

**PENERAPAN PEMBELAJARAN RANDAI SISWA
SMPN 1 KOTO XI TARUSAN**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan Strata Satu (S1)**



Oleh :

YUSMANELLY
NIM. 07953

**JURUSAN PENDIDIKAN SENDRATASIK
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2011**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

Judul : Penerapan Pembelajaran Randa Siswa SMPN 1 Koto XI Tarusan
Nam : Yusmanelly
NIM/TM : 07953/2008
Jurusan : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 13 Januari 2011

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Yuliasma, S.Pd., M.Pd.
NIP. 196207031986032001

Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum.
NIP. 195806071986032001

Ketua Jurusan

Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum.
NIP. 195806071986032001

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Penerapan Pembelajaran Randai Siswa SMPN 1 Koto XI Tarusan

Nam : Yusmanelly
NIM/TM : 07953/2008
Jurusan : Pendidikan Sendratasik
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 21 Januari 2011

Nama	Tanda Tangan
1. Ketua : Yuliasma, S.Pd., M.Pd.	1. _____
2. Sekretaris : Dra. Hj. Fuji Astuti, M.Hum.	2. _____
3. Anggota : Hj. Zora Iriani, S.Pd., M.Pd.	3. _____
4. Anggota : Yos Sudarman, S.Pd., M.Pd.	4. _____
5. Anggota : Dra. Idawati Syarif	5. _____

ABSTRAK

YUSMANELLY, 2010. Penerapan Pembelajaran Randai Siswa SMPN 1 Koto XI Tarusan. Skripsi. Jurusan Pendidikan Sendratasik FBSS Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana penerapan pembelajaran Randai di SMPN 1 Koto XI Tarusan pada saat ini. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif analisis, yang dilakukan baik terhadap guru maupun terhadap peserta didik. Teknik pengumpulan data adalah melakukan observasi atau pengamatan langsung terhadap pelaksanaan proses pembelajaran Randai di Kelas VII.1 SMPN 1 Koto XI Tarusan.

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan pada proses pembelajaran Intrakurikuler, dilanjutkan pendalamannya dengan ekstrakurikuler. Intra dilakukan selama empat kali pertemuan, sedangkan ekstra dilakukan tiga kali pertemuan.

Materi yang disajikan pada pembelajarannya adalah Randai. Unsurnya musik vokal dan musik instrumental, tari pada legaran dan drama (bermain peran). Materi yang disajikan dalam proses pembelajaran Intrakurikuler empat kali pertemuan dan ekstrakurikuler tiga kali pertemuan. Metode yang digunakan adalah demonstrasi dan kerja kelompok. Hasil evaluasi yang diperoleh peserta didik pada pertemuan 1 sampai dengan 3 adalah rata-rata 73. Sedangkan pada pertemuan ke 4 rata-rata yang diperoleh adalah 75. Rata-rata keseluruhan pertemuan adalah 74. Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik, ditemukan bahwa peserta didik telah mencapai tingkat ketuntasan yaitu 72 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran Seni Budaya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT atas rahmatNya penulis telah dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Penerapan Pembelajaran Randai Siswa SMPN 1 Koto XI Tarusan”**. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi salah satu syarat penyelesaian Program S1, jalur Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Sendratasik Fakultas Bahasa Sastra dan Seni di Universitas Negeri Padang.

Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini penulis telah banyak menerima bantuan, bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan ini, peneliti menyampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya kepada :

1. Ibu Yuliasma, M.Pd, pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dari awal skripsi ini sehingga penulis dapat menyelesaikannya.
2. Ibu Dra. Hj. FUJI ASTUTI, M.Hum, pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dalam penulisan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Fuji Astuti, M.Hum, Ketua Jurusan Pendidikan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.
4. Bapak dan Ibu Staf Pengajar Jurusan Pendidikan Sendratasik FBS Universitas Negeri Padang.

5. Ibu Asmara Lilianti, S.Pd, Kepala SMP Negeri 1 Koto XI Tarusan yang telah memberikan izin kepada penulis untuk mengamati PBM di sekolah yang dipimpinnya.
6. Bapak dan Ibu Guru Seni Budaya SMP Negeri 1 Koto XI Tarusan yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
7. Suamiku tercinta **Kastani** serta anakku tercinta **Vioneta Pessel** yang telah memberikan motivasi dan do'a sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
8. Pihak-pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah banyak membantu dalam penyelesaian skripsi ini.

Sebagai peneliti pemula, secara tidak sadar dalam penulisan skripsi ini belumlah sempurna, untuk itu peneliti harapkan kritik dan saran dari semua pihak untuk kebaikan di masa datang.

Akhir kata penulis mengharapkan semoga tulisan ini dapat bermanfaat sebagai ilmu pengetahuan baik bagi penulis sendiri maupun pihak lain yang membutuhkannya.

Padang, Januari 2011

Penulis

DAFTAR ISI

	Hal
Halaman Judul	i
Halaman Persetujuan Pembimbing	ii
Halaman Pengesahan Tim Penguji	iii
Halaman Persembahan	iv
Abstrak	v
Kata Pengantar	vi
Daftar Isi	vii

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5

BAB II. KERANGKA TEORITIS

A. Tinjauan Pustaka	7
B. Penelitian Yang Relevan	7
C. Kajian Teori	8
1. Pengertian Belajar	8
2. Pengertian Mengajar	9
3. Pembelajaran Randai	10
4. Pengertian Randai	11
5. Materi Randai	13
6. Metode	16

7. Media	18
8. Evaluasi Hasil Belajar	23
D. Kerangka Konseptual	24

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	27
B. Objek Penelitian	27
C. Data dan Sumber Data	28
1. Data	28
2. Sumber Data	28
D. Instrumen Penelitian	29
E. Teknik Pengumpulan Data	29
F. Teknik Analisis Data	29

BAB IV. HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	31
B. Deskripsi Data	33
C. Pembahasan	33

BAB V. PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	73

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia dalam kehidupannya selalu berusaha mencari kebenaran-kebenaran. Hal itu dapat diperoleh melalui kemampuan manusia itu sendiri dalam mengelola unsur logika, etika, dan estetika yang melekat dalam dirinya. Kemampuan logika dapat diperoleh melalui pendidikan keilmuan, estetika diperoleh melalui pendidikan seni dan etika melalui pendidikan moral.

