

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permainan Tradisional merupakan bentuk dari salah satu permainan anak-anak yang berkembang secara lisan di antara suatu kelompok-kelompok yang ramai, masih bersifat dan berbentuk tradisional dan diwarisi oleh generasi turun-temurun serta memiliki banyak variasi. Biasanya diteruskan dan dikembangkan lewat mulut ke mulut dan tidak diketahui siapa penciptanya, asal usulnya dan awal asal permainannya. Dikarenakan disebarakan lewat mulut ke mulut menyebabkan nama dari permainan ini mengalami perubahan walaupun dasarnya sama (Mulyana & Lengkana, 2019). Salah satu dari permainan tradisional ialah Permainan Ayunan Jantra yang merupakan salah satu permainan rakyat yang terdapat di Provinsi Bali. Ayunan Jantra menurut kepercayaan masyarakat Bali sering dikenal dengan Ayunan Betara. Di Desa Terunyan terdapat Ayunan Jantra yang penyelenggaraan bertepatan dengan upacara Ngusaba Gede Lanang Kapat di upacara piodalan di Pura Desa Pancering Jagat, Permainan Ayunan Jantra juga bisa dimanfaatkan untuk sarana hiburan untuk masyarakat Terunyan (Gria dkk., 2016). Permainan Ayunan Jantra juga terdapat di Banjar Alangkajeng, Desa Mengwi, Kecamatan Mengwi, Badung menurut wawancara dengan Ketua Pokdarwis desa Mengwi, I Ketut Nuada (64 tahun) pada tanggal 17 September 2024 permainan Ayunan Jantra di Banjar Alangkajeng, Desa Mengwi dibuat tahun 1994 dan di kelola oleh *Sekeha* Ayunan Banjar Alangkajeng yang bertempat di Banjar Alangkajeng, permainan Ayunan Jantra di Banjar Alangkajeng dilaksanakan pada hari-hari besar agama Hindu

seperti Manis Nyepi, Galungan dan Kuningan. Dalam Pelaksanaannya permainan Ayunan Jantra di Banjar Alangkajeng, Desa Mengwi memiliki upacara-upacara ritualnya sendiri dan Ayunan Jantra di Banjar Alangkajeng memiliki fungsi yang sama yaitu sebagai hiburan bagi masyarakat Mengwi. Terdapat juga Ayunan Jantra di Desa Tenganan yang sebagai tradisi *Meayunan* dilakukan oleh delapan orang gadis yang menggunakan pakaian adat berwarna kuning (emas) yang duduk bermain Ayunan Jantra dan para lelaki dijelaskan bertugas untuk menganyunkan ayunan dengan menggunakan kaki dan tangan. Ayunan ini di pasang selama 18 hari dalam rangka tradisi Usaba Sambah (Sari dkk., 2023).

Permainan Ayunan Jantra juga ada di Banjar Kerobokan yang berada di Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Kabupaten Badung. Penggelaran Ayunan Jantra sudah menjadi tradisi bagi Banjar Kerobokan yang dilaksanakan pada saat hari raya Galungan dan Kuningan. Menurut wawancara dengan Pemangku Ayunan di Banjar Kerobokan, I Made Dedik Arsana (44 tahun) pada tanggal 30 Agustus 2024 bahwa Ayunan Jantra sudah ada sejak tahun 1930, itu berarti sudah hampir 95 tahun permainan rakyat Ayunan Jantra menjadi tradisi yang dilestarikan di Desa Munggu khususnya oleh masyarakat Banjar Kerobokan, itu berarti Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu lebih tua dari Ayunan Jantra yang ada di Banjar Alangkajeng, Desa Mengwi. Ayunan Jantra adalah permainan tradisional rakyat yang membuat masyarakat dari perbatasan Desa Munggu datang berbondong-bondong untuk menikmatinya pada saat hari raya Galungan dan Kuningan. Permainan Ayunan Jantra memiliki daya tarik bukan bagi anak-anak saja, melainkan orang dewasa yang seharusnya tidak lagi bermain permainan tradisional. Permainan Ayunan Jantra yang ada di Desa Teruyan, Desa Tenganan, di Banjar

