong baik. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan guru seni budaya SMP Negeri 30 Padang yang menyatakan bahwa siswa sangat antusias dalam kegiatan ekstrakurikuler *Randai* ini, dapat dilihat dari setiap pertemuan.

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data maka dapat ditarik kesimpulan tentang kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang. Dilihat dari pengamatan dan hasil wawancara terlihat kegiatan ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang tergolong baik. Jadi dapat disimpulkan bahwa Kegiatan Ekstrakurikuler *Randai* di SMP Negeri 30 Padang yaitu baik. Namun masih ada hal yang perlu di benahi dalam ekstrakurikuler *Randai* ini supaya kegiatan ekstrakurikuler *Randai* ini lebih meningkat lagi baik dari segi materi maupun metode.

Referensi

Arsih, F., Zubaidah, S., Suwono, H., & Gofur, A. (2019). The exploration of educational value in *Randai* minangkabau art, Indonesia. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, *7*(4), 1225–1248. https://doi.org/10.17478/jegys.605463

Azmi, N. A., Idris, Z., & Kechot, A. S. (2021). Kesenian *Randai* sebagai manifestasi budaya masyarakat Perpatih di Negeri Sembilan. *Malaysian Journal of Society and Space*, *17*(2), 17576. https://doi.org/10.17576/geo-2021-1702-21

Bahardur, I. (2018). *Kearifan lokal budaya minangkabau dalam seni pertunjukan tradisional Randai*. *7*(2), 145–160. https://doi.org/10.26499/jentera.v7i2.932

Disa, T., Bagas, R., Parahita, N., & Purwanto, D. (2023). Strategi Pelestarian Kesenian Tradisional Dongkrek Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler. *Indonesian Journal of Social Science Education*, *5*(2), 121–132. http://dx.doi.org/10.29300/ijsse.v5i2.4029

Hadi, H., Wimbrayardi, & M Nasrul Kamal. (2021). Promosi Seni Pertunjukan *Randai* Sebagai Identitas Kesenian Tradisional Minangkabau. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, *10*(02). https://doi.org/10.24114/gr.v10i2.25558

Hadijah, L. (2019). Local Wisdom in Minangkabau Cultural Tradition of *Randai*. *KnE Social Sciences*, *2019*, 399–411. https://doi.org/10.18502/kss.v3i19.4871

Harini, C. A., & Irmawita. (2022). Hubungan antara Kompetensi Profesional dengan Hasil Belajar Keterampilan pada Kegiatan Ekstrakurikuler. *Jurnal Family Education*, *2*(2), 117–126. https://doi.org/10.24036/jfe.v2i2.48

Kaelan. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif Interdisipliner*. Paradigma.

Maryelliwati, M., Rahmat, W., & Anwar, K. (2019). Maintenance of Minangkabau Culture in *Randai* At Mungka Based on Education and Tourism. *Magistra Andalusia: Jurnal Ilmu Sastra*, *1*(2). https://doi.org/10.25077/majis.1.2.9.2019

Pramayoza, D., Emri, E., & Loravianti, S. R. (2022). Menceritakan Bancah Birunguik, Memperagakan Silek Luncua Mendendangkan Balam-balam : Pelatihan Repertoar Baru *Randai* di Solok Selatan. *Abdi Seni*, *13*(1), 29–39. https://doi.org/10.33153/abdiseni.v13i1.4180

Roza, N. A., & Syuraini, S. (2018). Gambaran Pembinaan Kegiatan Ekstrakurikuler Olahraga di SMAN 13 Padang. *SPEKTRUM: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah (PLS)*, *6*(4), 468. https://doi.org/10.24036/spektrumpls.v1i4.101641

Rulyansah, A., Budiarti, R. P. N., Mardhotillah, R. R., Hartatik, S., & Septyani, M. D. (2022). Pelestarian Suling Bambu melalui Ekstrakurikuler Kesenian: Program

Pengabdian Masyarakat. *Indonesia Berdaya*, *3*(4), 943–948. https://doi.org/10.47679/ib.2022325

Sugiyono (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta

Suryosubroto, (1984). *Manajemen Pendidikan di Sekolah*, Jakarta: Rineka Cipta

Yusuf, H., & Yuda, I. (2020). Pembelajaran Praktik Teknik Pengolahan Gerak Legaran Galombang *Randai*. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, *6*(4), 953–959. https://doi.org/10.5281/zenodo.4322276

Zaki N. R. H., Purnamasari, A. I., & Suprapti, T. (2022). Pembuatan Media Promosi Ekstrakurikuler Kesenian Berbasis Multimedia Di Intra Sekolah Ma Salafiyah Kota Cirebon. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, *6*(2), 642–648. https://doi.org/10.36040/jati.v6i2.5536