

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran dengan Guru Mata Pelajaran  
Sejarah

**Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran dengan Guru Mata Pelajaran  
Sejarah**

Nara Sumber : Ibu Sri Tukiyantini, S.Pd.

Tempat : Ruang Guru SMA N 2 Banguntapan

Waktu : Hari Sabtu (22 Februari 2014) pukul 11.00-12.00 WIB

1. Apakah Saran dan Prasarana pendidikan di SMA N 2 Banguntapan telah digunakan secara optimal?

Jawab: Sarana dan prasarana yang tersedia sudah lumayan. Namun untuk LCD jumlahnya masih kurang memadai sehingga harus dipergunakan secara bergantian, selain itu juga buku-buku penunjang pembelajaran yang ada masih sangat terbatas.

2. Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya ibu terapkan dalam pembelajaran sejarah di SMA N 2 Banguntapan?

Jawab: biasanya saat mengajar saya masih menggunakan ceramah dalam penyampaian materi

3. Menurut ibu bagaimana situasi siswa saat proses belajar mengajar sejarah sedang berlangsung?

Jawab: situasi siswa sering kali masih terlihat ramai karena sibuk dengan dirinya sendiri sehingga pembelajaran menjadi kurang kondusif

4. Bagaimana sikap siswa terhadap pembelajaran sejarah?

Jawab: ramai sendiri, kurang bisa fokus untuk memperhatikan penjelasan dari guru

5. Bagaimana tanggapan ibu mengenai metode permainan *Bingo*?

Jawab: bagus, dapat mengurangi kebosanan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran

6. Menurut ibu, apa manfaat dari metode permainan *Bingo*?

Jawab: melalui metode permainan Bingo bisa meningkatkan daya ingat siswa tentang pelajaran yang diajarkan dan membuat mereka lebih aktif dikelas

7. Masing-masing siswa diberikan kartu *Bingo*, bagaimana menurut pendapat ibu?

Jawab: baik, kartu sudah diberikan dengan merata kepada semua siswa

8. Guru menuliskan dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diberikan, bagaimana menurut pendapat ibu?

Jawab: baik, agar siswa bisa memilih istilah yang akan diisi pada kolom kartu bingo

9. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah di papan tulis, bagaimana menurut ibu?

Jawab: baik, siswa dapat memilih mana istilah yang mereka ingat saat penjelasan materi sebelumnya

10. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu persatu, bagaimana menurut ibu?

Jawab: baik, sehingga dapat mengetahui sejauh mana mereka ingat tentang materi yang diajarkan

11. Siswa kemudian mencocokkan istilah tersebut dengan definisinya, jika benar siswa menyilangkan istilah dikartu *Bingo*, bagaimana menurut pendapat ibu?

Jawab: baik, sehingga siswa tidak keliru dalam mendefinisikannya

12. Apabila siswa dapat menjawab 3 pertanyaan dengan benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal) dapat meneriakkan *Bingo*, bagaimana menurut ibu?

Jawab: baik, karena dari itu bisa mengetahui siapa yang memenangkan permainan

13. Bagaimana prestasi belajar siswa setelah diterapkannya metode permainan *Bingo*?

Jawab: setelah penerapan metode permainan *Bingo* prestasi belajar siswa semakin meningkat

14. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan metode permainan *Bingo*?

Jawab: guru kurang bisa mendiskusikan kelas sehingga terlihat ramai, selain itu siswa masih bingung dengan langkah-langkah metode permainan *Bingo*

15. Apa solusi yang dapat diberikan untuk mengatasi kendala tersebut?

Jawab: guru sebaiknya mempersiapkan segala hal yang bisa membuat siswa menjadi fokus untuk memperhatikan pelajaran misalnya saja penggunaan media power point. Selain itu, agar siswa tidak bingung dengan langkah-langkah metode permainan *Bingo*, guru harus menjelaskan dengan perlahan dan berulang-ulang sehingga bisa dimengerti oleh siswa

16. Apa saja kelebihan dari pelaksanaan metode permainan *Bingo*?

Jawab: melalui metode permainan *Bingo*, daya ingat siswa semakin meningkat karena dalam metode permainan *Bingo* mereka dituntut untuk menjelaskan istilah yang tersedia dipapan tulis dengan benar. Selain itu siswa juga menjadi lebih aktif.