Merujuk pada pemahaman di atas, jelas bahwa pendidikan menjadi kegiatan sangat penting bagi manusia bila mereka berniat menemukan kebenaran. Pemerolehan kebenaran dalam kehidupan akan menjadikan manusia itu dihargai, dihormati oleh orang lain atau bisa disebut sebagai manusia dewasa. Hal itu sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yaitu menjadikan manusia Indonesia menjadi orang yang tahu dengan kebenaran-kebenaran, kebaikan-kebaikan di tengah-tengah kehidupan bermasyarakat.

Salah satu cara menemukan kebenaran seperti yang diuraikan di atas adalah pendidikan seni. Seni adalah aktivitas manusia yang memproyeksikan nilai-nilai kehidupan sekaligus mengekspresikan nilai-nilai budaya kelompok masyarakat. Hasil pendidikan seni akan membantu manusia memahami nilai-nilai kehidupan suatu kelompok masyarakat sehingga mereka bisa dihormati dan dihargai oleh kelompok masyarakat itu.

Salah satu bentuk seni yang dikenal oleh masyarakat Minangkabau adalah Randai. Randai dimainkan oleh beberapa pemain di sebuah lapangan terbuka dan disaksikan oleh penonton secara melingkar. Sebagai sebuah seni yang menghibur masyarakat, Randai memiliki unsur-unsur pendukung seperti seni tari, seni drama, seni musik yang umumnya berangkat dari tradisi. Semua unsur itu menyatu dalam sebuah pertunjukan Randai.

Dewasa ini Randai tidak hanya dimainkan di tengah-tengah masyarakat, namun Randai juga menjadi sebuah kesenian yang dipelajari di bangku sekolah. Yaitu tergabung dalam mata pelajaran Seni Budaya. Keberadaan Randai sebagai sebuah materi pembelajaran seni budaya, sejalan dengan fokus perhatian pemerintah tentang standar pendidikan nasional yang tertuang dalam peraturan pemerintah RI nomor 19 tahun 2005 yang menjelaskan bahwa pendidikan Seni Budaya diberikan karena keunikan, kebermaknaan dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan peserta didik yang terletak pada pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi, berkreasi dan berapresiasi.

Salah satu bentuk seni drama yang berakar dari tradisi yang menjadi materi penting dalam pembelajaran seni drama siswa yang berbudaya Minangkabau di sekolah adalah Randai. Randai merupakan permainan masyarakat Minangkabau berbentuk drama yang sangat populer di wilayah Minangkabau. Hampir di tiap daerah Minangkabau memainkan Randai sebagai ekspresi dari kegembiraan mereka terhadap seni tersebut. Apalagi Randai mengungkapkan nilai-nilai kehidupan yang sangat penting seperti pendidikan, agama, moral, dan sosial. Nilai-nilai itu

mengajarkan kepada masyarakat tentang adat, perilaku, dan budaya masyarakat Minangkabau.

Bertolak dari kenyataan itulah, maka di sekolah-sekolah di Minangkabau Sumatera Barat Randai menjadi suatu materi ajar dan kegiatan yang harus dikenali dan dikuasai oleh peserta didik karena dalam KTSP, Randai merupakan bagian dari kompetensi dasar teater daerah setempat yang dipelajari pada semester I. Bahkan, beberapa sekolah menjadikan Randai sebagai sebuah kegiatan ekstrakurikuler di samping keberadaannya sebagai pembahasan dalam mata pelajaran Seni Budaya.

Dalam kurikulum SMP/MTs 2006 tentang mata pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan dijelaskan tujuan mata pelajaran Seni Budaya, yaitu (1) Memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya, (4) meningkatkan peran serta seni budaya pada tingkat lokal, regional maupun global, dan (5) mengelola dan mengembangkan rasa humanistic.

Perhatian pemerintah yang besar terhadap seni budaya seharusnya didukung dengan serius di tingkat sekolah, sehingga keberadaan seni budaya Indonesia yang bagi orang luar dianggap sebagai budaya tetap terpelihara dan menjadi kebanggaan Nasional.

Drama sebagai salah satu bagian dari pembelajaran seni budaya merupakan karya seni yang mampu mengiringi peserta didik menjadi manusia. Maksudnya drama bercerita tentang berbagai persoalan manusia dalam menghadapi kehidupan. Objek masalah drama adalah manusia. Bila peserta didik memahami drama dan mampu melakukannya, maka sebenarnya mereka sudah memahami hakikat persoalan

kehidupan manusia itu sendiri. Dalam drama tradisi yang dipelajari siswa di SMPN1 Koto XI Tarusan yaitu seni pertunjukkan daerah Minangkabau yang kita kenal dengan nama *Randai*.

Sejalan dengan tujuan pendidikan nasional yang mengangkat harkat dan martabat bangsa, maka pembelajaran seni drama harus diselenggarakan secara baik. Pengertian tentang drama yang diungkapkan di atas menandakan bahwa melalui drama kita bisa mengajari peserta didik dengan sifat, watak, dan perilaku yang baik dan benar ketika mereka berinteraksi dalam masyarakat, baik itu seni tradisi maupun non tradisi.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMPN 1 Koto XI Tarusan tentang penyelenggaraan pembelajaran seni tradisi *Randai* yang belum terlaksana sebagaimana mestinya seperti guru hanya mengajar drama secara teoritis tentang pengertian dan memberi contoh *Randai* yang beranggapan peserta didik belum memahami bagaimana pembelajaran *Randai* semestinya. Disisi lain masih banyak peserta didik yang beranggapan bahwa pembelajaran *Randai* membosankan, kuno, kurang menarik jika dibandingkan dengan seni taradisi lainnya. *Randai* pada saat ini di sekolah bagi peserta didik yang berbakat saja. Padahal dahulunya siswa SMPN 1 Tarusan sering ikut serta dalam lomba-lomba *Randai* tingkat Kabupaten. Perubahan itulah yang membuat penulis merasa tertarik untuk melaksanakan penelitian tentang Penerapan Pembelajaran *Randai* di SMPN 1 Koto XI Tarusan ini. Dengan demikian kegiatannya dilakukan dalam intrakurikuler dan ekstrakurikuler.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan observasi penulis, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran Randai daerah di SMPN 1 Koto XI Tarusan
2. Penggunaan media dalam pembelajaran Randai
3. Penerapan pembelajaran Randai di SMPN 1 Koto XI Tarusan
4. Keterbatasan sarana dan prasarana
5. Pesan moral Randai dalam pembelajaran

