

Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Badung Kajian Tentang Latar Belakang, Dampak, dan Potensinya sebagai Sumber Belajar di SMA

I Putu Dandy Riartha ¹, I Made Pageh ², I Wayan Putra Yasa ³

^a Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

^b Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

^c Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja, Indonesia

¹ dandy.riartha@undiksha.ac.id; ² made.pageh@undiksha.ac.id; ³ putrayasa@undiksha.ac.id

* Corresponding Author; I Putu Dandy Riartha



Received 1 December 2024; accepted 19 December 2024; published 30 December 2024

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan yaitu, mengetahui latar belakang permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali, untuk mengetahui dampak permainan Ayunan Jantra bagi masyarakat Banjar Kerobokan di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali, untuk mengetahui aspek-aspek dari permainan Ayunan Jantra yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar di SMA. Metode yang digunakan di dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa teknik observasi, wawancara, studi dokumen dan menggunakan metode penelitian sejarah yaitu heuristik, kritik sumber, interpretasi dan historiografi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa permainan Ayunan Jantra dibuat tahun 1930 untuk mensejahterakan *Skaha* Ayunan Jantra dengan latar belakang adanya krisis yang disebabkan oleh kenaikan pajak oleh kolonial Belanda. Permainan Ayunan Jantra memiliki dampak sosial yaitu terciptanya *Skaha* Ayunan Jantra Nugraha dan memiliki dampak ekonomi yang mensejahterakan *Skaha*. Adapun aspek-aspek dari permainan Ayunan Jantra yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar di SMA dikarenakan permainan Ayunan Jantra memiliki sejarah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah lokal pada pendidikan formal tepatnya pada Fase E (Kelas 10), semester 1, Bab II dalam materi "Penelitian Sejarah Lokal".

KEYWORDS

Sejarah lokal;
Ayunan Jantra;
Dampak;
Sumber belajar.

This is an open-access article under the [CC-BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license



1. Pendahuluan

Permainan Tradisional adalah salah satu permainan yang dimainkan oleh anak-anak dan berkembang secara lisan dari kelompok ke kelompok. Permainan ini masih tradisional dan diteruskan oleh generasi turun-temurun serta mempunyai banyak variasi. Salah satu permainan tradisional yang terdapat di Bali adalah permainan Ayunan Jantra. Ayunan Jantra menurut masyarakat dikenal sebagai Ayunan Betara. Di Desa Teruyan terdapat Ayunan Jantra yang dilaksanakan pada upacara Ngusaba Gede Lanang Kapat di Pura Desa Pancering Jagat, Ayunan Jantra juga dapat difungsikan sebagai sarana hiburan untuk masyarakat Desa Teruyan (Gria dkk. 2016). Permainan Ayunan Jantra juga ada di Desa Mengwi, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung tepatnya di Banjar Alangkajeng. Menurut hasil wawancara dengan I Ketut Nuada (64 tahun) sebagai Ketua Pokdarwis Desa Mengwi pada tanggal 17 September 2024 menyatakan bahwa Ayunan Jantra di Banjar Alangkajeng dikelola oleh *Skaha* Ayunan Jantra Banjar Alangkajeng dan dibuat pada tahun 1994.

Permainan Ayunan Jantra terdapat di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung tepatnya di Banjar Kerobokan. Menurut hasil wawancara yang dilakukan dengan I Made Dedik Arsana (44 tahun) pada tanggal 30 Agustus 2024 menyatakan bahwa pergelaran permainan Ayunan Jantra yang dilaksanakan pada hari raya Galungan dan Kuningan sudah menjadi tradisi bagi masyarakat Banjar Kerobokan. Permainan Ayunan Jantra juga sudah ada sejak 95 tahun yang lalu yaitu tahun 1930.

Permainan Ayunan Jantra yang ada di Banjar Kerobokan, Desa Munggu lebih tua daripada permainan Ayunan Jantra yang ada di Banjar Alangkajeng, Desa Mengwi.

Permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Banjar Kerobokan digelar selama 4 hari pada hari raya Galungan dan 3 hari selama hari raya Kuningan. Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan juga memiliki *skaba* yang mengoperasikan dan mengurusnya. *Skaba* Ayunan terdiri dari seluruh masyarakat Banjar Kerobokan yang berkomitmen untuk meneruskan permainan Ayunan Jantra. Di dalam pergelaran Ayunan Jantra terdapat 35 orang dalam yang mengoperasikannya secara manual dalam 1 hari. Sebelum pergelaran Ayunan Jantra juga terdapat tahapan-tahapan upacara ritual yang dipercaya bisa menghindari hal-hal buruk pada pergelaran berlangsung dan kepercayaan masyarakat Bali dengan adanya *niskala*.

Permainan Ayunan Jantra memikat masyarakat dari Desa Munggu maupun desa lainnya, maka dari banyaknya pengunjung yang datang terciptalah pasar malam di sekitar area pergelaran Ayunan Jantra. Selain mendapatkan pendapatan yang besar dari permainan Ayunan Jantra, *skaba* juga mendapatkan pendapatan dari penyewaan lapak dagangan yang sudah termasuk iuran kebersihan dan iuran listrik. Pendapatan yang didapat digunakan untuk dana suka duka untuk anggota *skaba*. Permainan Ayunan Jantra juga memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat Banjar Kerobokan yang ikut berdagang. Maka dari itu penulis ingin meneliti terkait dampak yang didapatkan oleh masyarakat Banjar Kerobokan dari permainan Ayunan Jantra.