Alangkajeng, Desa Mengwi dan di Banjar Kerobokan, Desa Munggu memiliki perbedaan dalam pelaksanaan ritual upacara dan perbedaan dalam hari pergelaran permainan Ayunan Jantra, namun terdapat kesamaan yaitu menjadi sarana hiburan bagi masyarakat di sekitarnya. Permainan Ayunan tetap bertahan dari gempuran jaman dikarenakan komitmen dari *Sekeha* Ayunan Banjar Kerobokan dan dukungan dari pemerintah Desa Munggu. Ayunan Jantra ialah sebuah *icon* (simbol) Desa Munggu pada saat hari raya Galungan dan Kuningan yang memberikan berbagai dampak positif khususnya pengaruh ekonomi bagi masyarakat di sekitarnya. Daya tarik dan banyak dampak positif itulah yang membuat permainan Ayunan Jantra dipertahankan, sedangkan permainan tradisional yang lain mengalami kepunahan. Dari hebatnya permainan Ayunan Jantra yang diturunkan oleh masyarakat Desa Munggu khususnya Banjar Kerobokan, generasi muda penerus dari permainan rakyat Ayunan Jantra belum penuh mengerti keunikan Ayunan Jantra di lingkungannya dan belum memiliki perhatian akan sejarah, dan proses pelaksanaan permainan rakyat Ayunan Jantra. Permainan tradisional rakyat Ayunan Jantra yang ada di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Badung sangat menarik di telusuri bagaimana latar belakang sejarah perjalanannya dari tahun-tahun.

Permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan dilaksanakan selama 4 hari pada hari raya Galungan, diberikan jeda 1 minggu dan dilaksanakan lagi pada hari raya Kuningan selama 3 hari. Ayunan Jantra memiliki *sekeha* untuk mengurus dan mengoperasikannya *sekeha* itu bernama *Sekeha* Ayunan. *Sekeha* Ayunan ialah seluruh masyarakat Banjar Kerobokan yang bersatu meneruskan permainan Ayunan Jantra. Ayunan Jantra ini dioperasikan secara manual, sehari ada 35

orang yang mengoperasikannya secara bergantian setiap hari selama pergelaraaan permainan Ayunan Jantra. Dalam proses pelaksanaan Ayunan Jantra ini terdapat tahapan-tahapan keagamaan yang harus dilalui sebelum menggelar permainan ini. Permainan Ayunan Jantra memiliki tahapan-tahapan ritual/keagamaan dikarenakan masyarakat Banjar Kerobokan percaya bahwa tahapan-tahapan tersebut bisa menghindari hal-hal buruk seperti kecelakaan saat bermain Ayunan Jantra dan kepercayaan masyarakat terkait dengan *niskala*, dari awal dibuatnya Ayunan Jantra sampai sekarang belum ada kecelakaan yang terjadi. Ayunan Jantra yang ada di Banjar Kerobokan, Desa Munggu memiliki proses pelaksanaan yang menarik ditelurusi dan diteliti oleh penulis.

Pesona permainan Ayunan Jantra memikat masyarakat desa Munggu maupun masyarakat desa lainnya, maka pada saat permainan Ayunan Jantra dilaksanakan terdapat pasar malam yang memeriahkan pergelaran ayunan. Dari jaman ke jaman perubahan dari pasar malam itu sendiri sangat menarik untuk diteliti dikarenakan disetiap jiwa jaman terjadi banyak perubahan yang berdampak di sekitar. Permainan Ayunan Jantra menjadi sumber pendapatan yang besar bagi masyarakat banjar Kerobokan dana ini di dapat dari iuran kebersihan dan iuran listrik yang disewa oleh pedagang di sekitar permainan ayunan. Permainan Ayunan Jantra memiliki jasa tarif yang berkisar Rp 2.500,00 rupiah setiap sekali bermain. Dari pemasukan dana kas ini bisa membantu dalam dana suka duka masyarakat Banjar Kerobokan dan dana sembako yang dibagi rata oleh *Sekeha* Ayunan. Tidak hanya memberikan dampak positif bagi masyarakat Banjar Kerobokan tetapi Ayunan Jantra memberikan dampak positif bagi perekonomian UMKM (Usaha Mikro Kecil dan Menengah) masyarakat Desa Munggu. Maka dari itu penulis

tertarik untuk meneliti dampak yang dihasilkan oleh permainan Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Kecamatan Mengwi, Badung.