C. Batasan Masalah

Bertolak dari pemikiran pada identifikasi masalah di atas yang cukup banyak, agar penelitian ini menjadi lebih mudah dan terarah, maka penelitian penulis batasi pada masalah Penerapan Pembelajaran Randai pada siswa Kelas VII.1 di SMPN Koto XI Tarusan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan di atas, maka dapat dirumuskan masalahnya yaitu Bagaimanakah Penerapan Pembelajaran Randai di SMPN 1 Koto XI Tarusan?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan Pembelajaran Randai Siswa Kelas VII.1 SMPN 1 Koto XI Tarusan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi banyak pihak, antara lain:

- (1) Peneliti, untuk melihat sejauh mana kemampuan siswa dalam bermain

seni drama tradisional Randai peserta didik kelas VII.1 SMPN 1 Koto XI Tarusan.

- (2) Guru seni budaya, untuk mengetahui seberapa besar ketercapaian pengajaran seni drama di sekolah khususnya Randai dan sebagai umpan balik untuk mengadakan evaluasi terhadap hasil belajar peserta didik.
- (3) Peserta didik, untuk meningkatkan minat dan motivasi terhadap bermain seni drama tradisional Randai dan meningkatkan daya apresiasi peserta didik terhadap seni serta mengembangkan bakatnya.
- (4) Sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana di Program Studi Pendidikan Sendratasik.

BAB II KERANGKA TEORITIS

A. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, penulis melakukan tinjauan kepustakaan menggunakan teori-teori tentang pembelajaran seni dan Randai. Pembelajaran seni budaya bertujuan untuk meningkatkan minat siswa, bakat, dan kemampuan diri siswa baik internal maupun eksternal. Penulis juga menggunakan beberapa pendapat para ahli mengenai Randai.

B. Penelitian yang Relevan

1. Yeni M. (2006) berupa skripsi yang berjudul “Randai Di Masa Dulu dan Randai Pada Masa Sekarang”. Hasil penelitiannya adalah “tidak adanya pembinaan berkelanjutan dan even/pertunjukkan sebagai ajang evaluasi dari Randai itu sendiri di tengah masyarakat”.
2. Marpani (2007) berupa skripsi yaang berjudul “Melatih Randai Di Sekolah”. Hasil penelitiannya adalah “tidak tersedianya para pelatih dan anak didik yang memahami nilai-nilai yang terkandung di dalam Randai, sehingga minat terhadap Randai di sekolah ini sangat kurang”.

Penelitian yang saya lakukan berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini membahas tentang “Penerapan Pembelajaran Randai di SMPN 1 Koto XI Tarusan”.

C. Kajian Teori

1. Pengertian Belajar

Belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu seperti yang diungkapkan oleh W.H. Burton yang dikutip Muhammad Uzber Usman (2000:5) yang menyatakan bahwa “belajar adalah proses perubahan tingkah laku pada individu berkat adanya interaksi antar individu, dan individu dengan lingkungannya. Seseorang dinyatakan melakukan kegiatan belajar setelah adanya hasil yang dapat dilihat yaitu perubahan tingkah laku, pengetahuan, keterampilan, dan sikap (kognitif, afektif, dan psikomotor)”.

Sedangkan menurut aliran behavioristik tidak jauh berbeda dengan W.H. Burton yang menyatakan perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dan interaksi antara stimulus dan respon atau lebih tepatnya perubahan yang dialami peserta didik dalam kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon itu sendiri. Setiap saat dalam kehidupan dapat terjadi proses belajar mengajar, baik disadari maupun tidak disadari. Proses belajar mengajar tersebut diharapkan dapat diperoleh hasil akhir dari belajar yang disebut dengan tujuan pembelajaran.

Pembelajaran Randai yang memanfaatkan waktu 2 x 40 menit perminggu cukup sulit untuk disusun menjadi sebuah rancangan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah menjelaskan kepada peserta didik hakikat dan unsur-unsur Randai sebagai sebuah karya tradisi masyarakat Minangkabau. Penjelasan itu nantinya akan menjadi motivasi bagi peserta didik untuk mengapresiasi Randai sebagai sebuah aktivitas seni yang menggambarkan nilai-nilai kehidupan masyarakat.

2. Pengertian Mengajar

Menurut pendapat orang awam, mengajar merupakan suatu proses penyampaian dan penanaman pengetahuan kepada peserta didik. Tapi sesuai dengan perkembangan zaman, persepsi orang pun berbeda. Mengajar dapat diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan oleh seorang guru dengan struktur atau terorganisir sebaik mungkin, maka dari itulah terjadi interaksi belajar mengajar. Pada saat ini, proses belajar mengajar bukan hanya memberikan ilmu pengetahuan pada peserta didik. Tugas seorang guru juga bukan hanya mengajar, tetapi juga mendidik siswa. Proses belajar mengajar sekarang tidak hanya dilakukan di dalam kelas saja, tetapi juga bisa dilakukan di luar kelas seperti mata pelajaran seni budaya yang berbentuk ekstrakurikuler dalam bentuk seni drama.

Masalah keguruan lain dan hasil mempelajari seni drama, tentu sudah cukup memahaminya bahwa di samping membawa efek positif juga dapat mendidik mental manusia-manusia agar berkepribadian luhur, memiliki kesanggupan sebagai warga masyarakat yang baik, serta akan mendidik peserta didik untuk lebih bertanggung jawab atas kelestarian/keutuhan budaya luhur bangsanya. Pembelajaran seni drama juga akan membawa hikmah yang cukup bermanfaat bagi kestabilan fisik agar terpelihara stamina peserta didik dan juga menjaga bentuk tubuh agar tetap stabil dan sehat. Dalam mempelajari seni drama, peserta didik dapat mentaati peraturan yang diberikan oleh guru sehingga terlihatlah bagaimana motivasi peserta didik terhadap pembelajaran seni drama, di sini akan tampak hasil pembelajaran seni drama peserta didik tersebut.

