

Pelestarian Kearifan Lokal Budaya Minangkabau Dalam Pertunjukkan Randai di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung

Siska Junita¹, Soniah², Versi Insani Fitri³, Sunarti⁴

^{1,2,3,4}Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Mahmud Yunus Batusangkar

E-mail: ¹siskajunitaika@gmail.com, ²soniaanastasya96@gmail.com,

³versiinsanifitri@gmail.com

Abstrak

Program kesenian randai di SDN 13 Salimpaung merupakan salah satu bentuk kegiatan mahasiswa Praktek Lapangan Bersama (PLB) Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan sejak tanggal 18 Juli sampai 10 September 2023. Kegiatan ini menjadi salah satu program inti pada kegiatan PLB Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar di SDN 13 Salimpaung. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada mahasiswa, siswa dan guru di SDN 13 Salimpaung serta sebagai proses pembelajaran bagi mahasiswa untuk menggali potensi-potensi siswa yang dapat dikembangkan melalui kegiatan- kegiatan yang diadakan diluar kelas. Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat yang mana pada penulisan ini difokuskan pada siswa siswi di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Saimpaung, sehingga dibutuhkan keterlibatan siswa siswi tersebut dalam melakukan tindakan untuk memberdayakan Kearifan Lokal Budaya Minangkabau Dalam Pertunjukkan Randai di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung

Kata kunci: (Pemberdayaan 1, Kearifan Lokal 2, Randai 3)

Abstract

The randai arts program at SDN 13 Salimpaung is a form of Joint Field Practice (PLB) student activity at the Mahmud Yunus State Islamic University, Batusangkar, which will be held from July 18 to September 10 2023. This activity is one of the core programs in Mahmud State Islamic University's PLB activities. Yunus Batusangkar at SDN 13 Salimpaung. This program aims to provide experience to students, pupils and teachers at SDN 13 Salimpaung as well as a learning process for students to explore student potential which can be developed through activities held outside the classroom. Service activities are carried out using a Participatory Action Research (PAR) approach, which is oriented towards community empowerment, which in this writing is focused on female students at SDN 13 Salimpaung, Saimpaung District, so that the involvement of these female students is needed in taking action to empower the Local Wisdom of Minangkabau Culture in Performances. Randai at SDN 13 Salimpaung, Salimpaung District.

Keywords: (Empowermen 1, Local Wisdom 2, Randai 3)

1. PENDAHULUAN

Program kesenian randai tradisional pada Kelas Tinggi SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung. Kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa Praktek Lapangan Bersama (PLB) Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar yang berjumlah 8 orang mahasiswa, yang terdiri dari 8 perempuan. Mahasiswa tersebut berasal dari dua prodi yang berbeda. Dengan adanya perbedaan antar prodi tersebut diharapkan dapat melaksanakan kegiatan PLB dengan memanfaatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh selama menempuh masa perkuliahan di kampus Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar.

Seni pertunjukan tradisional merupakan bagian dari budaya lokal yang memuat beragam unsur kearifan budaya lokal. Di dalamnya terhimpun ilmu pengetahuan, baik nilai-nilai ajaran moral, religi, pendidikan, maupun unsur-unsur yang bersifat kebendaan sebagai sebuah warisan kebudayaan. Dengan adanya muatan beragam nilai tersebut, seni pertunjukan tradisional berfungsi sebagai penuntun dan pembawa pesan moral untuk masyarakat pemiliknya [1].

Permasalahannya saat ini, perkembangan teknologi global mulai mengikis nilai-nilai kearifan budaya lokal. Memang tidak dapat dipungkiri, kemajuan teknologi berpengaruh positif pada terbentuknya trend budaya berbasis teknologi digital, tetapi fenomena tersebut membawa dampak pada berkurangnya apresiasi masyarakat terhadap seni tradisional. Seni tradisional sangat identik dengan kearifan budaya lokal. Melalui eksistensi pertunjukannya, seni tradisi merepresentasikan kehidupan masyarakat lokal yang ditopang oleh keluhuran budi yang arif, bijaksana, keteladanan, dan cendekia. Contoh seni tradisional yang mencerminkan hal tersebut adalah randai Minangkabau.

