

PERMAINAN AYUNAN JANTRA DI BANJAR KEROBOKAN, DESA MUNGGU, BADUNG KAJIAN TENTANG LATAR BELAKANG, DAMPAK DAN POTENSINYA SEBAGAI SUMBER BELAJAR SEJARAH DI SMA

I Putu Dandy Riartha¹, I Made Pageh², I Wayan Putra Yasa³

*Email: dandy.riartha@undiksha.ac.id¹, made.pageh@undiksha.ac.id²,
putrayasa@undiksha.ac.id³

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 mensejahterahkan *Sekeha* Ayunan Jantra dengan latar belakang adanya krisis yang disebabkan oleh kenaikan pajak oleh kolonial Belanda. Permainan Ayunan Jantra memiliki dampak sosial yaitu terciptanya *Sekeha* Ayunan Jantra Nugraha dan memiliki dampak ekonomi yang mensejahterakan *Sekeha*. 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".

Kata kunci: Sejarah lokal, Ayunan Jantra, Dampak, Sumber belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the background of the Ayunan Jantra game in Munggu Village, Mengwi, Badung, Bali, to find out the impact of the Ayunan Jantra game on the people of Banjar Kerobokan in Munggu Village, Mengwi, Badung, Bali, to find out the aspects of the Ayunan Jantra game which can be used as a learning resource in high school. The method used in this research uses a qualitative approach with data collection techniques in the form of observation, interviews, document study and historical research methods, namely heuristics, source criticism, interpretation and historiography. The results of this research show that the Ayunan Jantra game was created in 1930 to improve the prosperity of *Sekeha* Ayunan Jantra against the backdrop of a crisis caused by the increase in taxes by the Dutch colonialists. The Ayunan Jantra game has a social impact, namely the creation of *Sekeha* Ayunan Jantra Nugraha and has an economic impact that improves the welfare of *Sekeha*. There are aspects of the Ayunan Jantra game that can be used as a learning resource in high school because the Ayunan Jantra game has a history that can be used as a local history learning resource in formal education, specifically in Phase E (Grade 10), semester 1, Chapter II in the material "Local History Research".

Keywords: Local history, Ayunan Jantra, Impact, Learning resources