Dalam mata pelajaran seni budaya, semua peserta didik dan semua tingkat Sekolah Menengah Pertama mempelajari mata pelajaran ini dalam bentuk praktek, baik seni tari, seni musik, dan drama. Di samping pembelajaran tatap muka untuk pemantapan praktek seni di sekolah dilaksanakan kegiatan pengembangan diri dan ekstrakurikuler. Dalam kegiatan pengembangan diri seni drama, pembelajarannya diawali dengan teori untuk memperdalam cabang seni tersebut, teori juga bermanfaat untuk menyempurnakan praktek.

3. Pembelajaran Randai

Peningkatan pembelajaran Randai di sekolah melalui upaya memberikan keterampilan seni peran di depan kelas. Penampilan peran itu tidak berupa pertunjukan teater yang utuh di atas pentas, melainkan hanya sekedar memperkenalkan cara melakoni suatu peran, memperkenalkan kepada :

1. Peserta didik mampu mendendangkan lagu dan memainkan musik
2. Peserta didik mampu memperlihatkan gerak dalam sebuah legaran
3. Peserta didik terampil memperlihatkan perasaan dan emosi tokoh yang diperankannya melalui ekspresi wajah dan anggota tubuhnya
4. Peserta didik terampil menggunakan gerak di atas panggung sebagai ungkapan perasaan dan emosi tubuh
5. Peserta didik terampil memperagakan watak tokoh yang diperankannya dalam pertunjukkan Randai.

Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sebagai berikut:

1. Guru menjelaskan teori dan pengertian Randai, alat musik, suara, emosi, dan tubuh. Guru juga memperagakan cara menggunakan alat-alat tersebut
2. Guru melatih peserta didik menggunakan alat-alat musik tradisional, cara memainkannya, ungkapan perasaan dan emosi tokoh disertai dengan ekspresi wajah dan gerak tubuh.
3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok dan masing-masing kelompok-kelompok legaran, musik, pemain peran, dan kaba.
4. Guru meminta peserta didik menentukan peran dan watak tokoh dalam cerita tersebut, misalnya, watak tokoh itu jahat, baik, pencemburu, penakut, dan sebagainya. Peserta didik juga diminta menentukan emosi tokoh serta konflik atau pertikaian yang terjadi antartokoh dan alur cerita.
5. Guru melatih peserta didik melakoni peran tersebut pada sebuah pertunjukkan.
6. Guru mempersilakan peserta didik menampilkan hasil latihan tersebut di depan kelas

Prosedur pembelajaran dirancang dalam empat kali pertemuan, pembelajaran seni budaya bertujuan untuk meningkatkan minat peserta didik, bakat, dan kemampuan diri baik dalam pembelajaran maupun di luar pembelajaran.

4. Pengertian Randai

Menurut Darwis (dalam Esten, 1981:112) Randai adalah bentuk kesenian tari, langkah, dan gerakannya seperti pencak, memainkannya berkeliling berupa lingkaran dan jumlah pemain tidak tertentu. Selanjutnya, menurut Esten (1981:111) Randai sebagai permainan rakyat Minangkabau menganut falsafah kebersamaan dan terbuka,

sehingga peran psikologis antar pemain dan penonton hampir tidak kelihatan. Kemudian Navis (1984:276) menyatakan bahwa Randai berasal dari kata “andai-andai” dengan awalan ber- sehingga menjadi berandai-andai yang artinya berangkaian secara berturut-turut atau suara bersahut-sahutan.

Sedangkan menurut Harun (1991:72) menyatakan bahwa Randai berasal dari kata “andai dan handai” yang artinya berbicara dengan intim menggunakan ibarat, kiasan, pantun, serta petatah dan petitih. Selanjutnya Esten (1999:163) juga mengatakan bahwa Randai adalah suatu bentuk kesenian tradisional Minangkabau yang unsur-unsurnya terdiri dari: (1) adanya cerita yang dimainkan, (2) adanya dendang, (3) adanya gerak tari yang bersumber dari gerakan silat Minangkabau, (4) adanya dialog dan akting yang dilakukan oleh para pemain yang memerankan tokoh-tokoh tertentu.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa Randai merupakan suara yang bersahutan dengan tujuan menyampaikan dendang secara tidak terputus-putus. Randai merupakan salah satu permainan anak nagari Minangkabau dalam bentuk drama pentas atau teater rakyat yang mengandung unsur dendang, saluang, rabab, teater, dan kaba yang dipertunjukkan di lapangan terbuka. Jadi Randai adalah suatu bentuk teater tradisional Minangkabau yang di dalamnya terdapat cerita, dendang, tari, dan dialog. Cerita yang dipertunjukkan dalam Randai merupakan cerita kaba, atau cerita kehidupan yang populer di daerah itu yang disampaikan secara lisan oleh seorang tukang kaba. Kaba yang dibawakan dalam Randai ini, dikategorikan ke dalam prosa fiksi

Randai sebagai sebuah kesenian menunjang keberadaan suatu budaya, tidak pernah lepas dari masyarakat sebagai salah satu yang terpenting dari kebudayaan

tersebut dan kesenian merupakan kreativitas dari kebudayaan itu sendiri dalam Manggis (dalam Surayan, 2007:6). Randai adalah suatu bentuk kesenian lama yang dapat dikatakan seni drama, suara, tari khas Minangkabau. Dikatakan “drama” karena suatu kaba yang dipertunjukkan oleh para pelakunya dengan action antar wacana (dialog) dan semita (mimik). Ada yang dimulai dengan jenis “prolog” sekali-sekali berselakan monolog. Dikatakan “suara” karena pertunjukkan kaba dimaksud dibuka dengan bunyi-bunyian asli, seperti alat tiup (pupuik), gendang dan alat pukul talempong lainnya. Sedangkan tiap-tiap adegan dalam permainan diisi dengan peran pembantu (figuran). Dikatakan “tari” karena dendang disertai serentak dengan langkah pendek yang dibungai oleh gerak jari tangan.