Randai Minangkabau berasal dari permainan rakyat generasi muda (dalam istilah di Minangkabau adalah anak nagari) zaman tradisional. [1] menjelaskan, istilah randai kemungkinan berasal dari kata andai-andai dengan awalan bar- sehingga menjadi berandai-andai yang artinya berangkaian secara berturut-turut atau suara yang bersahut-sahutan. Istilah randai berasal dari bahasa Arab, yaitu rayan-li-da-I yang sangat dekat dengan kata da-I, ahli dakwah dari gerakan tarekat Naqsyahbandiyah. Randai adalah gambaran identitas masyarakat Minangkabau yang sangat kuat dengan falsafah, etika, dan pelajaran hidup orang Minang yang berpusat pada alam semesta. Randai menggambarkan kearifan lokal masyarakat Minangkabau, melekat pada fisik sekaligus batin individu yang membentuk keutuhan masyarakat bernagari. Nilai-nilai kesenian tradisional dalam randai menjadi representasi norma dan kebiasaan yang berlaku di masyarakat Minang kesenian dianggap rancak (bagus, elok) apabila tidak menyimpang dari norma adat, dan kebiasaan yang berlaku dalam masyarakat Minangkabau. Unsur dialog dalam randai, misalnya, menjadi satu unsur yang bermuatan nilai-nilai karakter kerja sama komunikatif dan patut dipahami dan ditanamkan kepada generasi muda. Selain itu, kompleksitas unsur seni pertunjukan meliputi sastra, kaba, musik, tari, gerak silat, tari, dan dendang menguatkan alasan perlunya untuk dilestarikan.

Gerak dalam Randai merupakan unsur yang paling penting, keberadaannya menyelimuti seluruh pertunjukan Randai dari pembukaan sampai penutup. Dalam pasambahan awal pertunjukkan Randai menggunakan gerak sebagai pembukanya, gerak digunakan juga dalam legaran Galombang Randai, gerak juga digunakan saat pengantar dan penjemput tokoh, serta pada penutupan Randai. Menurut Agustin & Desfiarni, mengatakan "Gerak merupakan salah satu unsur utama dalam pertunjukan Randai". Menurut Agustin & Desfiarni, "Gerak-gerak Randai diyakini bersumber dari gerak-gerak pencak silat aliran Minangkabau", sedangkan "Gerak silat dalam Randai adalah gerak silat yang sudah diolah dari beberapa bagian yang bisa dimanfaatkan untuk gerak Randai"[2].

Randai merupakan penggabungan beberapa kesenian seperti gerak tari galombang, gerakan silek, seni musik, sastra, dan teater yang ditampilkan dalam suatu pertunjukan seni. Kesenian randai adalah salah satu kesenian asli daerah Minangkabau (Sumatera Barat) yang tetap tumbuh dan berkembang sampai saat ini. Randai telah dikenal sejak lama oleh masyarakat, bahkan sebelum masuknya islam ke wilayah Minangkabau. Menurut Arifninetrirosa et al., randai ini pada awalnya merupakan suatu rangkaian acara penolak bala yang digunakan masyarakat pada upacara-upacara tertentu [3]. Saat ini fungsi randai telah bertransformasi menjadi sebuah pertunjukan kesenian masyarakat Minangkabau yang ditampilkan pada berbagai acara, seperti penyambutan tamu tertentu maupun sebagai hiburan semata. Seiring perkembangan zaman, randai mulai digunakan oleh masyarakat Minangkabau pada suatu pertunjukan yang digunakan sebagai media penyampai informasi. Arifninetrirosa et al., Sebagai suatu kesenian asli masyarakat Minangkabau, saat ini Randai masih tetap dilestarikan dan diwariskan oleh sebagian pendukungnya [3].