Adapun kajian penelitian yang relevan terhadap masalah yang diteliti yaitu permainan Ayunan Jantra. *Pertama*, Jurnal yang ditulis oleh Ariani, dkk (2022) dengan judul “*Storonomics Desa Wisata: Promosi Desa Wisata Munggu Berbasis Narasi Storytelling*”. Didalam penelitian ini menjelaskan strategi promosi menggunakan *storytelling* dengan mempromosikan Desa Wisata Munggu salah satunya permainan Ayunan Jantra (Arini dkk. 2022). Di dalam penelitian tersebut peneliti belum menjelaskan latar belakang Ayunan Jantra, peneliti belum menjelaskan dampak Ayunan Jantra bagi masyarakat Banjar Kerobokan dan belum menjadikan permainan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar.

Kedua, jurnal yang ditulis Sari, Dkk (2023) dengan judul “Pemasaran Budaya Lokal: Mempromosikan Tradisi dan Kerajinan Desa Tenganan”. Isi dari penelitian ini peneliti mempromosikan tradisi dan kerajinan Desa Tenganan termasuk permainan Ayunan Jantra yang ada di sana (Sari dkk. 2023). Penelitian ini menjelaskan Ayunan Jantra di Desa Tenganan sedangkan penulis meneliti Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu dan penelitian tersebut belum menjadikan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar.

Ketiga, buku yang ditulis oleh Gede Rai Gria, dkk (2016) yang berjudul “*Permainan Tradisional Ayunan Jantra di Desa Terunyan, Kecamatan Kintamani, Bangli*”. Di dalam buku dijelaskan bahwa Ayunan Jantra menurut kepercayaan masyarakat Bali dikenal dengan Ayunan Betare. Permainan Ayunan Jantra di Desa Terunyan dilaksanakan pada saat upacara piodalan di Pura Desa Pancering Jagat dan digunakan oleh masyarakat sebagai sarana hiburan (Gria dkk. 2016). Penelitian ini menjelaskan permainan tradisional Ayunan Jantra di Desa Terunyan sedangkan penulis meneliti Ayunan Jantra di Desa Munggu dan penelitian ini belum menjadikan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar.

Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu mempunyai sejarah dan perkembangan yang unik, pelaksanaan ritual dan dampak positif bagi masyarakat yang membuat permainan ini menarik untuk diteliti dan dikaji. Permainan Ayunan Jantra juga memiliki aspek-aspek yang membuat permainan ini tetap dilestarikan oleh masyarakat Banjar Kerobokan. Dikala gempuran globalisasi, modernisasi dan *game online* yang membuat adanya pengikisan nilai dan aspek positif dari masyarakat Desa Munggu.

Di dalam pergelaran permainan Ayunan Jantra, masyarakat Banjar Kerobokan selaku *skaba* ayunan belum penuh mengerti dan memahami latar belakang, perkembangan, prosesi and dampak positif yang ada di dalam permainan Ayunan Jantra. Dengan adanya penelitian ini diharapkan masyarakat Banjar Kerobokan selaku *skaba* ayunan dan penerus permainan Ayunan Jantra dapat memahami dan mengerti tentang latar belakang, perkembangan, prosesi dan dampak positif yang ada di permainan Ayunan Jantra.

Di dalam sistem pendidikan yang ada di Indonesia penelitian terkait Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu dapat dijadikan sebagai sumber belajar didalam jalur pendidikan formal, pendidikan formal ialah pendidikan yang melibatkan suatu institusi yaitu sekolah maupun

perguruan tinggi. Menurut wawancara dengan I Wayan Agus Suatmika (32 tahun) sebagai guru sejarah di SMA N 2 Mengwi pada tanggal 24 Oktober 2024 menyatakan bahwa permainan Ayunan Jantra yang ada di Banjar Kerobokan, Desa Munggu belum pernah dipakai sebagai sumber belajar dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar di dalam pendidikan formal khususnya pada jenjang SMA, Fase E (Kelas 10), semester 1, bab II, di dalam materi “Penelitian Sejarah Lokal”.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian sejarah mempunyai tahapan yaitu heuristik, kritik, interpretasi dan historiografi. Heuristik adalah tahapan yang memiliki fungsi untuk mengumpulkan data-data terkait sumber sejarah yang diperlukan dalam suatu penulisan. Sumber-sumber sejarah didapatkan melalui pengamatan lapangan, wawancara dan studi suatu dokumen (Alian 2012). Penulis melakukan pengamatan lapangan ke Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung, Bali untuk mengobservasi permainan Ayunan Jantra dan peneliti juga melakukan observasi ke SMA Negeri 2 Mengwi, Peneliti melakukan wawancara dengan narasumber yaitu I Made Los (74 tahun) sebagai mantan Kelihan Banjar Kerobokan tahun 1984-1987, I Made Suweta (90 tahun) sebagai masyarakat Banjar Kerobokan, I Gede Agus Sugiarta (43 tahun) sebagai Ketua *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha, I Made Dedik Arsana (44 tahun) sebagai Pemangku Ayunan Jantra, I Ketut Darta (56 tahun) sebagai Perbekel Desa Munggu, I Putu Setia Dewi (33 tahun) selaku pedagang UMKM Banjar Kerobokan, Ni Kadek Rosa Mei Dayanti (22 tahun) dan I Wayan Agus Suatmika (32 tahun). Peneliti juga melakukan studi dokumen yaitu dokumen surat pengesahan *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha, buku kas dari *Skaba* Ayunan Jantra.