5. Materi Randai

Randai di Minangkabau sebuah kesenian tradisi mengandung beberapa unsur seperti musik, tari, naskah Pembelajaran Randai meliputi unsur seperti musik, tari , naskah (peran). (Navis, 1986 : 275 - 276).

5.1. Unsur Musik

Musik ini dibagi lagi menjadi dua yaitu: musik vokal (dendang). Dendang merupakan salah satu unsur pokok yang tidak bisa dihilangkan dalam Randai. Keberadaan dendang sangat berperan karena merupakan media untuk menyampaikan kaba yang tidak dilakonkan. Dendang juga berperan sebagai penanda dalam melakukan pemenggalan terhadap cerita dan pengantar cerita dari satu adegan (legaran) ke adegan selanjutnya. Dendang dikumandangkan sambil melingkar, mula-mula seorang mendendangkan sebuah kisah atau seabit pantun. Pada setiap kalimat terakhirnya mereka mengulang dendang bersama-sama. Setelah selesai

mendengarkan sebuah kisah, mereka pun kembali melakukan gerak tari atau pencak.

Kedua adalah musik instrumental (alat musik tradisional) seperti talempong sebagai pengiring. Musik merupakan bunyi yang berasal dari dua benda yang saling bersentuhan. Jika keduanya ditata dengan baik maka akan mampu menghasilkan bunyi. Musik ini mempunyai peranan dalam teater, karena dengan diperdengarkan musik akan menambah semangat para penonton serta menambah imajinasi. Musik yang baik akan membantu memancing emosi berdasarkan peran yang dimainkan oleh aktor.

5.2. Unsur Tari (gerak) pada gelombang

Terkait dengan aspek gerak atau tari yang dijumpai dalam pertunjukkan Randai merujuk pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:967) pengertian tari adalah gerakan tangan, badan dan sebagainya yang berirama dan biasanya diiringi oleh bunyi-bunyian musik. Menurut pendapat pakar tari baik dari dalam maupun luar Negeri, pengertian tari adalah ekspresi jiwa manusia yang diungkapkan melalui gerak yang ritmis dan indah. Sedangkan gerak yang dipakai oleh Randai pada umumnya berasal dari gerakan silat.

Pada dasarnya kehadiran tari atau gerak dalam Randai merupakan salah satu aspek penting yang sangat berhubungan dengan estetika pertunjukkan dan sebagai hiasan agar pertunjukkan lebih bersemangat dan menarik. Adapun hal yang cukup menarik dalam pertunjukkan Randai adalah gerak yang muncul lebih energik. Dari pendapat-pendapat yang dikemukakan di atas maka tersirat bahwa dalam sebuah Randai terlihat adanya suatu keterkaitan satu sama lain yang berada dalam suatu

kesatuan yang utuh. Untuk memahami suatu pertunjukkan, maka kita tidak boleh mengabaikan aspek-aspek tersebut.

5.3. Unsur Naskah (Peran)

Kata akting mempunyai arti “laku”. Orang yang melakukan kegiatan akting atau yang melaksanakan akting disebut aktor atau pemeran. Pemeran adalah seniman yang mewujudkan peran dan tokoh yang akan digambarkan yang diwujudkan dalam dirinya (Kasim, 1990:60). Akting adalah peragaan, penampilan satu peran yang menyebabkan penonton dapat tersangkut pada ilusi yang dibangun oleh aktor. Apabila penampilan sang tokoh itu berhasil, reaksi penonton, sikap sayang dan bencinya bukan tertuju kepada aktor, melainkan pada peran yang diproyeksikan oleh sang aktor. Oleh karena itu, dapat dikatakan pencipta ilusi sang tokoh itulah yang dimaksud dengan akting. Bukankah ilusi yang berkaitan dengan peran itu yang hendak dicapai? Ilusi adalah sarana untuk menghasilkan akting termasuk penguasaan unsur intelektualitas yang ketiganya harus terjalin dan saling menopang.

Yang disebut dengan penguasaan teknis berperan (teknis akting) adalah kemampuan seseorang untuk mendayagunakan peralatan ekspresi, baik yang bersifat kejasmanian maupun kejiwaan, serta mempunyai keterampilan untuk menggunakan segala alat ekspresi yang dimiliki yaitu penggunaan tubuh, kelenturan tubuh, kewajaran berlaku, kemahiran menggunakan vokal, kekayaan imajinasi yang dituangkan dalam tingkah laku manusia dan lain sebagainya untuk menambah kekayaan bentuk ungkapan baik secara lahiriah maupun secara batiniah (Kasim, 1990:60).

Penguasaan teknis akting berarti penguasaan terhadap peralatan ekspresi baik yang bersifat kejiwaan maupun kejasmanian. Peralatan ekspresi yang bersifat kejiwaan adalah: (1) imajinasi; (2) emosi; (3) kemauan; (4) daya ingat; (5) intelegensi; (6) perasaan; dan (7) pikiran. Peralatan ekspresi yang bersifat kejasmanian adalah: (1) pancaindra; (2) anggota tubuh; dan (3) vokal (suara). Yang dimaksud dengan teknik akting adalah cara atau metode yang digunakan agar pemeran dapat menyatukan dan mendayagunakan secara profesional segala peralatan ekspresi yang dimiliki oleh pemeran. Dengan modal bakat dan keterampilan yang dimiliki, si pemeran dapat menyampaikan gagasan (ide) yang diwujudkan dalam perwatakan tokoh yang dibawakan.

Peralatan yang ada pada diri seorang pemeran dalam menciptakan watak tokoh yang akan digambarkan dapat berwujud: (1) penampilan fisik (gagah, bungkuk, gendut, dan lain-lain); (2) penampilan laku fisik (lamban, dinamis, keras, dan lain-lain); (3) penampilan vokal (kata-kata, dialog, dan nyanyi); (4) penampilan emosi dan intelegensi (pemarah, cengeng, dan lain-lain), (Kasim, 1990:61).

6. Metode

Metode berasal dari bahasa Yunani “metha atau “hodos”, metha berarti melalui sedangkan hodos berarti jalan atau cara. Jadi metode dapat diartikan sebagai jalan atau cara yang harus dilalui untuk pencapaian tujuan tertentu.

Dalam pengertian ilmu pengetahuan metode adalah segala cara atau aktivitas untuk menemukan pengetahuan misalnya : observasi, eksperimen test, interviu, diskusi, refleksi dan analisa.