Pertunjukan Randai mengandung nilai-nilai kehidupan serya norma-norma yang berlaku dalam kehidupan masyarakat Minangkabau. Di dalam Randai, biasanya akan ditampilkan

berbagai permasalahan yang umum terjadi dalam keseharian seperti kehidupan rakyat biasa, bangsawan, dan juga terkait kehidupan akhirat [4]. Dalam kesehariannya masyarakat Minangkabau masih kental dengan berbagai aturan adat-istiadat. Adat istiadat ini secara umum dapat diartikan sebagai suatu norma yang tumbuh dan berkembang di masyarakat yang dijunjung tinggi serta bersifat turun-temurun. Untuk pengenalan adat-istiadat pada keturunan berikutnya dilakukan melalui pendekatan yang bersifat simbolis [5]. Salah satu suku bangsa yang meletakkan pendidikan sejajar dengan kepercayaan adalah masyarakat Minangkabau. Tentunya Hal ini merujuk pada falsafah “Alam Takambang Jadi Guru” yang artinya adalah masyarakat Minangkabau selalu berusaha untuk mempelajari dan memahami segala hal yang ada di muka bumi ini. Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, masyarakat Minangkabau meletakkan pendidikan dalam kehidupannya sebagai suatu hal yang sangat penting baina bagi setiap individu ataupun kelompok[3].

Bagi masyarakat Minangkabau, salah satu point penting pendidikan yang harus diajarkan pada generasi penerus adalah mengenai Adat-Istiadat. Salah satu media yang umum digunakan oleh masyarakat Minangkabau dalam mengajarkan pendidikan adat-istiadat ini adalah melalui kesenian randai [6]. Dari maasa ke masa banyak ditemui masyarakat Minangkabau yang hidup di perantauan. Banyaknya masyarakat Minangkabau yang merantau mendorong mereka untuk membemtuk suatu komunitas seperti BM3 (Badan Musyawarah Masyarakat Minang), Ikatan Keluarga Minang (IKM) dan sebagainya. Fungsi organisasi adalah untuk dapat menjalin silaturahmi antar perantau di suatu daerah rantau. Manfaat lain dari adanya organisasi ini adalah sebagai salah satu cara untuk dapat selalu melestarikan dan menjaga budaya serta kesenian asli Minangkabau. Para perantau juga mendirikan sebuah sanggar sebagai wadh menyalurkan dan mengembangkan bakat anak-anak mereka agar budaya minng tetap melekat pada keturunannya meskipun berada di tanah rantau. Kegiatan yang terdapat disanggar ini adalah proses pembelajaran, produksi seni dan peltihan kesenian. Sanggar ini secara rutin melakukan pertunjukan kesenian, salah satunya adalah pertunjukan randai. Tidak hanya untuk hiburan semata, kesenian randai juga difungsikan agar anak keturunan masyarakat Minangkabau yang berada di perantauan dapat mengenal kesenian derah asalnya dan jug dalam rangka melestarikan budaya daerah Minangkabau [1].

Permasalahan lain yang penting dicermati, saat ini seni pertunjukan randai di Minangkabau masih didominasi oleh eksplorasi dari segi seni hiburan saja. Pertunjukan randai oleh kelompok-kelompok kesenian randai memang masih terus berlangsung, namun masih berkisar sebagai seni pertunjukan saja. Demikian juga halnya dengan kajian ilmiah akademis terhadap randai Minangkabau, saat ini masih dominan pada aspek etika dan estetika seni tari dan teater saja. Kajian terhadap unsur-unsur nilai dan kearifan budaya lokal Minangkabau dalam randai masih kurang. Fakta tersebut menunjukkan perlunya langkah percepatan kajian ke arah tersebut sebelum randai terdiskriminasi oleh budaya asing. Dengan asumsi, untuk membuka jalan ke arah tersebut, maka penelitian ini bertujuan menggali dan menganalisis kearifan lokal budaya Minangkabau yang terdapat dalam seni pertunjukan tradisional randai. Diharapkan kajian ini akan menjadi bagian dari upaya akademik untuk menggali kearifan lokal dalam seni pertunjukan tradisional serta langkah lanjut untuk pelestariannya yang belum ada sebelumnya.