Kritik sumber merupakan tahapan kedua di dalam suatu metode penelitian sejarah yang memiliki tujuan untuk menguji validitas data-data/dokumen yang ditemukan oleh peneliti dalam pelaksanaan suatu penelitian (Pageh 2010). Kritik sumber dibagi dua yaitu kritik internal dan eksternal (Herlina, 2020: 30). Penulis melakukan kritik eksternal terhadap data yang didapat seperti mencari keterkaitan narasumber dengan fokus penelitian, mencari variasi perspektif narasumber, mencari perbandingan data dengan narasumber yang lain, dan memeriksa keaslian dokumen. Penulis juga melakukan kritik internal seperti memeriksa keakuratan wawancara narasumber dan melakukan uji keakuratan data terhadap dokumen. Interpretasi merupakan tahapan setelah kritik sumber yang berfungsi sebagai tahapan bagi peneliti untuk mengalisis dan menafsirkan suatu data terkait fakta-fakta sejarah serta peneliti memberikan makna berdasarkan fakta yang diperoleh (Herlina, 2020: 30). Penulis memaknai fakta fakta yang didapatkan dari narasumber, dokumen dan foto yang didapatkan. Historiografi adalah tahapan paling akhir dari pembuatan penelitian sejarah, peneliti memaparkan peristiwa sejarah berdasarkan fakta dan data yang didapat melalui tahapan metode penelitian sejarah dan sejarah harus mempunyai informasi yang kredibel (Kuntowijoyo, 1995). Penulis memaparkan semua data dan fakta yang diperoleh dari tahapan metode penelitian sejarah sebelumnya untuk menjelaskan peristiwa sejarah dengan menjawab 5W+1H.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Latar belakang permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu

Ayunan Jantra memiliki makna yaitu tentang perputaran hidup yang dialami oleh manusia di dunia yang hanya bisa dihentikan oleh roda perputaran nasib, masyarakat Bali memiliki kepercayaan bahwa kehidupan merupakan proses manusia menjalani karma, mengabdikan dan menjalani kewajiban (Gria dkk. 2016). Ayunan Jantra juga memiliki filosofi di empat bagian sisinya yaitu bahwa kita hidup berdampingan dengan empat saudara kita yaitu *Catur Sanak*. *Catur* memiliki arti yaitu empat dan *Sanak* berarti saudara atau keluarga, jadi *Catur Sanak* adalah empat saudara yang menemani kita di dalam proses kehidupan kita dari lahir sampai meninggal (Nadra 2018). Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu juga memiliki makna lokalnya sendiri yaitu sebagai perayaan kemenangan *dharma* (kebaikan) melawan *adharma* (kejahatan), makna lokal ini diberikan dikarenakan pergelaran Ayunan Jantra bertepatan pada hari raya Galungan dan Kuningan. Menurut Ardiyasa dijelaskan bahwa Hari raya Galungan dan Kuningan dilaksanakan setiap 210 hari dan merupakan hari yang meriah dan dilaksanakan dengan hikmah bagi masyarakat Hindu di Bali (Ardiyasa 2018).

Ayunan Jantra menurut wawancara dengan I Made Suweta (90 tahun) pada tanggal 4 Oktober 2024 sebagai tetua masyarakat Banjar Kerobokan menjelaskan bahwa Ayunan Jantra sudah ada sejak beliau ada. Ayunan Jantra dibuat oleh *pelingsir* atau tetua Banjar Kerobokan yang berawal dari sebuah *Skaba Demen* sekitar tahun 1930. Permainan Ayunan Jantra dibuat oleh *Pan Tama*, *Pan Rancis*, *Pan Gublek*, *Pan Kincun*, dan *Pan Perinding*. Permainan Ayunan Jantra awalnya digelar di area *bencingah* atau disebut sebagai halaman puri yang menjadi tempat keramaian. Permainan Ayunan Jantra pada awal dibuatnya masih menggunakan metode *knock down* yaitu metode bongkar pasang pada saat melakukan pergelaran. Ayunan Jantra dibuat menggunakan kayu *ulin* atau biasa disebut sebagai kayu besi sebagai fondasi dan untuk tempat duduk para pemain dibuat oleh kayu *warurot*. Tujuan dari dibuatnya Ayunan Jantra ialah untuk sebagai hiburan bagi masyarakat pada zaman itu, mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan dan meringankan masyarakat Banjar Kerobokan dari upacara keagamaan seperti odalan di banjar.

Tujuan utama dibuatnya Ayunan Jantra adalah mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan. Pada tahun dibuatnya Ayunan Jantra yaitu tahun 1930 ada krisis yang melanda Bali. Henk Schulte menjelaskan bahwa masyarakat Bali pada tahun 1930 hidupnya selalu dihantui oleh bahaya dan tidak bisa tenang dalam melaksanakan kegiatan sosial mereka dikarenakan krisis yang melanda. Krisis yang melanda disebabkan oleh 2 faktor yaitu faktor kenaikan pajak sampai 50% dan faktor penurunan harga ekspor. Krisis juga membuat masyarakat Bali banyak menjual perhiasan emas dan perak mereka. Krisis berlanjut dengan adanya gagal panen sebanyak dua kali khususnya di Bali Selatan yang diakibatkan oleh hama tikus dan *walang sangit* (Schulte 2006). Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan memiliki peran penting untuk menjaga kesejahteraan, meringankan dan membantu masyarakat dari krisis yang melanda.

Ayunan Jantra pada tahun 1943 dipindahkan dari *Bencingah* ke Banjar Kerobokan secara permanen dan menjadi hak milik dari Banjar Kerobokan. Perpindahan itu dikarenakan adanya pelebaran Pura Puseh pada tahun 1943-1945. Perpindahan itu juga mengakibatkan adanya peralihan dari *Skaba Demen* menjadi *Skaba Ayunan Jantra Nugraha* yang anggotanya berasal dari seluruh masyarakat Banjar Kerobokan.