## Lampiran 2. Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran dengan Siswa

### **Wawancara Pelaksanaan Pembelajaran dengan Siswa**

Nara Sumber :

1. Anggraeni Puji Astuti
2. Muhammad Noor Rohman
3. Wikandaru Soni Puspantoro
4. Bagastirto Sriyono

Tempat : Kelas X-5 SMA N 2 Banguntapan

Waktu : Sabtu, 22 Februari 2014. Pukul 09.00-10.00

1. Apakah sarana dan prasarana pendidikan di SMA N 2 Banguntapan telah digunakan secara optimal?

Jawab:

- 1) Sudah, semua fasilitas sudah dioperasikan dan digunakan secara optimal
  - 2) Belum
  - 3) cukup, sejauh ini sudah cukup baik
  - 4) Sudah lumayan
2. Bagaimana kelengkapan sarana penunjang yang digunakan dalam aktivitas pembelajaran?

Jawab:

- 1) Sudah cukup baik
  - 2) Belum, karena masih minimnya LCD
  - 3) Cukup lengkap, namun untuk LCD masih perlu di tambah
  - 4) Kurang lengkap
3. Menurut kamu, bagaimana situasi kelas saat proses belajar mengajar sedang berlangsung?

Jawab:

- 1) Ramai
- 2) Kurang kondusif
- 3) Agak ramai, ada sebagian siswa yang tidak mengikuti pelajaran
- 4) Kurang kondusif

4. Bagaimana sikap kamu terhadap pembelajaran sejarah?

Jawab:

- 1) Biasa saja
- 2) Biasa
- 3) Kurang tertarik karena saya memang kurang suka dengan pelajaran yang bersifat hafalan
- 4) Biasa saja dan memperhatikan jika sedang dijelaskan

5. Metode pembelajaran seperti apa yang biasanya digunakan guru dalam pembelajaran sejarah?

Jawab:

- 1) Masih menggunakan metode ceramah
- 2) Ceramah
- 3) Seringnya ceramah
- 4) Menggunakan metode ceramah, pernah juga menggunakan metode diskusi namun jarang

6. Apakah kamu pernah mendengar tentang metode permainan *Bingo*?

Jawab:

- 1) Saya belum pernah tahu tentang metode permainan *Bingo*
- 2) Baru pertama kali ini
- 3) Belum
- 4) Belum pernah

7. Apakah metode permainan *Bingo* sudah pernah diterapkan di sekolah ini?

Jawab:

- 1) Belum pernah
- 2) Belum
- 3) Belum pernah, baru pertama kali dipraktekkan dalam pelajaran sejarah
- 4) Belum

8. Masing-masing siswa diberikan kartu *Bingo*, bagaimana menurut pendapat kamu?

Jawab:

- 1) Lucu dan unik
- 2) Cukup membuat saya terpacu

- 3) Bagus, agar permainan Bingo bisa berjalan lancar
  - 4) Bagus
9. Guru menuliskan dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diiberikan, bagaimana menurut pendapat kamu?
- Jawab:
- 1) Baik, karena siswa dilatih untuk memilih 9 istilah yang mereka tahu
  - 2) Baik
  - 3) Kurang banyak, harusnya 15 istilah
  - 4) Baik
10. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis, bagaimana menurut kamu?
- Jawab:
- 1) Baik, karena siswa dapat menentukan sendiri pilihannya
  - 2) Siswa harus memilih, agar metode permainan *Bingo* bisa dimainkan
  - 3) Baik, memberikan kesempatan untuk memilih sendiri
  - 4) Baik
11. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu, bagaimana menurut pendapat kamu?
- Jawab:
- 1) Sangat membantu siswa mengingat materi yang telah diajarkan
  - 2) Baik, soalnya dengan begitu guru dapat mengetahui seberapa besar kemampuan siswa
  - 3) Bagus, karena siswa perlu mengingat tentang materi yang telah disampaikan
  - 4) Sangat bagus, siswa menjadi aktif
12. Siswa kemudian mencocokkan istilah tersebut dengan definisinya, jika benar siswa menyilang istilah di kartu *Bingo*, bagaimana menurut kamu?
- Jawab:
- 1) Baik, karena bagi saya hal tersebut sangat menyenangkan
  - 2) Bermanfaat, siswa dapat mengetahui penjelasannya benar atau tidak
  - 3) Bagus sekali
  - 4) Bagus dan bermanfaat

13. Apabila siswa dapat menjawab tiga pertanyaan dengan benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal) dapat meneriakkan *Bingo*, bagaimana menurut kamu?