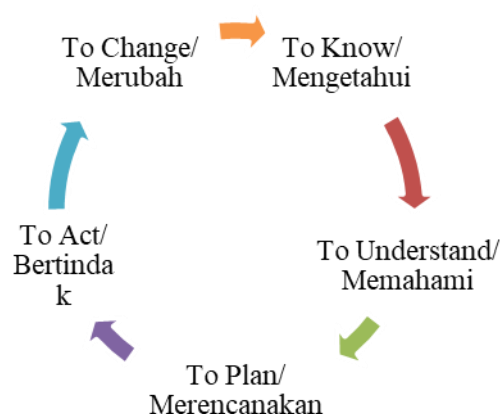
Permasalahan yang Relevan tersebut, beberapa peneliti lain telah mengkaji randai dalam ragam konteks dan sudut pandang penelitian. Penelitian yang mengkaji kesenian randai dilihat dari estetika tari Minangkabau dilakukan oleh Iswadi, yang menyatakan bahwa dilihat dari aspek estetika tari, randai bagi masyarakat Minangkabau diartikan sebagai olah gerak dan rasa yang dikenal dengan istilah pamenan (permainan) [1]. Menurut (Agustin & Desfiarni Hasil penelitian ini menyimpulkan bahwa nilai-nilai pendidikan dalam naskah randai tersebut mencakup nilai religius, nilai sosial, nilai adat, serta nilai-nilai etika [2]. Menurut (Maryelliwati, kesenian tradisi randai sangat diperlukan guna mempertahankan keberadaan kesenian tersebut dan untuk pemberdayaan kesenian serta meningkatkan nilai pariwisata tradisi dan budaya di Sumatra Barat karena bisa ditayangkan ulang dengan berbagai media elektronik [1].

Berdasarkan pembahasan dikemukakan pada latar belakang tersebut, maka dapat

ditetapkan judulnya Pelestarian Kearifan Lokal Budaya Minangkabau Dalam Pertunjukan Randai di SDN 13 Salimpaung

2. METODE

Kegiatan pengabdian dilaksanakan dengan pendekatan *Participatory Action Research (PAR)*, yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat, yang mana menurut [8] metode PAR (*Participatory Action Reserch*) adalah metode riset yang dilaksanakan secara langsung di antara warga masyarakat dalam suatu komunitas atas bawah yang semangatnya itu untuk mendorong terjadinya aksi-aksi transformatif untuk melakukan perubahan kondisi hidup menjadi lebih baik. Begitupun dengan pelestarian kearifan lokal budaya minangkabau dalam pertunjukkan randai di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung yang bertujuan untuk membangun semangat dan menumbuhkan serta melestarikan kesenian randai yang berasal dari minangkabau ini di SDN 13 Salimpaung yang mana kegiatan ini dilaksanakan dan diikuti oleh kelas tinggi di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung. Kegiatan di laksanakan dengan tahapan-tahapan kegiatan:



Gambar 1. Siklus Pelaksanaan Pelestarian Kearifan Lokal Budaya Minangkabau Dalam Pertunjukkan Randai di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung

Siklus berdasarkan gambar berlangsung secara simultan terus berputar. Langkah-langkah pengabdian dengan pendekatan PAR dibagi menjadi beberapa bagian yaitu:

- Tahap *to Know* (Mengetahui Kondisi Real)
Tahap ini dilaksanakan kurang lebih 8 hari sebelum kegiatan pelestarian randai atau pelatihan yang dilakukan untuk kelas tinggi di SDN 13 Saimpaung. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan proses *inkulturasi* dan membaur bersama masyarakat di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung. Terdapat masalah yang tim temukan di sekolah tersebut, yang mana masalah yang ditemukan yaitu Kesenian disekolah tersebut khususnya pada kesenian tradisional minangkabau yaitunya randai, sekolah tersebut kesulitan dalam melatih siswa siswi di SD tersebut dikarenakan kurangnya wawasan terkait bagaimana mengelola tema yang tepat untuk siswa sekolah dasar, selain itu tidak adanya pembina kesenian atau guru kesenian di SD tersebut, sehingga kegiatan kesenian khususnya randai tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.
- Tahap *to Understand* (Merencanakan Masalah)
Tahap ini bertujuan untuk memahami persoalan utama dari SDN 13 Salimpaung Kecamatan saimpaung, yang membutuhkan solusi dari permasalahan tersebut. Tim pengabdian yang berjumlah 3 orang, yang akan membantu menyelesaikan masalah yang

ditemukan di SDN 13 Salimpaung terkait dengan kesenian randai yang sebelumnya tidak dilaksanakan di SDN 13 Salimpaung Kecamatan Salimpaung.