Ayunan Jantra menurut wawancara dengan I Made Suweta (90 tahun) menjelaskan pada masa kolonial Jepang untuk bermain Ayunan Jantra dikenai harga sebesar 1 *sen* dan Ayunan Jantra di buka pada pukul 8 pagi dengan banyak dagangan tradisional seperti tipat dan pisang. Masyarakat Munggu pada masa kolonial Jepang wajib menyerahkan setengah hasil panen kepada pemerintah. Peraturan ini sangat menambah beban rakyat, dan sering mengakibatkan kelaparan bagi masyarakat (Leirissa dkk., 2012: 90). Penghasilan yang didapatkan dari Permainan Ayunan Jantra sangat membantu dan meringankan masyarakat Banjar Kerobokan pada krisis yang diakibatkan oleh kolonial Jepang.

Ayunan Jantra diperbaiki pertama kali pada tahun 1980 dengan mengganti bagian fondasi dengan kayu yang sama yaitu kayu *ulin* atau kayu besi. *Skaba* ayunan bergotong royong untuk memperbaiki dan membuat fondasi ayunan. Pada tahun 1980 juga terjadi perubahan pada jam pergelaran Ayunan Jantra yang awalnya pagi hari menjadi pukul 17.00 WITA sampai 21.00 WITA. Perubahan jadwal pergelaran diakibatkan adanya perkembangan pariwisata yang pesat, itu membuat banyak masyarakat beralih dari petani ke sektor pariwisata, swasta dan PNS. Pada tahun 1980an hingga 1992 Bali menunjukkan kemajuan pesat dalam bidang pariwisata (Rahyuda dalam Wijaya, 2015). Perubahan ini mengakibatkan adanya pasar malam yang mengundang banyak masyarakat dari Bali maupun luar Bali untuk mencari nafkah. Pedagang tradisional pun mulai berubah menjadi pedagang modern seperti sosis, kentang, ada penyewaan *gameboard*, penjual poster, dll. Ayunan Jantra pada tahun 1994 sempat berhenti digelar selama 1 tahun dikarenakan tempat dari permainan Ayunan Jantra yaitu Banjar Kerobokan direnovasi.

Ayunan Jantra pada tahun 1997/1998 menurut wawancara dengan I Made Suwinda (57) sebagai Bendesa Adat Munggu pada tanggal 27 Desember 2024 menjelaskan bahwa Ayunan Jantra mengalami kenaikan harga dari Rp 100,00 rupiah menjadi Rp 500,00 rupiah per sekali main dikarenakan inflasi yang terjadi. Kenaikan biaya hidup dan terjadi minus pertumbuhan pada ekonomi 20% hingga 30% dan terdapat krisis ekonomi yang terjadi di Indonesia sampai mata uang kita mencapai Rp 15.000,00/dollar (Pratama dan Perdana 2022).

Ayunan Jantra pada tahun 2020 terkena dampak COVID-19, menurut wawancara dengan Gede Agus Sugiarta (43 tahun) sebagai ketua *Skaba* Ayunan Jantra menjelaskan bahwa Pergelaran Ayunan Jantra sempat dihentikan dikaernakan virus COVID-19 yang melanda diseluruh dunia. Pergelaran Ayunan Jantra terakhir digelar sebelum *lockdown* yaitu bulan Februari 2020. Ayunan Jantra dioperasikan lagi oleh *skaba* pada bulan November 2021. *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha tertib melaksanakan *lockdown* dengan menurutp pergelaran Ayunan Jantra untuk menjaga keselamatan dan melasanakan aturan dari Pemerintah. Pada tanggal 31 Maret 2020 Presiden Joko Widodo melasanakan penandatanganan PP

(Peraturan Pemerintah) Nomor 21 Tahun 2020 yang menjelaskan tentang Percepatan Penangan Covid-19. Peraturan itu menjelaskan pemerintah daerah dapat menerbitkan PSBB dan melakukan pembatasan terhadap aktivitas satu provinsi maupun kabupaten/kota dengan persetujuan Menkes (Menteri Kesehatan). Presiden menerbitkan kembali Keppres Nomor 12 Tahun 2020 yang mengenai Penetapan Bencana non-Alam Penyebaran Covid-19 sebagai suatu Bencana Nasional (Amrynudin dan Katharina 2020).

Permainan Ayunan Jantra tidak beroperasi pada tahun 2024 tepatnya di bulan Juli sampai bulan Februari 2025 dikarenakan menurut wawancara dengan Gede Agus Sugiarta (43 tahun) selaku Ketua *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha di dalam wawancaranya pada tanggal 27 Desember 2024 menjelaskan bahwa tempat dari permainan Ayunan Jantra di renovasi dari bulan Juli 2024 hingga Februari 2025, namun *Skaba* akan tetap melestarikan permainan Ayunan Jantra dan meneruskannya kepada generasi berikutnya. Permainan Ayunan Jantra terakhir pergelarannya patok harga tiket sebesar Rp 2.500,00 ribu rupiah.