Berdasarkan penelusuran kajian penelitian relevan yaitu kajian suatu penelitian yang sudah membahas topik yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yaitu Ayunan Jantra. Dengan itu, penelitian yang akan dilakukan merupakan kajian baru atau perkembangan dari penelitian-penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya, Sehingga dapat dilihat dengan jelas bahwa kajian yang akan dilakukan bukan merupakan duplikasi atau pengulangan. *Pertama*, Jurnal yang ditulis oleh Ariani, dkk (2022) dengan judul “*Storynomics Desa Wisata: Promosi Desa Wisata Munggu Berbasis Narasi Storytelling*”. Dalam penelitian ini peneliti memaparkan salah satu strategi promosi yaitu *Storynomics tourism* untuk pariwisata di Desa Wisata Munggu, strateginya mempromosikan Desa Wisata Munggu dengan *storytelling*, salah satunya yang termasuk dalam promosi di Desa Wisata Munggu ialah Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan (Arini dkk., 2022). Berdasarkan penelitian tersebut peneliti belum menjelaskan latar belakang Ayunan Jantra, peneliti hanya menjelaskan prosesi permainan Ayunan Jantra yang bisa dijadikan acuan. Peneliti juga belum menjelaskan dampak Ayunan Jantra bagi masyarakat banjar Kerobokan dan masyarakat desa Munggu, peneliti juga tidak menjelaskan permainan Ayunan Jantra di dalam dunia pendidikan atau sebagai sumber belajar.

Kedua, Jurnal yang ditulis oleh (Sari dkk., 2023) dengan judul “*Pemasaran Budaya Lokal: Mempromosikan Tradisi dan Kerajinan Desa Tenganan*”. Dalam penelitian ini peneliti mempromosikan Tradisi dan Kerajinan Desa Tenganan, salah satu bahasan dalam jurnal ini ialah Ayunan Jantra di Desa Tenganan yang dijelaskan bahwa tradisi *Meayunan* dilakukan oleh delapan orang gadis yang

menggunakan pakaian adat berwarna kuning (emas) yang duduk bermain Ayunan Jantra. Ayunan Jantra dijelaskan memiliki makna kehidupan yang terus berputar kadang kita di atas, dan kadang kita berada di bawah. Para lelaki dijelaskan bertugas untuk menganyunkan ayunan dengan menggunakan kaki dan tangan. Ayunan ini di pasang selama 18 hari dalam rangka tradisi Usaba Sambah. Penelitian ini menjadi acuan terhadap makna dari permainan Ayunan Jantra. Penelitian ini menjelaskan permainan tradisional Ayunan Jantra di Desa Tenganan sedangkan penulis meneliti Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Mengwi, Badung dan penelitian tersebut belum menjadikan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar.

Ketiga, buku dari Gede Rai Gria, dkk yang berjudul “*Permainan Tradisional Ayunan Jantra di Desa Teruyan, Kecamatan Kintamani, Bangli*” dalam buku tersebut dijelaskan bahwa Ayunan Jantra menurut kepercayaan masyarakat Bali sering dikenal dengan ayunan betara. Di Desa Teruyan terdapat Ayunan Jantra yang penyelenggaraannya bertepatan dengan upacara Ngusaba Gede Lanang Kapat di upacara piodalan di Pura Desa Pancering Jagat, Permainan Ayunan Jantra juga bisa dimanfaatkan untuk sarana hiburan untuk masyarakat Teruyan (Gria dkk., 2016). Penelitian ini menjelaskan permainan tradisional Ayunan Jantra di Desa Teruyan sedangkan penulis meneliti Ayunan Jantra di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Mengwi, Badung dan penelitian ini belum menjadikan Ayunan Jantra sebagai sumber belajar.