- Tahap *to Plan* (Merencanakan Pemecahan Masalah)
Tahap yang dilakukan untuk merencanakan aksi pemecahan masalah. Bentuk pemecahan masalah yang dilakukan adalah, dengan mengadakan pelatihan randai untuk siswa siswi kelas tinggi di SDN 13 Salimpaung, yang mana tema randai yang di angkat juga menyesuaikan dengan tema yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.
- Tahap *to Act* (Melakukan Program Aksi)
Tahap ini kegiatan terlaksana setelah mendapatkan izin untuk kegiatan pelatihan randai dari pihak sekolah, pelaksanaan pelatihan dilaksanakan di ruang kelas V SDN 13 Salimpaung namun apabila cuaca mendukung untuk latihan diluar kelas maka latihan randai di adakan di lapangan SDN 13 Salimpaung..
- Tahap *to Change* (Membangun Kesadaran untuk perubahan dan keberlanjutan)
Melakukan refleksi atas hasil proses selama kegiatan pelatihan. Memastikan apakah pelatihan randai yang sudah dilakukan dapat diikuti oleh siswa kelas tinggi SDN 13 Salimpaung dan dapat mempraktekkan secara keseluruhan randai tersebut. Membangun komitmen untuk dapat melanjutkan program pelatihan randai ini untuk sebuah perubahan yang lebih baik dalam kesenian randai bagi siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kesenian adalah salah satu bagian dari kebudayaan yang berkembang luas di lingkungan masyarakat minangkabau. Terdapat beberapa jenis kesenian dari minangkabau diantaranya seni tari, seni lukis, seni suara, seni music, seni gerak, seni teater, seni sastra dan kesenian randai. Randai merupakan suatu kesenian yang tercipta antara perpaduan seni gerak, suara, sastra dan teater. Randai tergolong ke dalam kesenian khas minangkabau yang semua ceritanya berasal dari kaba yang bertemakan pendidikan, susila, malu dan budi. Randai berfungsi sebagai hiburan yang dikemas dalam seni pertunjukan dan di dalamnya terdapat nasehat dan pesan moral. Randai juga dapat digunakan sebagai salah satu media yang digunakan dalam menyampaikan kaba atau cerita rakyat melalui gurindam yang didendangkan dan tari yang berasal dari gerakan silat. Pertunjukan randai biasanya tidak memakai panggung, hanya dilakukan di alam terbuka yang berbentuk arena tanpa pembatas antara penonton dengan pemeran. Bahasa yang digunakan dalam dialog randai adalah bahasa minang, yang didalamnya terdapat lirik pantun dan prosa yang mengandung kiasan. Salah satu keunikan dari randai ini ialah semangat dan partisipasi masyarakat dalam melakukan upaya pelestarian tradisi tersebut.

Dalam upaya pelestarian kesenian randai ini dilakukan di SDN 13 Salimpaung, tepatnya di kelas tinggi dengan tujuan agar siswa usia dini dapat melestarikan kesenian yang berasal dari budaya lokal. Pelaksanaan program ini dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu:

1. Tahapan Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan sosialisasi pelaksanaan program kesenian randai ini pada siswa kelas tinggi di SDN 13 Salimpaung. Setelah itu siswa diberi kan pengetahuan terkait pentingnya menjaga kelestarian budaya kesenian daerah agar tidak punah seiring berkembangnya arus globalisasi yang menyebar dengan begitu cepat dikalangan masyarakat. Siswa juga diberi pengetahuan awal mengenai asal usul randai, jenis-jenis cerita dalam randai. Dan kegiatan akhir yang dilakukan pada tahap persiapan ini adalah membekali siswa dengan menjelaskan teknik permainan dalam randai.