3.2 Upacara dan pelaksanaan permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu

Permainan Ayunan Jantra memiliki upacara ritual di dalam pelaksanaannya menurut I Made Dedik Arsana (44 tahun) sebagai Pemangku Ayunan menjelaskan bahwa Ayunan Jantra memiliki tahapan-tahapan upacara ritual yaitu *Pertama*, *Ngakit* Ayunan yang berarti merakit permainan Ayunan Jantra. *Ngakit* dilaksanakan 5 hari sebelum pergelaran. *Kedua*, *Melaspas* Ayunan yaitu tahapan penyucian ayunan atau pembersihan ayunan dari hal-hal negatif. *Melaspas* berarti menyucikan, pembersihan dari energi negatif (Karja 2021). *Ketiga*, *Numas Taksu* yang berarti memohon anugrah dari Tuhan melalui upacara ritual (Wirawan 2018). Permainan Ayunan Jantra memohon anugrah dari Pura Puseh dan Pura Desa. *Keempat*, *Tabuh Rab* adalah proses yang menggunakan darah binatang korban, upacara ini memiliki makna untuk menetralkan energi negatif (Dharmika dkk. 2021). *Tabuh Rab* pada Ayunan Jantra juga dipercaya dapat menarik keramaian dalam pergelaran Ayunan Jantra. *Kelima*, *Pergelaran Ayunan Jantra* yang digelar selama hari raya Galungan 4 hari dan Kuningan 3 hari. Permainan Ayunan Jantra dioperasikan oleh 30-35 orang dalam 1 hari pergelaran. Ayunan Jantra di buka pukul 18.00 WITA-21.00 WITA dibuka dengan menggunakan *kulkul*. *Skaba* Ayunan Jantra berbagi tugas di dalam pergelaran. Permainan Ayunan Jantra dihitung waktunya menggunakan timer tradisional yaitu *beruk*. Ditutupnya permainan Ayunan Jantra di selesaikan dengan bunyi *kulkul* dan *skaba* melakukan absensi kepada anggotanya yang disebut dengan *ngelor*. *Keenam*, Tahapan *Ngelukar Taksu* yaitu pengembalian anugrah kekuatan yang diberikan dari Tuhan Kembali ke Pura Desa dan Pura Puseh. Setelah tahapan terakhir selesai *skaba* membongkar Ayunan Jantra dan menyimpannya kembali.

3.3 Dampak sosial-budaya dan ekonomi dari permainan Ayunan Jantra bagi masyarakat Banjar Kerobokan

Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu memiliki dampak sosial-budaya yaitu terciptanya *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha yang memiliki tugas untuk melestarikan dan menjaga permainan Ayunan Jantra. Menurut Bagus *Skaba* merupakan suatu organisasi yang terlepas dari banjar dan organisasi desa. *Skaba* juga bisa didirikan dalam waktu yang relatif lama dan diturun temurunkan oleh generasi sebelumnya. *Skaba* ialah organisasi yang berfokus dalam lingkup hidup yang khusus (Koentjaraningrat 2010). *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha pada tahun 2022 dalam Keputusan Kepala Dinas Kebudayaan Kabupaten Badung Nomer: 243 oleh I Gde Eka Sudarwitha, S.Sos, M. Si.

Anggota dari *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha adalah seluruh kepala keluarga dari masyarakat Banjar Kerobokan. Terdapat 84 Kepala Keluarga yang ikut di dalam *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha. Seluruh kepala keluarga harus ikut serta dalam pergelaran Ayunan Jantra dari awal hingga akhir pergelaran. Jika ada pria dari luar banjar yang menikah ke Banjar Kerobokan atau disebut *nyentana* maka pria tersebut wajib ikut serta dalam *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha dan melaksanakan kewajibannya sebagai *skaba*. Anggota *Skaba* yang bertugas di dalam 1 hari pergelaran Ayunan Jantra berjumlah 35 orang dan di setiap akhir pergelaran terdapat absen anggota *shaka* yang bertugas atau disebut dengan *ngelor*. Menurut wawancara dengan Gede Bagus Sugiarta (43) sebagai Ketua *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha pada tanggal 27 Desember 2024 menjelaskan bahwa masyarakat Banjar Kerobokan selaku *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha akan tetap melestarikan dan terus berkomitmen untuk menjaga permainan Ayunan Jantra yang diturun temurunkan oleh generasi sebelumnya kepada generasi penerusnya.

Ayunan Jantra juga memberikan dampak ekonomi bagi masyarakat Banjar Kerobokan, Desa Munggu. Pada tahun 1980 setelah adanya perpindahan waktu pergelaran dari pagi hari ke malam hari membuat

terciptanya pasar malam di sekitar area pergelaran Ayunan Jantra. Menurut I Ketut Darta (56) sebagai Perbekel Desa Munggu pada tanggal 3 Desember 2024 menjelaskan masyarakat Desa Munggu akan merasa ada yang kurang jika merayakan hari raya Galungan dan Kuningan tanpa bermain Ayunan Jantra dan menikmati pasar malam.

Pada saat pergelaran Ayunan Jantra berlangsung *skaba* menyewakan lapak di sekitar area permainan Ayunan Jantra yang berkisar Rp. 25.000,00 ribu rupiah untuk lapak kecil, Rp. 30.000.00 ribu rupiah untuk lapak makanan dan minuman, Rp. 50.000,00 rupiah untuk lapak besar. Lapak yang disewakan sudah termasuk dengan tempat, listrik dan air. Permainan Ayunan Jantra sekarang dihargai Rp. 2.500.00 rupiah untuk sekali bermain dengan kapasitas 8 orang bermain. Di dalam 1 hari *skaba* bisa mendapatkan 9-10 juta rupiah dari pergelaran Ayunan Jantra. Total pendapatan bersih bulan Agustus 2023 sejumlah Rp. 62.024.000,00 juta rupiah dan pendapatan bulan Maret 2024 sebesar Rp. 32.280.000,00 juta rupiah. Pergelaran Ayunan Jantra di bulan Maret 2024 hanya berlangsung pada hari raya Galungan saja dikarenakan hari raya Kuningan berdekatan dengan hari raya Nyepi. Hasil dari pendapatan tersebut digunakan untuk dana suka duka seperti *ngaben* sebanyak 50% dan 50% lagi masuk ke dalam kas *skaba*. Kas *skaba* digunakan untuk keperluan upacara keagamaan seperti odalan Banjar Kerobokan dan persiapan upacara pergelaran Ayunan Jantra di hari raya berikutnya. Pencatatan pemasukan dan pengeluaran dari *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha masih menggunakan cara manual dengan buku.