Metode Pembelajaran Seni Musik : Secara umum metode pembelajaran mempunyai pengertian sebagai “suatu garis besar yang dapat dijadikan haluan dalam bertindak untuk mencapai sasaran belajar yang telah ditentukan: Syaiful dkk, (1995).

Dengan maksud yang sama metode pembelajaran memiliki fungsi dan peran yang tak kalah pentingnya dari peran seorang guru, peserta didik dan materi pelajaran itu sendiri, sebab dengan menggunakan metode yang tepat guru dan akan sangat membantu dalam pencapaian hasil belajar yang lebih baik.

Dari pengetahuan di atas cukup jelas bagi kita bahwa tidak semua guru, peserta didik atau materi pelajaran dapat dikenai dengan metode pembelajaran yang sama, sebab setiap guru, peserta didik dan materi pelajaran yang diajarkan memiliki karakteristik yang berbeda sesuai dengan bidang pembelajaran yang diajarkan.

Terkait dengan pilihan metode pembelajaran yang dapat digunakan pada kegiatan pembelajaran di kelas yang mesti disesuaikan dengan karakteristik materi dan peserta didik yang dihadapi di kelas, maka Ali (1972 : 21) menyatakan bahwa “Dari sekian banyak metode pembelajaran, guru dalam mengajar dapat memakai dua atau lebih metode sekaligus, sehingga akan lahir variasi penggunaan metode.

Bentuk metode yang dikenal dalam pembelajaran adalah :

- a) Metode Ceramah yaitu metode yang menyampaikan materi secara lisan.
- b) Metode Diskusi yaitu menyampaikan materi dengan bertukar pikiran/pendapat.
- c) Metode Demonstrasi yaitu metode dengan cara memperagakan barang dan kejadian.

- d) Metode Pengulangan yaitu metode pembelajaran yang memungkinkan peserta didik dapat membuat resume.
- e) Metode Percobaan yaitu metode pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada peserta didik secara perorangan/kelompok melakukan suatu proses kegiatan.
- f) Metode Karya Wisata yaitu metode yang memungkinkan peserta didik mengunjungi suatu tempat yang dapat dijadikan sumber belajar.
- g) Metode Latihan Keterampilan yaitu suatu metode pembelajaran dimana peserta didik diajak melakukan latihan keterampilan tentang bagaimana cara membuat sesuatu.
- h) Metode Kerja Kelompok yaitu metode pembelajaran kelompok dengan memberikan tugas dan tanggungjawab pada masing-masing anggota.
- i) Metode Kerjasama Teman Sejawat yaitu metode pembelajaran dengan mengandalkan bantuan dari teman sendiri.
- j) Metode Pemecahan Masalah yaitu metode pembelajaran dengan pemberian soal yang menuntut peserta didik untuk memecahkannya.
- k) Metode Perancangan yaitu metode pembelajaran dimana guru harus merancang suatu proyek akan diolah atau diselesaikan peserta didik.
- l) Metode Tahapan yaitu suatu metode pembelajaran dengan mengerjakan tugas secara bertahap.
- m) Metode Global yaitu metode pembelajaran dimana peserta didik disuruh membaca keseluruhan materi pelajaran untuk disimpulkan.

- n) Metode Penemuan yaitu metode pembelajaran yang mengajak peserta didik untuk menemukan pemecahan masalah dengan mandiri, melalui proses manipulasi objek dan generalisasi situasi.
- o) Metode Keinginan yaitu metode pembelajaran yang mampu merangsang keinginan peserta didik tentang sesuatu.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan guru menggunakan metode ceramah dan sesekali diskusi dan tanya jawab dengan peserta didik. Dari pemantauan terhadap metode yang diajarkan guru adalah metode ceramah karena telah terbiasa digunakan, walaupun sebetulnya pada pembelajaran pendidikan seni seperti seni musik dituntut banyak metode yang bisa digunakan guru, namun kembali kepada minat peserta didik dan fasilitas, maka tetap saja metode ceramah menjadi jalan keluarnya yang terbaik.

Menurut Jamalus (1981 : 37) mengatakan bahwa metode pengajaran kesenian khususnya seni musik, bukanlah suatu jenis metode yang berdiri sendiri melainkan gabungan dari beberapa metode yaitu ceramah, tanya jawab, drill (latihan), demonstrasi, bermain peran dan eksperimen.

Adapun penilaian secara singkat ialah sebagai berikut :

1. Dengan metode ceramah, guru menerangkan tujuan pelajaran Randai, kesenian tradisional di Minangkabau ; guru menjelaskan pengertian Randai dan menjelaskan sejarah dan unsur-unsur Randai.
2. Untuk menarik minat peserta didik, guru menyajikan materi yang disajikan dalam pertunjukan Randai, contohnya ; Musik (talempong pacik), nyanyian (dendang), tari (gerak silat), drama (dialog dalam bahasa Minang).

3. Dengan metode tanya jawab, guru menanyakan kesan peserta didik terhadap lagu itu (sedih, gembira, bersemangat, bagus, tidak bagus).
4. Melalui pelajaran bernyanyi selanjutnya anak dilatih menyanyikan dendang simarantang sesuai dengan alur cerita yang akan dilakonkan.
5. Dalam situasi tertentu, peserta didik mengadakan eksperimen/percobaan untuk mengiringi alat music talempong yang dipukul.
6. Untuk menghayati lirik sebuah lagu yang melukiskan beberapa tokoh, misalnya ; ayah, ibu, anak, maka peserta didik dapat bermain peran sebagai tokoh yang terdekat dalam naskah itu.

Dari sekian banyak metode pembelajaran yang diuraikan di atas dapat dipergunakan dan diterapkan pada pembelajaran Randai. Hal ini dapat dilakukan seorang guru kepada peserta didik agar perhatiannya dalam mengikuti PBM terfokus pada pelajaran. Dari beberapa metode di atas dapat digunakan gabungan dari beberapa metode sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.