Beberapa materi yang disampaikan pada saat melaksanakan kegiatan sosialisasi pelatihan randai bersama siswa kelas tinggi di SDN 13 Salimpaung yaitu:

- a. Permainan randai dilakukan dalam satu kelompok dengan membentuk lingkaran
- b. Setelah itu menyampaikan cerita dalam bentuk nyanyian secara berganti-gantian sambil melangkah secara perlahan
- c. Penampilan randai terdiri dari berbagaiunsur seni seperti seni tari, musik, silat dan

- drama menjadi satu.
- d. Randai dipimpin oleh satu orang yang biasa disebut *panggoreh*. *Panggoreh* memiliki tugas mengeluarkan teriakan khas dari bahasa minang seperti “*hep tah tih*” yang tujuannya untuk menentukan cepat atau lambatnya tempo gerakan dalam randai yang juga diiringi dengan dendang atau *Gurindam*. *Panggoreh* juga ikut serta bergerak dalam legaran dengan tujuan agar Randai terlihat rampak dan seirama saat ditampilkan.
 - e. Cerita randai biasanya diambil dari kenyataan hidup yang ada di tengah masyarakat. Dalam hal ini cerita randai yang dimainkan dibuat berdasarkan kisah nyata yang terdapat di SDN 13 Salimpaung
 - f. Semua gerakan randai dituntun oleh aba-aba salah seorang di antaranya, yang disebut dengan *janang*.
 - g. Gerakan yang ditampilkan dalam randai berupa gerakan bela diri atau gerakan silat yang khas dari Minangkabau
 - h. Randai ini dimainkan oleh pemeran utama yang akan bertugas menyampaikan cerita. Pemeran utama ini bisa berjumlah satu, dua orang atau lebih tergantung dari cerita yang dibawakan
 - i. Dalam membawakan atau memerankannya pemeran utama dilingkari oleh anggota-anggota lain yang bertujuan untuk menyemarakkan berlansungnya acara tersebut.



Gambar 2. Kegiatan sosialisasi bersama siswa kelas tinggi terkait pelaksanaan program kesenian randai di SDN 13 Salimpaung

2. Tahapan Pelaksanaan

Kegiatan latihan randai dilakukan setiap hari selasa di SDN 13 Salimpaung dengan peserta siswa kelas tinggi. Kegiatan ini mulai dilaksanakan pada bulan Juli-Oktober 2023 pada jam 13.00-15.00.

Kegiatan yang dilakukan dalam latihan randai :

- a. Para pemain randai membentuk barisan dua berbanjar saat akan memasuki area pertunjukan
- b. Pemeran perempuan berada di depan atau di belakang pemain galombang
- c. Para pemain memasuki arena pertunjukan dengan melakukan gerakan galombang
- d. Setelah seluruh pemain memasuki arena, terlebih dahulu mereka menyampaikan permintaan maaf pada seluruh penonton melalui gurindam persembahan dengan mengangkat kedua tangan yang dikatupkan.
- e. Setelah acara persembahan, pemain galombang meneriakkan kata “*hep-ta hep-ta*”
- f. Seluruh pemain berdiri sambil melakukan gerakan membentuk formasi melingkar
- g. Selanjutnya penyajian cerita melalui gurindam yang disertai galombang mulai dengan disusul dialog. Dalam kegiatan ini para pemain galombang dan gurindam tampil bergantian untuk melakukan dialog



Gambar 3. Kegiatan latihan randai bersama siswa kelas tinggi SDN 13 Salimpaung yang dimulai dari latihan cara memasuki arena pertunjukan



Gambar 4. Kegiatan latihan randai bersama siswa kelas tinggi SDN 13 Salimpaung (Gerakan galombang saat berjalan menuju arena pertunjukan)



Gambar 5. Kegiatan latihan randai bersama siswa kelas tinggi SDN 13 Salimpaung (Gerakan formasi melingkar)