Permainan Ayunan Jantra memiliki keunikan-keunikan dalam sejarah, pelaksanaan dan dampak positif bagi masyarakat yang membuat permainan ini menarik untuk dikaji. Nilai-nilai yang ada di dalam permainan Ayunan Jantra membuat permainan ini tetap langgeng dan dilestarikan oleh masyarakat desa

Munggu khususnya masyarakat banjar Kerobokan. Di tengah gempuran teknologi, globalisasi dan modernisasi yang menyebabkan terjadinya suatu pengikisan nilai-nilai dari masyarakat desa Munggu, Permainan Ayunan Jantra masih tetap dipertainkan dan bertahan dari *game online* yang lebih modern dikarenakan anak-anak pada saat bermain Ayunan Jantra merasakan euforia dari permainan tersebut dan euforia dari hari raya Galungan dan Kuningan, disamping itu juga anak-anak disuguhi kuliner dari pasar malam. Namun *game online* memiliki pengaruh bagi permainan tradisional Ayunan Jantra dikarenakan terjadi penurunan sedikit peminat yang bermain dalam permainan ayunan. Tetapi dibalik itu seluruh elemen masyarakat desa Munggu mendukung penuh untuk pelestarian permainan Ayunan Jantra. Dalam pelaksanaan permainan permainan Ayunan Jantra, masyarakat desa Munggu khususnya banjar Kerobokan belum memahami secara mendalam dan utuh tentang latar belakang, proses dan pengaruh positif ekonomi yang terkandung di dalam permainan Ayunan Jantra. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan nantinya masyarakat desa Munggu khususnya banjar Kerobokan selaku *sekeha* ayunan dapat memahami dan mengerti dengan jelas tentang sejarah, proses permainan Ayunan Jantra dan dampak positif ekonomi yang terkandung di dalamnya. Hal ini sangatlah penting untuk diajarkan dan diteruskan kepada generasi muda dikarenakan generasi muda yang akan menjadi pelanjut permainan ini dari generasi sebelumnya, janganlah sampai putus pelaksanaan permainan ini dikarenakan permainan ini membawa warisan dan kenangan bagi seluruh masyarakat Munggu dan di sekitarnya bukan saja masyarakat banjar Kerobokan. Potensi sejarah dari Ayunan Jantra ini penting untuk diajarkan untuk generasi muda penerus permainan ini. Jika generasi muda memahami betapa pentingnya sejarah

permainan Ayunan Jantra yang ada di banjar Kerobokan, desa Munggu sebagai suatu warisan yang tiada harganya. Maka dari itu diharapkan penelitian ini dapat berkontribusi sebagai sumber belajar bagi masyarakat khususnya di dunia pendidikan.

Dahulu di masa sebelum kurikulum merdeka, pendidikan ialah proses transfer ilmu pengetahuan yang dilaksanakan secara sistematis dari satu individu ke individu lainnya yang sesuai dengan standar yang ditetapkan oleh para ahli. Namun, sekarang dengan adanya kurikulum merdeka peserta didik diberikan kesempatan untuk ke lapangan mencari pengalaman yang nantinya pengalaman itu memberikan pengetahuan bagi peserta didik untuk menghadapi tantangan yang dihadapi kedepannya, jadi pendidikan di dalam kurikulum merdeka berarti pendidikan adalah sebuah proses merekonstruksi ilmu pengetahuan yang didapatkan peserta didik melalui pengalaman langsung. Sistem pendidikan di Indonesia sudah diatur dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Di dalam sistem pendidikan di Indonesia penelitian tentang permainan Ayunan Jantra di banjar Kerobokan, desa Munggu ini bisa dimasukkan kedalam jalur pendidikan formal, pendidikan formal ialah suatu jalur pendidikan yang berjenjang dan melibatkan suatu institusi seperti sekolah dan perguruan tinggi. Menurut wawancara dengan guru sejarah SMA N 2 Mengwi, I Wayan Agus Suatmika (32 tahun) pada tanggal 24 Oktober 2024 bahwa permainan Ayunan Jantra di banjar Kerobokan, desa Munggu belum pernah dijadikan sebagai sumber belajar dan dapat dijadikan sebagai sumber belajar dalam pendidikan formal tepatnya pada Fase E (Kelas 10), semester 1, bab II dalam materi “Penelitian Sejarah Lokal”. Dengan capaian pembelajaran yaitu peserta didik mampu menentukan topik, menggunakan