Jadi dapat diartikan bahwa penerapan Randai dengan cara yang diterapkan untuk mencapai tujuan suatu Penerapan Randai secara bertahap menurut urutan yang logis, Jamalus (1991 : 120)

7. Media

Untuk mencapai suatu tujuan maka seorang guru dalam mengajar harus menggunakan dan memanfaatkan suatu alat yaitu berupa media pembelajaran. Menurut Gerlach dan Ely (dalam Hamalik, 1994), media adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi dan membuat manusia memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sementara Gagne dan Briggs (dalam Hamalik, 1994),

mengemukakan bahwa media pembelajaran meliputi alat secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, tape recorder, casset, video camera, video recorder, film, slide, foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Ada beberapa jenis media yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar yaitu :

1. Media grafik (media dua dimensi) yaitu gambar, grafik, bagan/diagram, poster, kartun, dan komik.
2. Media tiga dimensi yaitu media dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja dan lain sebagainya.
3. Media proyeksi yaitu slide, film strips, film, OHP dan lain sebagainya.
4. Penggunaan lingkungan sebagai media pengajaran.

Sebelum guru menggunakan media dalam proses pembelajaran, hendaklah diketahui kriteria pemilihan media tersebut. Diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran

Artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Tujuan tersebut berisikan unsur pemahaman aplikasi, analisis, dan sintesis lebih memungkinkan digunakan media pengajaran.

2. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran

Artinya bahan pelajaran yang sifatnya fakta, prinsip, konsep sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami peserta didik.

3. Kemudahan memperoleh media

Artinya media yang diperlukan mudah diperoleh, setidaknya-tidaknya mudah dibuat oleh guru sewaktu mengajar. Media grafis umumnya dapat dibuat guru tanpa biaya mahal, dimana penggunaannya sederhana dan praktis.

4. Keterampilan guru dalam menggunakan media

Apapun jenis media yang diperlukan syarat utamanya adalah guru dapat menggunakannya dalam pengajaran. Nilai dan manfaat diharapkan bukan pada mediana tetapi dampak dari penggunaan oleh guru pada saat terjadinya interaksi belajar peserta didik, dengan lingkungannya. Misalnya OHP, film, computer dan peralatan canggih lainnya tidak mempunyai arti apa-apa bila guru tidak dapat menggunakannya. Dalam pengajaran media berguna untuk mempertinggi kualitas pengajaran.

5. Tersedianya waktu untuk menggunakan media

Media tersebut dapat bermanfaat bagi peserta didik selama pengajaran berlangsung.

6. Sesuai dengan taraf berpikir peserta didik.

Memilih media untuk pengajaran harus sesuai dengan taraf berpikir peserta didik, sehingga makna yang terkandung di dalamnya dapat dipahami oleh para peserta didik. Menyajikan grafik yang berisikan data dan angka atau propinsi dalam bentuk persen bagi peserta didik Sekolah Dasar di kelas-kelas rendah tidak ada manfaatnya. Mungkin lebih tepat dalam bentuk gambar atau poster. Demikian juga diagram yang menjelaskan alur hubungan suatu konsep atau prinsip hanya bisa dilakukan bagi peserta didik yang telah memiliki kadar berpikir yang tinggi.

Selanjutnya Hamalik (1994) mengemukakan bahwa fungsi media pengajaran dalam proses belajar mengajar adalah dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

8. Evaluasi Hasil Belajar

Penilaian merupakan bagian terpenting dari proses pembelajaran sebab tanpa adanya penilaian yang sistematis dan terencana maka kemajuan peserta didik dalam proses pembelajaran akan sulit diketahui. Sehingga proses pembelajaran menjadi tak bermakna sebagaimana yang dikemukakan oleh Agus Irianto dkk (2010;19), penilaian adalah satu kegiatan memberikan makna atau arti terhadap kegiatan atau hasil belajar. Kemudian hal yang sama juga dikemukakan oleh Mulyasa (2009;206), penilaian hasil belajar sebagai quality control bertujuan untuk mengetahui pencapaian kompetensi peserta didik. Oleh karena itu penilaian proses pembelajaran peserta didik harus dilaksanakan sebagaimana diungkapkan Masnur Muslich (2007;278), penilaian adalah proses sistimatis pengumpulan informasi (angka, deskripsi verbal), analisis dan interpretasi dan informasi untuk memberikan keputusan terhadap kadar hasil kerja dan kompetensi yang telah dicapai peserta didik setelah mereka mengikuti proses pembelajaran.

Ada berbagai bentuk dan teknis penilaian yang bisa dilakukan dalam penilaian hasil belajar peserta didik, yaitu penilaian kinerja (performance), penilaian penugasan (project), penilaian hasil karya (product), pengumpulan kerja peserta didik (portofolio), dan penilaian sikap.

Penilaian *performance* adalah penilaian berdasarkan hasil pengamatan penilai terhadap aktivitas peserta didik sebagaimana yang terjadi. Penilaian penugasan adalah penilaian untuk mendapatkan gambaran kemampuan menyeluruh atau umum secara kontekstual, mengenai kemampuan peserta didik dalam menerapkan konsep dan pemahaman mata pelajaran tertentu. Penilaian hasil karya (product) adalah penilaian kepada peserta didik dalam mengontrol proses dan memanfaatkan atau menggunakan bahan untuk menghasilkan sesuatu, kerja praktik atau kualitas estetik dari sesuatu yang mereka produksi. Penilaian portofolio adalah penilaian terhadap kumpulan karya seorang peserta didik dalam periode tertentu. Penilaian sikap adalah penilaian terhadap perilaku dan keyakinan peserta didik terhadap suatu objek, fenomena, atau masalah.

D. Kerangka Konseptual

Untuk melihat pembelajaran Randai di SMP Negeri 1 Koto XI Tarusan dapat dilihat pada kerangka konseptual dengan rancangan pelaksanaan dan evaluasi.

Rancangan Pembelajaran Randai yang memanfaatkan waktu 2 X 40 menit per minggu cukup sulit untuk disusun rancangan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan pembelajaran adalah menjelaskan kepada peserta didik hakekat dan unsur-unsur Randai sebagai sebuah karya tradisi masyarakat Minangkabau. Penjelasan itu nantinya akan menjadi motivasi bagi peserta didik untuk mengapresiasi Randai sebagai sebuah aktivitas seni yang menggambarkan nilai-nilai kehidupan masyarakat Minangkabau.