Masyarakat Banjar Kerobokan juga memanfaatkan keramaian dari Ayunan Jantra untuk berdagang, menurut wawancara dengan I Putu Setia Dewi (33) selaku pedagang UMKM yang merupakan warga asli pada tanggal 20 Desember 2024 menjelaskan bahwa dia melihat potensi keramaian yang dihasilkan oleh permainan Ayunan Jantra dan Pasar Malam. Produk yang dijual bernama Mie Shaka. I Putu Setia Dewi (33) berjualan dengan omset bersih sebesar Rp. 700.000,00 ribu sampai dengan Rp. 1.000.000,00 juta rupiah sehari. Total omsetnya bersihnya berkisaran Rp. 7.000.000,00 selama pergelaran Ayunan Jantra.

Terdapat juga anak muda dari masyarakat Banjar Kerobokan yang memanfaatkan potensi keramaian dari pasar malam dan pergelaran Ayunan Jantra yaitu Ni Kadek Rosa Mei Dayanti (22) menurutnya pada wawancara tanggal 3 Januari 2025 menjelaskan bahwa ia berjualan dikarenakan orang tuanya melihat potensi yang ada di pergelaran Ayunan Jantra. Lapaknya ada di tempat yang strategis yaitu di dekat permainan Ayunan Jantra. Ni Kadek Rosa Mei Dayanti (22) berjualan makanan modern seperti udang rambutan, pop ice, *churros*, sosis dengan omset satu harinya Rp.1.500.000,00 juta rupiah sampai dengan Rp. 2.500.000,00 juta rupiah tergantung keramaian. Permainan Ayunan Jantra sangat memiliki dampak positif bagi masyarakat Banjar Kerobokan mulai dari dampak sosial-budaya hingga ekonomi yang mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan selaku *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha.

3.4 Aspek-aspek di dalam permainan Ayunan Jantra yang dapat digunakan sebagai sumber belajar di SMA

Permainan Ayunan Jantra merupakan kearifan lokal yang diestafetkan dari generasi ke generasi secara turun temurun. Permainan Ayunan Jantra dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah dikarenakan memiliki nilai yang dapat mendukung pembelajaran dan dapat digunakan sebagai sumber belajar sejarah. Pemanfaatan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar harus menyesuaikan dengan kurikulum yang berlaku sekarang yaitu Kurikulum Merdeka. Kurikulum Merdeka merupakan pembaruan dan pengembangan dari kurikulum K-13 yang mengfokuskan peserta didik untuk mengembangkan potensi diri, bakat dan bakat menggunakan teknologi atau digitalisasi yang mempersiapkan peserta didik menjadi peserta didik yang bisa berinovasi dan kreatif (Nikma dan Rozak 2023). Kurikulum Merdeka juga memiliki fokus tujuan yaitu dengan menciptakan peserta didik yang memiliki profil pelajar Pancasila. Profil Pelajar Pancasila menjadi pokok acuan para pendidik untuk membentuk dasar karakter dari peserta didik dan dijadikan referensi dalam membuat kebijakan yang mengenai pendidikan. Profile Pelajar Pancasila memiliki 6 dimensi yaitu, 1) Beriman, Berakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia, 2) Mandiri, 3) Bergotong Royong, 4) Berkebinekaan Global, 5) Benalar Kritis, 6) Kreatif (Kemendikbud 2022).

Menurut wawancara dengan I Wayan Agus Suatmika, S.Pd (32) sebagai guru sejarah di SMA N 2 Mengwi pada tanggal 1 Januari 2025 menjelaskan bahwa permainan Ayunan Jantra memiliki lokasi yang berdekatan dengan SMA N 2 Mengwi dan nantinya beliau sebagai guru bisa mengajak peserta didik untuk mengobservasi dan terlibat dalam proses permainan Ayunan Jantra. Di SMA N 2 MENGWI permainan Ayunan Jantra belum pernah di jadikan sebagai sumber belajar maka dari itu penelitian ini dapat

menjadikan permainan Ayunan Jantra dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar sejarah. Permainan Ayunan Jantra dapat difokus menjadi sumber belajar dalam pendidikan formal tepatnya pada Fase E (Kelas 10), semester 1, bab II tepatnya di dalam materi “Penelitian Sejarah Lokal”. Dengan capaian pembelajaran yakni peserta didik, mampu menggunakan metode sejarah, menentukan topik, mengolah sumber-sumber primer maupun sekunder terkait penelitian sejarah lokal yang memiliki hubungan dengan ke Indonesiaan secara langsung maupun tidak langsung. Peserta didik mampu mengevaluasi sejarah untuk menganalisis dimensi masa lalu, masa kini dan masa depan, peserta didik bisa mengevaluasi dan menganalisis sejarah dari aspek perubahan, perkembangan, keberlanjutan dan keberluangan dan peserta didik mampu mengerti suatu peristiwa sejarah secara diakronis maupun secara sinkronis. Adapun aspek-aspek yang ada di dalam permainan Ayunan Jantra antara lain:

3.4.1 Aspek Religius

Aspek religious didapatkan dari awal hingga akhir pergelaran Ayunan Jantra. *Skaba* selalu meminta izin dan berterima kasih dengan Tuhan atas berkat yang diberikan dalam pergelaran Ayunan Jantra dengan upacara seperti upacara *melaspas*, upacara *nunas taksu*, upacara *tabuh rah*, dan yang terakhir upacara *ngelukar taksu*. Aspek religious ini selaras dengan dimensi profil pelajar Pancasila dengan dimensi “Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berahlak Mulia”. Aspek religious mengajar peserta didik untuk beretika sesuai dengan moral (Swandar 2017).