Jawab:

- 1) Seru
- 2) Senang sekali
- 3) Baik, karena dapat menghilangkan kejenuhan siswa
- 4) Sangat unik

14. Apa manfaat yang kamu rasakan dengan pembelajaran sejarah menggunakan metode permainan *Bingo*?

Jawab:

- 1) Berbeda, manfaatnya siswa menjadi lebih aktif
- 2) Dapat mengingat pelajaran yang telah diberikan
- 3) Siswa semakin bersemangat mengikuti pelajaran
- 4) Siswa tidak merasa bosan

15. Apakah ada kendala dalam pelaksanaan metode permainan *Bingo*?

Jawab:

- 1) Awalnya bingung dengan langkah-langkahnya
- 2) Kelasnya ramai
- 3) Sulit memahami langkah-langkah permainannya
- 4) Banyak siswa yang berjalan-jalan dikelas sehingga sulit dikondisikan

16. Apa yang menjadi kelebihan metode permainan *Bingo*?

Jawab:

- 1) Membuat siswa lebih aktif
- 2) Tidak membuat siswa jenuh
- 3) Dapat mengingat pelajaran yang telah diajarkan
- 4) Menjadi lebih aktif walaupun siswanya juga lebih ramai



Lampiran 3. Observasi Kondisi Kelas dalam metode Permainan *Bingo*

No.	Komponen	Indikator	Deskripsi
1.	Perangkat pembelajaran sejarah	1. KTSP 2. Silabus 3. RPP	Sesuai Sesuai Sesuai
2.	Kondisi siswa dikelas	1. Suasana dikelas 2. Keaktifan siswa dalam belajar 3. Kerjasama siswa dalam belajar 4. Perilaku siswa didalam kelas	Cukup mendukung Cukup bagus Bagus Cukup mendukung
3.	Kondisi Guru di Kelas	1. Suasana kelas 2. Penyajian materi 3. Strategi pembelajaran 4. Penggunaan bahasa 5. Penggunaan waktu 6. Teknik bertanya 7. Penggunaan media	Cukup mendukung Cukup baik Baik Baik Cukup baik Baik baik
4.	Langkah-langkah metode permainan <i>Bingo</i>	1. Masing-masing siswa diberi kartu <i>Bingo</i> 2. Guru menulis dua belas istilah dipapan tulis berdasarkan topik yang telah diajarkan hari ini 3. Siswa diminta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah dipapan tulis 4. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu pada	Baik Baik Baik Baik

		kertas kecil	
		5. Selanjutnya, istilah tersebut dicocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah dikartu <i>Bingo</i>	Baik
		6. Apabila siswa bisa menjawab 3 pertanyaan yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal. Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i>	Baik
5.	Kendala dan Kelebihan metode Permainan <i>Bingo</i>	<p>1. Kendala siswa dalam mengikuti metode permainan <i>Bingo</i></p> <p>2. Kelebihan metode permainan <i>Bingo</i></p>	<p>Ramai, sibuk dengan dirinya sendiri</p> <p>Meningkatkan daya ingat siswa tentang materi pelajaran, siswa menjadi lebih aktif, dan tidak membuat siswa jenuh</p>

## Lampiran 4. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus I dan Siklus II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**

Mata Pelajaran	: Sejarah
Kelas/Semester	: X/2
Pertemuan	: 1 dan 2
Alokasi Waktu	: 4 X 45 Menit
Standart Kompetensi	: Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia
Kompetensi Dasar	: Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia

## Indikator :

1. Mendeskripsikan mengenai pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi yang terbagi menjadi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum
2. Menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, Megalithikum) dan zaman logam

## I. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu mendeskripsikan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi yang terbagi menjadi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum melalui ceramah bervariasi, siswa mampu menjelaskan mengenai zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum (nilai yang ditanamkan: berpikir logis, kritis, dan tanggung jawab)
2. Siswa mampu menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia yang mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, dan Megalithikum) dan zaman logam melalui ceramah bervariasi, siswa mampu membedakan perkembangan budaya dari setiap zaman (nilai yang ditanamkan: berpikir kritis dan tanggung jawab)

## II. Materi Pembelajaran

### Kehidupan Awal Masyarakat Indonesia

Pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi, dunia terbagi menjadi beberapa zaman, yaitu:

1. Zaman Arkhaikum adalah zaman yang berlangsung sekitar 2500 juta tahun. Pada masa ini keadaan kulit bumi masih sangat panas, tidak ada tanda - tanda kehidupan. Kondisi yang sangat panas tidak memungkinkan adanya kehidupan, sehingga pada zaman ini diperkirakan belum ada makhluk hidup.
2. Zaman Palaeozoikum adalah Zaman ini berlangsung kurang lebih 340 juta tahun. Keadaan bumi belum stabil, iklim masih berubah - ubah terkadang curah hujan sangat besar. Sudah tampak adanya kehidupan seperti binatang yang terkecil yang tidak bertulang punggung sampai jenis ikan, ampibi serta reptile. Pada masa ini suhu bumi telah menurun drastis yang memungkinkan binatang serta makhluk hidup lainnya bisa tumbuh dan berkembang. Zaman ini juga dikenal dengan zaman primer.
3. Zaman Mesozoikum adalah Zaman yang berlangsung kira - kira 140 juta tahun. Pada zaman ini kehidupan berkembang dengan pesatnya mulai dari jenis ikan, reptile, ampibi. Bahkan reptile jenis raksasa seperti dinosaurus yang panjangnya antara 12 - 30 meter telah hidup di permukaan bumi. Pada zaman ini jenis burung mulai nampak demikian pula binatang menyusui sudah ada tanda - tanda kemunculannya. Disamping hewan - hewan yang besar, pohon - pohon besar juga diperkirakan telah ada pada zaman ini. Zaman Mesozoikum ini juga dikenal dengan zaman sekunder.
4. Zaman Neozoikum (zaman hidup baru) adalah berlangsung kira - kira 60 juta tahun yang lalu. Zaman ini memiliki arti yang sangat penting bagi sejarah perkembangan manusia karena pada zaman ini khususnya zaman quarter jenis manusia telah mulai ada di bumi.

Zaman neozoikum dibedakan menjadi 2 yaitu:

- 1) Zaman Tersier adalah zaman ketiga, pada masa ini binatang menyusui berkembang dengan pesat dan reptil raksasa mulai berkurang dan lambat laun lenyap. Pada era tersier ini binatang menyusui seperti

jenis monyet dan kera telah berkembang pesat. Zaman ini di bagi menjadi beberapa masa, antara lain: Paleosen, Eosen, Miosen, dan Pliosen.

2) Zaman Quarter adalah Menurut para ahli zaman ini dianggap penting karena diperkirakan manusia telah mulai ada pada zaman ini. Zaman quarter berlangsung 600.000 tahun yang lalu dan dibagi menjadi 2 yaitu:

a. Zaman Dilluvium adalah zaman yang disebut juga sebagai zaman es. Pada zaman ini suhu panas kadang naik dan turun. Zaman ini ditandai dengan mencairnya es yang ada di kutub utara sehingga menutupi daratan Eropa, Asia Utara, dan Amerika Utara. Akan tetapi jika suhu panas naik, daerah es akan berkurang dan air laut naik. Zaman ini sering disebut interglasial. Zaman ini terbagi menjadi 3 yaitu:

- Lapisan atas (Fauna Ngandong) merupakan lapisan termuda karena letaknya pada di bagian atas.
- Lapisan Tengah (Fauna Trinil), karena letaknya ada dibagian tengah.
- Lapisan Bawah (Fauna Jetis) karena letaknya ada dibagian bawah dan merupakan lapisan tertua.

b. Zaman Alluvium adalah zaman yang berlangsung 20.000 tahun lalu sampai sekarang ini. Perkembangan kebudayaan manusia juga mengalami kemajuan yang sangat berarti.

#### Periodisasi Perkembangan Budaya Masyarakat Awal Indonesia

Sebelumnya kita telah mengetahui pembagian zaman berdasarkan geologi, selain itu ada lagi pembagian zaman menurut *archaeologi* (ilmu yang mempelajari hasil-hasil kebendaan dari kebudayaan masa lalu) yang didasarkan atas bahan-bahan berupa peninggalan dari kebudayaan manusianya sendiri. Namun, hanya sebagian kecil benda-benda yang sampai kepada kita yakni benda-benda yang sifatnya kekal seperti batu dan logam. Pembagian zaman berdasarkan benda-benda peninggalan prasejarah yakni:

Zaman Batu:

## PALAEOLITHIKUM

Palaeolitikum(zaman batu tua) merupakan zaman ini diperkirakan berlangsung sekitar 600.000 tahun yang lalu. Pada zaman batu tua telah hidup manusia purba seperti, *Pithecanthropus erectus*, *Pithecanthropus Mojokertensis*, *Meganthropus Palaeojavanicus*. Pada zaman ini kehidupan manusia masih bersifat nomaden (berpindah-pindah). Mereka hanya mengandalkan apa yang telah disediakan oleh alam untuk memenuhi kebutuhannya dan alat-alat yang mereka gunakan masih sederhana, terbuat dari batu dan pembuatannya masih kasar. Mereka memanfaatkan batu, kayu, tulang, dan tanduk Rusa sebagai alat untuk berburu.