Perencanaan dibuat oleh guru sebelum mengajar. Pada umumnya guru membuat perencanaan mengajar untuk satu kali pertemuan misalnya untuk 2 jam

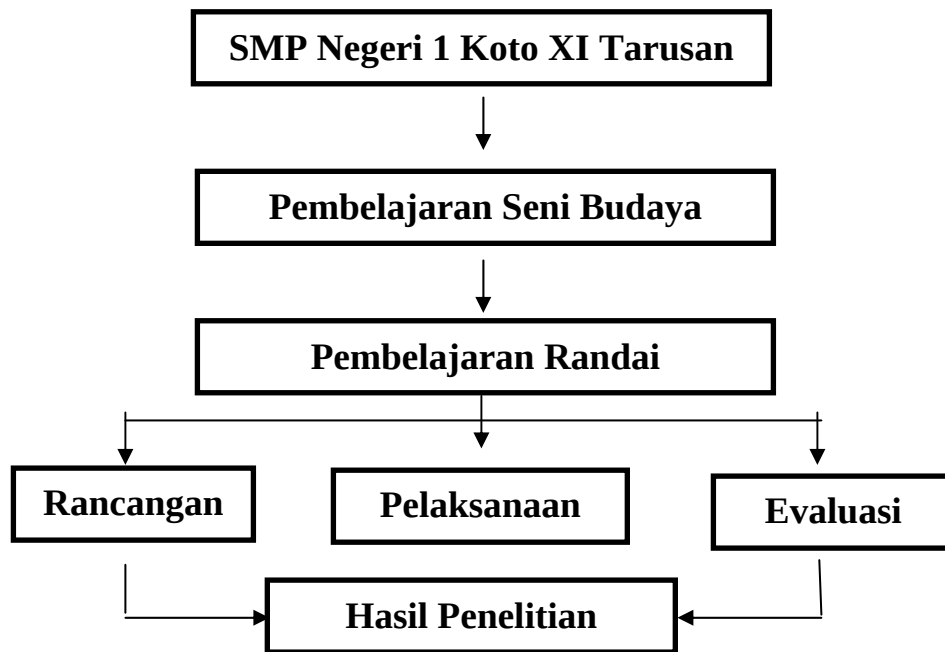
pelajaran @ 40 menit. Sesungguhnya perencanaan mengajar dapat dibuat untuk beberapa pertemuan, misalnya untuk 4 kali pertemuan sekaligus. Dengan demikian cara tersebut maka guru tidak direpotkan lagi membuat perencanaan untuk setiap kali mengajar.

Salah satu bentuk perencanaan adalah satuan pelajaran. Satuan pelajaran adalah program belajar mengajar dalam satuan terkecil, misalnya untuk 40 menit, untuk membuat beberapa unsur-unsur yang di atas.

Pelaksanaan Pembelajaran Randai yang dirancang oleh guru akan disajikan kepada peserta didik untuk mencapai tujuan yang akan dicapai. Untuk mencapai tujuan, guru menggunakan beragam metode dan supaya peserta didik dapat memahaminya seperti metode ceramah dan demonstrasi, kerja kelompok.

Evaluasi dilaksanakan pada akhir pembelajaran dengan penilaian atau evaluasi terhadap pemahaman peserta didik tentang Randai dan unsur-unsurnya serta kemampuan peserta didik menampilkan Randai secara bersama-sama dan ditonton oleh teman-teman dan guru-guru.

Bagan Kerangka Konseptual



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Guru telah merancang pembelajaran dengan baik tetapi masih belum terlaksana sebagaimana mestinya. Hal tersebut disebabkan guru lebih pada pembelajaran Randai, kemudian guru memilih bagian dari Indikator memungkinkan untuk membantu Pembelajaran Randai, sehingga Kompetensi Dasar yang tercantum dalam RPP tidak terlaksana sepenuhnya.
2. Pelaksanaan Pembelajaran Randai sesuai dengan yang direncanakan guru. Guru lebih dominan menggunakan metode Demonstrasi, kerja kelompok, tutor sebaya. Hal tersebut memicu peserta didik untuk aktif, karena guru sering menugaskan kepada peserta didik yang aktif untuk dapat membantu peserta didik yang pasif.
3. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran Randai menunjukkan hasil yang baik yaitu rata-rata 75, dengan KKMnya 72, berarti semuanya tuntas

B. Saran

1. Materi yang disampaikan sesuai dengan media serta metode yang digunakan.
2. Metode yang digunakan harus relevan dengan kegiatan pembelajaran.
3. Selain dari tape recorder, guru juga dapat menggunakan VCD dan LCD.

DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2006. *Kurikulum 2006 SMP/MTs Mata Pelajaran Seni Budaya dan Keterampilan*. Jakarta : Depdiknas.
- Chaniago, Ediwar. 2006. *Telisik Tradisi Pusparagam Pengelolaan Seni*. Yayasan Kelola.
- Esten, Mursal. 1981. *Sastra Jalur Kedua*. Padang : Angkasa.
- 1999. -----
- Hasanuddin, W.S. 1996. *Drama Karya Dua Dimensi*. Bandung : Angkasa.
- Harun, Chairul. 1997. *Kesenian Randai Minangkabau*. Jakarta : Depdikbud.
- Irianto, Agus, dkk. 2010. *KTSP, Proses Pembelajaran*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Muslich, Masnur. 2007. *KTSP, Dasar Pemahaman dan Pengembangan*. Jakarta. Bumi Aksara.
- , 2008. *Pembelajaran Berbasis Kompetensi dan Kontekstual*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sudjana, Nana. 1987. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : Sinar Algesindo
- Navis, A.A. 1984. *Alam Takambang Jadi Guru*. Jakarta : Grafiti.
- Nurgiantoro, Burhan. 1995. *Teori Pengkajian Fiksi*. Jakarta : Gajah Mada UP.
- Surayan. 2007. *Cerita Rakyat Nusantara*. Bandung : IKIP Bandung.
- Tarigan, Hendry Guntur. 1984. *Prinsip-Prinsip Dasar Sastra*. Bandung : Angkasa.
- Yuda, Indra. 2001. *Manajemen Seni Pertunjukan*. Padang : Sendratasik UNP.