Gambar 6. Kegiatan latihan randai bersama siswa kelas tinggi SDN 13 Salimpaung (Penampilan sandiwara)

3. Tahapan Evaluasi

Dalam tahapan evaluasi ini ditampilkan kembali pertunjukan randai yang sebelumnya telah dilakukan beberapa kali pelatihan. Dalam kegiatan evaluasi ini dilihat kembali bagian gerakan yang kurang tepat atau bagian cerita yang belum sesuai dengan alurnya. Setelah melakukan kegiatan evaluasi ini barulah ditinjau kembali tujuan melaksanakan kegiatan pelatihan randai. Diketahui setelah melakukan kegiatan ini, siswa kelas tinggi di SDN 13 Salimpaung merasa senang dan sangat bersemangat untuk mengikuti kegiatan ini. Tentunya dengan pembekalan ilmu kesenian ini, para siswa dapat lebih bersemangat lagi untuk mempelajari kesenian lainnya serta secara tidak sadar, salah satu kesenian tradisional randai dari daerah sumatera barat sudah di lestarikan pada generasi muda.



Gambar 7. Kegiatan penampilan kesenian Randai oleh siswa siswi kelas tinggi SDN 13 Salimpaung

Hal baru yang ditemukan dalam penelitian ini adalah ketertarikan anak pada kegiatan randai yang diadakan. Banyak siswa yang sangat antusias setiap kali mengikuti latihan randai. Karena pada umumnya kesenian daerah ini mulai jarang ditampilkan di lingkungan sekitar. Masyarakat lebih tertarik pada cerita-cerita dalam drama yang ditayangkan di Televisi atau di media sosial. Dan tidak menutup kemungkinan juga, anak usia sekolah dasar akan mengikuti trend orang dewasa disekitar mereka yang lebih menyukai serial drama korea yang sering menjadi trending di lingkungan masyarakat.

Adanya pelaksanaan program kesenian randai di SDN 13 Salimpaung dapat memupuk rasa cinta anak didik pada budaya daerahnya. Semangat siswa yang sangat tinggi dalam mengikuti setiap tahap latihan tentunya akan membawa pengaruh yang cukup baik bagi lingkungan sekitarnya. Saat anak mulai menyukai kesenian ini tentunya mereka juga akan mengajak teman bahkan keluarganya untuk ikut memainkan kesenian ini. Manfaat kesenian randai dalam dunia pendidikan sangat banyak, diantaranya dapat memupuk pemahaman anak pada budaya lokal yang dimilikinya serta mendidik anak melalui nilai moral yang terdapat dalam cerita randai. Cerita yang dimuat dalam

kesenian randai jika disesuaikan dengan lingkungan dan usia anak, tentunya dengan mudah semua pesan yang terkandung di dalamnya akan mudah dicerna oleh anak. Kesenian tradisional randai memiliki banyak manfaat, tidak hanya sebagai hiburan semata melainkan juga bermanfaat untuk mendidik moral anak.

Melalui ketertarikan pada kesenian randai ini, anak akan sentiasa mengaplikasikannya dalam keseharian. Anak yang cinta pada kebudayaannya tentunya akan menjadikan kesenian randai ini sebagai suatu permainan yang dapat dimainkan kapan dan dimana saja. Tentunya tema yang diangkat anak dalam memainkan kesenian ini perlu difilter, agar adegan-adegan yang belum sesuai dengan usia mereka tidak terjadi. Tujuan pelaksanaan program kesenian randai ini di SDN 13 Salimpaung selain sebagai sarana hiburan bagi anak, juga sebagai wadah lain dalam menyampaikan ilmu pendidikan pada anak serta sebagai upaya pelestarian budaya lokal agar tidak tergantikan oleh serial drama-drama fiktif yang banyak disaksikan di media elektronik.