3.4.2 Aspek Organisatoris

Dengan adanya permainan Ayunan Jantra menyebabkan terciptanya ikatan sosial masyarakat yang berbentuk *skaba* yaitu *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha. *Skaba* bertugas untuk meneruskan dan menggelar permainan Ayunan Jantra. *Skaba* juga berkerja sama dengan organisasi desa yaitu Desa Adat dengan pecalang dan Desa Dinas dengan Linmas (Perlindungan Masyarakat) dalam mengamankan pergelaran Ayunan Jantra. *Skaba* memberikan kesempatan dan hak yang sama kepada masyarakat luar Bali untuk berdagang di pergelaran Ayunan Jantra. *Skaba* juga terbuka terhadap wisatawan asing yang dating berkunjung ke pergelaran. Aspek organisatoris selaras dengan profile pelajar Pancasila dengan dimensi “Bergotong royong” dan “Berkebhinekaan Global”.

3.4.3 Aspek Ekonomi

Permainan Ayunan Jantra memberikan dampak ekonomi dari awal dibuatnya Ayunan Jantra untuk menangani krisis dan mensejahterakan masyarakat. Dana pendapatan *skaba* sampai sekarang digunakan untuk mensejahterakan anggota *skaba* yaitu masyarakat Banjar Kerobokan dengan 50% sebagai dana suka duka dan 50% sebagai dana kas *sekaba* yang nanti digunakan sebagai biaya upacara ritual keagamaan. Selain itu masyarakat Banjar Kerobokan memanfaatkan potensi permainan Ayunan Jantra untuk berjualan disekitar pergelaran. Aspek ekonomi selaras dengan dimensi profile Pancasila dengan dimensi “Mandiri” dan “Kreatif”.

3.4.4 Aspek Budaya

Permainan Ayunan Jantra termasuk dalam 3 wujud kebudayaan yang dijelaskan oleh Koentjaraningrat yaitu ide atau filosofi, wujud aktivitas dan wujud berupa artefak atau hasil karya manusia dan kebudayaan memiliki 7 unsur kebudayaan (Koentjaraningrat dalam Mahdayeni dkk., 2019:5). Ide atau filosofi dari permainan Ayunan Jantra dijelaskan sebagai perputaran hidup manusia menjalani karma (Gria dkk. 2016). Ayunan Jantra memiliki 4 sisi yang menjelaskan bahwa kita hidup dengan 4 saudara kita yaitu *Catur Sanak*. Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu memiliki makna lokal sebagai perayaan kemenangan *dharma* melawan *adharma*. Hasil wujud aktivitas dari Ayunan Jantra berupa persiapan pergelaran sampai akhir pergelaran yang dilakukan oleh *Skaba*. Hasil wujud karya manusianya berupa permainan Ayunan Jantra itu sendiri. Ayunan Jantra termasuk dalam unsur kebudayaan yaitu sistem religi, unsur kesenian, unsur organisasi, dan unsur sistem mata pencaharian. Kurikulum Merdeka memfokuskan integrasi pendidikan dengan kearifan lokal atau budaya lokal dengan Etnopedagogi yang

memberikan peserta didik pembelajaran yang efektif dan sesuai dengan keperluan peserta didik (Annisha 2024). Etnopedagogi memiliki peran untuk memberikan peserta didik bekal dari nilai-nilai lokal yang didapat dan peserta didik diharapkan dapat mengambil pengetahuan dan bisa bersikap sesuai dengan keadaan sosial budaya yang ada di daerahnya (Firmansyah, dkk 2021).

3.4.5 Aspek Sejarah

Permainan Ayunan Jantra menjadi saksi sejarah perkembangan dari masa ke masa. Berawal diciptakan dari masa kolonial Belanda pada tahun 1930 dengan berlatarbelakang krisis yang disebabkan oleh pajak dan juga melewati krisis pangan yang diakibatkan oleh kolonial Jepang. Menurut Sartono Kartodirdjo bahwa sejarah lokal adalah sejarah yang terjadi di dalam lingkup skala kecil seperti perdesaan, sejarah lokal jarang diteliti dikarenakan tidak menarik tetapi jika kita meneliti maka kita akan membuka perspektif baru tentang kehidupan masyarakat lokal pada masa lalu (Kartodirdjo, 2019:83). Permainan Ayunan Jantra bertahan sampai sekarang dengan melalui perkembangan zaman maka permainan Ayunan Jantra menjadi bangunan yang memiliki nilai sejarah yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar sejarah.

4. Kesimpulan

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dibuatnya permainan Ayunan Jantra dibuat untuk mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan dengan dilatarbelakangi krisis yang disebabkan oleh kolonial Belanda pada tahun 1930. Pada kolonial Jepang permainan Ayunan Jantra juga bisa mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan dari krisis pangan yang berlangsung. Ayunan Jantra berkembang hingga pada tahun 1980 adanya perubahan jam operasional dari pagi hari ke sore sampai malam hari yang menyebabkan adanya pasar malam. Permainan Ayunan Jantra juga memiliki dampak sosial-budaya dan ekonomi. Dampak sosial-budayanya terciptanya *Skaba* Ayunan Jantra Nugraha yang beranggotakan masyarakat Banjar Kerobokan. Dampak ekonomi dari permainan Ayunan Jantra dapat dilihat dari penggunaan penghasilan pendapatan yang digunakan untuk mensejahterakan masyarakat Banjar Kerobokan seperti dana suka duka dan dari potensi keramaian masyarakat Banjar Kerobokan berdagang disekitar pergelaran Ayunan Jantra untuk mencari penghasilan tambahan. Permainan Ayunan Jantra memiliki aspek-aspek yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar yaitu aspek religious, aspek organisatoris, aspek ekonomi, aspek budaya dan aspek sejarah. Permainan Ayunan Jantra dapat difokus menjadi sumber belajar dalam pendidikan formal tepatnya pada Fase E (Kelas 10), semester 1, bab II tepatnya di dalam materi “Penelitian Sejarah Lokal”.