metode sejarah dan mengolah sumber-sumber yaitu sumber primer maupun sekunder dalam melakukan penelitian terkait sejarah lokal yang memiliki hubungan dengan ke Indonesiaan baik secara langsung maupun tidak langsung, peserta didik dapat menganalisis serta mengevaluasi sejarah dalam dimensi masa lalu, masa kini dan masa depan, peserta didik dapat menganalisis serta mengevaluasi sejarah dari aspek perkembangan, perubahan, keberlanjutan dan keberulangan, peserta didik memahami peristiwa sejarah secara diakronis maupun secara sinkronis. Peserta didik juga diharapkan dapat menggunakan Ayunan Jantra sebagai peristiwa sejarah dan mengambil nilai-nilai yang tersirat dan selaras dengan dimensi profil pelajar Pancasila yang ada di dalam permainan itu.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan beberapa permasalahan, yaitu sebagai berikut:

- 1.2.1 Bagaimana latar belakang permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali?
- 1.2.2 Apa saja dampak permainan Ayunan Jantra bagi masyarakat Banjar Kerobokan di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali?
- 1.2.3 Aspek-aspek apa saja dalam permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung yang berpotensi sebagai sumber belajar sejarah di SMA?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini yakni sebagai berikut:

1.3.1 Untuk mengetahui latar belakang permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali.

1.3.2 Untuk mengetahui dampak permainan Ayunan Jantra bagi masyarakat Banjar Kerobokan di Desa Munggu, Mengwi, Badung, Bali.

1.3.3 Untuk mengetahui aspek-aspek apa saja dalam permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung yang berpotensi sebagai sumber belajar sejarah di SMA.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan memberikan dampak yang positif dan manfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan umum, sejarah kebudayaan, sejarah sosial dan sejarah lokal terkait potensi permainan Ayunan Jantra di Desa Munggu, Mengwi, Badung.

1.4.2 Manfaat Praktis



Diharapkan penelitian ini bisa bermanfaat secara praktis bagi pihak terkait yaitu:

- a. Penulis, dapat mengimplementasikan ilmu dan potensi yang dimiliki penulis serta dapat mengetahui “Permainan Ayunan Jantra Di Banjar Kerobokan, Desa Munggu, Badung Kajian Tentang Latar Belakang, Dampak Dan Potensinya Sebagai Sumber Belajar Sejarah di SMA”.
- b. Guru, penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk memberikan wawasan dan informasi serta dapat berkontribusi dalam proses pengembangan dan penyampaian pembelajaran tentang permainan Ayunan Jantra di banjar Kerobokan, desa Munggu, Mengwi, Badung
- c. Masyarakat, penelitian ini diharapkan mampu menambah wawasan tentang permainan Ayunan Jantra khususnya bagi masyarakat desa Munggu dari sudut pandang latar belakang, dampak dan potensinya sebagai sumber belajar sejarah yang kedepannya dapat menumbuhkan kesadaran masyarakat untuk menjaga dan melestarikan permainan Ayunan Jantra di banjar Kerobokan, desa Munggu, Mengwi, Badung.
- d. Peneliti lain, penelitian ini diharapkan dapat membantu, memotivasi dan menambah wawasan pihak-pihak yang berminat untuk melakukan penelitian yang menelaah masalah-masalah sejenis terkait tentang permainan.
- e. Program Studi Pendidikan Sejarah, penelitian ini diharapkan untuk menjadi tambahan literatur yang akan dijadikan pedoman dan acuan bagi penulisan topik sejenisnya.

- f. Pemerintah Daerah, penelitian ini diharapkan bisa mengajak masyarakat terutama generasi muda dan pemerintah untuk bersatu menjaga, mempertahankan warisan budaya khususnya Ayunan Jantra yang menjadi warisan budaya dan sejarah di Bali.