Selain itu melalui pelaksanaan program ini tentunya juga bertujuan untuk memupuk kecintaan anak pada budaya daerahnya masing-masing. Pembahasan terhadap hasil pengabdian disajikan dalam bentuk uraian, baik secara kualitatif maupun kuantitatif. Hasil dapat ditampilkan dalam berupa gambar, grafik atau pun tabel. Untuk grafik dapat mengikuti format untuk diagram dan gambar. Grafik dan gambar harus ada penjelasannya dalam teks atau harus diacu dalam teks. Hasil membahas pelaksanaan kegiatan dan bagaimana hasil yang didapatkan setelah kegiatan selesai.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Keutamaan atau urgensi dari penelitian ini diharapkan dengan adanya program kegiatan pelatihan randai ini kesenian daerah dapat dilestarikan dan dapat dijadikan media pendidikan untuk anak melalui pesan moral yang terdapat dalam cerita randai. Melalui kesenian randai ini juga sebagai wadah untuk anak-anak dalam menyalurkan dan mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya. Melalui kegiatan ini juga dapat memotivasi anak untuk tetap mencintai kesenian yang berasal dari daerahnya sendiri serta anak lebih mencintai budaya lokal. Sementara itu, manfaat dari dari pengabdian ini diantaranya adalah meningkatkan kepedulian anak anak didik pada pelestarian budaya daerah, mengembangkan kreativitas anak, upaya edukasi pada anak didik agar tidak terpengaruh dengan budaya-budaya luar dan lebih tertarik pada budaya sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. Iswadi, "Kearifan Lokal Budaya Minangkabau Dalam Seni Pertunjukan Randai," *Jentera Jurnal Kaji. Sastrra*, vol. 7, no. 2, hal. 145–160, 2018.
- [2] G. S. Agustin dan D. Desfiarni, "Nilai-nilai Pendidikan Dalam Kesenian Randai Pada Sanggar Al-Barokah Di Korong Rimbo Panjang, Padang Pariaman," *J. Sendratasik*, vol. 10, no. 4, hal. 33, 2021, doi: 10.24036/js.v10i4.114308.
- [3] Arifninetrirosa, Heristina Dewi, dan Bebas Sembiring, "Pelestarian Randai Sebagai Media Pendidikan Adat Istiadat Minangkabau di Sanggar Sumarak Anjuang di Kota Medan," *Talent. Conf. Ser. Local Wisdom, Soc. Arts*, vol. 2, no. 2, 2019, doi: 10.32734/lwsa.v2i2.715.
- [4] F. D. Sari, "Alua Jo Patuik Simarantang Karang Manih Dalam Bingkai Proses Kreatif Efyuhardi," *J. Kaji. Seni*, vol. 04, no. 02, hal. 137–160, 2018.
- [5] T. D. Putri, N. E. Salam, dan Yasir, "Makna Kesenian Rakyat Pada Masyarakat Kuantan Singingi Provinsi Riau (Studi Etnografi Komunikasi Randai Kuantan Riau)," *J. Ilmu Komun.*, vol. 9, no. 3, hal. 284–301, 2020.
- [6] Iswadi, B. P. Hanafi, Thaheransyah, T. Yuliani, dan A. Maijar, "Pola Pemberdayaan Masyarakat Minangkabau Melalui Pendidikan Surau," *Masy. Madani J. Kaji. Islam dan*

- Pengemb. Masy.*, vol. 6, no. 1, hal. 1, 2021, doi: 10.24014/jmm.v6i1.13301.
- [7] W. R. K. A. Maryelliwati, “MAGISTRA ANDALUSIA Jurnal Ilmu Sastra MAINTENANCE OF MINANGKABAU CULTURE IN RANDAI AT MUNGKA BASED ON EDUCATION AND TOURISM,” *Magistra Andalusia, J. Ilmu Sastra*, vol. 1, hal. 44–53, 2019, [Daring]. Tersedia pada: <http://magistraandalusia.fib.unand.ac.id>.
- [8] K. Amri, “Pengembangan Minat dan Bakat Santri melalui Kaligrafi dalam Mewujudkan Kreativitas Seni Lukis di Syarif Hidayatullah Cyber Pesantren,” *Pros. Nas.*, vol. 4, no. November, hal. 93–108, 2021.