References

- Alian. 2012. “Metodologi Sejarah Dan Implementasi Dalam Penelitian.” *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Sejarah* Vol.2, No.2 (Januari).
- Amrynudin, A.D.K., Dan R Katharina. 2020. “Birokrasi Dan Kebijakan Percepatan Penanganan Covid-19” Vol. 7, No.9 (Mei).
- Annisha, Dini. 2024. “Integrasi Penggunaan Kearifan Lokal (Local Wisdom) Dalam Proses Pembelajaran Pada Konsep Kurikulum Merdeka Belajar.” *Jurnal Basicedu* 8 (3): 2108–15. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i3.7706>.
- Ardiyasa, I. N. S. 2018. “Makna Filosofi Hari Raya Galungan Pada Era Globalisasi.” *Genta Hredaya* Vol.2, No.1 (Juli).
- Arini, N.N., I. W. P. Aditya, I. W. Kartimin, Dan I. P. T. Raditya. 2022. “Storynomics Desa Wisata: Promosi Desa Wisata Munggu Berbasis Narasi Storytelling.” *Parivisata Budaya: Jurnal Ilmiah Agama Dan Budaya* 7 (2): 98–109. <https://doi.org/10.25078/parivisata.v7i2.883>.

- Dharmika, I.B., I.B. Suatama, I.G. Wirawan, Dan I.W. Sukarma. 2021. "Tabuh Rah: Simbolik Harmonis Dengan Alam Semesta." *In Proceeding Book Of 7th Icii's Virtual International Conference Of Interreligious And Intercultural Studies Living The New Normal: Achieving Resilience & Ensuring Sustainable Future*, September, 215.
- Firmansyah, H., I. Ramahdan, Dan W. Hadi. 2021. *Pembelajaran Berbasis Etnopedagogi*. Disunting Oleh S.S Andriyanto. Cetakan 1. Klaten: Penerbit Lakeisha.
- Gria, A.A.G.R, Hartono, I.M Sumerta, I.K.S Putra, Dan I.G.A Agun. 2016. *Permainan Tradisional Ayunan Jantra Di Desa Terunyan, Kecamatan Kintamani, Bangli*. Bali: Kepel Press: Balai Pelestarian Nilai Budaya.
- Herlina, N. 2020. *Metode Sejarah Edisi Revisi 2020*. Edisi Revisi 2. Bandung: Satya Historika.
- Karja, I. Wayan. 2021. "The Signification Of Color In Balinese Art And Culture." *Proceeding Book Of 7th Icii's Virtual International Conference Of Interreligious And Intercultural Studies Living The New Normal: Achieving Resilience & Ensuring Sustainable Future, Denpasar.*, 313.
- Kartodirdjo, S. 2019. *Pendekatan Ilmu Sosial Dalam Metodologi Sejarah*. Disunting Oleh Sarwono Pusposaputro. Cet. 2. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Kemendikbud. 2022. *Dimensi, Elemen, Dan Subelemen Profil Pelajar Pancasila Pada Kurikulum Merdeka*. Jakarta: Badan Standar, Kurikulum Dan Asesmen Pendidikan.
- Koentjaraningrat. 2010. *Manusia Dan Kebudayaan Di Indonesia*. Cet. 23. Jakarta: Djambatan.
- Kuntowijoyo. 1995. *Pengantar Ilmu Sejarah*. Cet.1. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.
- Leirissa, R.Z, G.A Ohorella, Dan T.B. Tangkilisan. 2012. *Sejarah Perekonomian Indonesia*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Mahdayeni, M, M. R. Alhaddad, Dan A. S. Saleh. 2019. "Manusia Dan Kebudayaan (Manusia Dan Sejarah Kebudayaan, Manusia Dalam Keanekaragaman Budaya Dan Peradaban, Manusia Dan Sumber Penghidupan)." *Tadbir: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam* 7 (2): 154–65. <https://doi.org/10.30603/Tjmpi.V7i2.1125>.
- Nadra, I. N. 2018. "Peran Catur Sanak Dalam Kehidupan Manusia: Kajian Agama Hindu." *Jayapangus Press Book*, No. I–83 (November).
- Nikma, S., Dan A. Rozak. 2023. "Kurikulum Merdeka Dalam Tinjauan Filsafat Pendidikan" Vol. 13, No. 1 (36–48).
- Pageh, I. M. 2010. *Metodologi Sejarah Dalam Perspektif Pendidikan*. Denpasar: Penerbit Pustaka Larasan.
- Pratama, R.A., Dan Y. Perdana. 2022. *Sejarah Indonesia Masa Orde Baru Hingga Reformasi*. Klaten: Penerbit Laikesha.
- Sari, R.J., P.P. Juniarta, N.W. K. Sari, Dan S. F. Silly. 2023. "Pemasaran Budaya Lokal: Mempromosikan Tradisi Dan Kerajinan Desa Tenganan." *Jurnal Ilmiah Hospitality* Vol. 12, No. 2 (411–416).
- Schulte, H. 2006. *The Spell Of Power, Sejarah Politik Bali 1650-1940*. Disunting Oleh I.B.P. Yadnya. Cet. 1. Denpasar: Pustaka Larasan.
- Swandar, R. 2017. *Implementasi Pendidikan Karakter Religius Di SD Budi Mulia Dua Sedayu Bantul*. Yogyakarta: Prodi Pgsd Universitas Pgrri Yogyakarta.

- Wijaya, Kandi. 2015. "Pariwisata Di Bali; Harmonisasi; Keterbukaan; Pariwisata Berkelanjutan." *Jurnal Riset Ekonomi Dan Manajemen* 15 (1): 118. <https://doi.org/10.17970/jrem.15.150109.id>.
- Wirawan, K.I. 2018. "Taksu Dalam Dramatari Calonarang: Sebuah Kajian Estetika Hindu." *Widyadari* Vol.19 No.1 (40–45).