Proses munculnya masyarakat paling awal di kepulauan Indonesia diperkirakan terjadi pada zaman Palaeolithikum. Secara Arkeologis, diperkirakan masyarakat ini muncul dan menyebar dari daratan Asia ke Indonesia. hal ini dibuktikan dengan penemuan beberapa peralatan yang memiliki kesamaan ciri, seperti kapak di India, Myanmar, Cina, Jepang, Filipina, dan Indonesia. Penyebaran manusia ini tentu membawa dampak menyebarnya alat komunikasi mereka yakni bahasa. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa proses penyebaran manusia di Indonesia terjadi secara bersamaan.

## MESOLITHIKUM

Kebudayaan Mesolithikum ditemukan didaerah Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Flores. Berdasarkan peninggalan-peninggalan diketahui bahwa manusia zaman itu masih hidup berburu dan menangkap ikan (*foodgathering*). Namun, sebagian sudah mempunyai tempat tinggal menetap dan bercocok tanam secara kecil-kecilan. Bekas-bekas tempat tinggal mereka ditemukan di pinggir pantai (Kjokkenmoddinger) dan di dalam gua-gua (abris sous roche).

- Kjokkenmoddinger

Suatu corak istimewa dari mesolithikum ialah adanya peninggalan-peninggalan yang disebut dengan *Kjokkenmoddinger* (sampah-sampah dapur). Ditemukan disepanjang pantai Sumatera Timur Laut, diantara

Langsa di Aceh dan Medan, beberapa puluh kilometer dari laut sekarang, dahulunya berada di tepi pantai. Bekas-bekas itu menunjukkan telah adanya telah adanya penduduk pantai yang tinggal dalam rumah-rumah bertonggak. Hidupnya bergantung dari apa yang ada disekitar pantai, mereka memenuhi bahan pangannya dengan mengkonsumsi hasil laut seperti kerang dan siput. Kulit-kulit kerang yang mereka buang kemudian semakin lama semakin menumpuk dan banyak. Selama waktu bertahun-tahun, ratusan, bahkan ribuan tahun kulit-kulit kerang tersebut berubah menjadi bukit dan tingginya kira-kira mencapai tujuh meter. Bukit inilah yang kemudian dinamakan *Kjokkenmoddinger*.

Dari dalam bukit-bukit kerang didapatkan banyak kapak-kapak genggam. Kapak genggam mesolithikum dinamakan *pebble*/ kapak Sumatera. Terbuat dari batu kali yang dipecah atau dibelah. Selain itu juga terdapat kapak pendek (*hache courle*). Berbentuk setengah lingkaran, seperti kapak genggam, dibuat dengan memukuli dan memecahkan batu, tidak diasah, bagian yang tajam terdapat pada sisi lengkung.

- Abris Sous Roche ialah gua yang dipakai sebagai tempat tinggal. Gua-gua ini menyerupai ceruk-ceruk dalam batu kerang yang digunakan sebagai tempat berlindung dari panas dan hujan. Didalam gua ditemukan banyak peninggalan kebudayaan. Alat-alat yang ditemukan berupa alat-alat dari batu seperti ujung panah dan *flakes*, batu-batu penggilingan, kapak dari tulang rusa, dan alat-alat dari perunggu dan besi. Alat-alat yang ditemukan sebagian besar adalah alat dari tulang. Abris Sous Roche ditemukan di beberapa daerah seperti Sumatera, Jawa, dan Sulawesi Selatan.

Bentuk kebudayaan Mesolithikum di Indonesia dapat kita lihat dari peninggalan kebudayaan Bandung berupa *flakes*, *microlith*, tembikar, dan benda perunggu seperti kapak dan perunggu. Selain itu, dapat juga kita lihat dari peninggalan kebudayaan Taola di Sulawesi Selatan berupa *flakes* dan *pebble*.

## NEOLITHIKUM

Neolithikum merupakan kebudayaan pertama yang tersebar diseluruh wilayah di nusantara. Kebudayaan inilah yang menjadi dasar sesungguhnya dari kebudayaan Indonesia sekarang. Tapi tidak dipungkiri palaeolithikum dan mesolithikum memberikan sumbangan besar yang ikut membentuk dasar itu. pada zaman neolithikum ini terjadinya suatu perubahan yang sangat besar dalam peradaban manusia yakni perubahan kehidupan dari masa *foodgathering* menjadi *foodproducing*. Masyarakat telah mengenal bercocok tanam dan beternak, sudah memiliki tempat tinggal tetap, hidup berkumpul membentuk suatu masyarakat yang memerlukan segala peraturan dan kerjasama. Mereka mampu membuat periuk belanga dan menenun.

Pada zaman neolithikum memiliki corak istimewa yakni kepandaian dalam mengasah sehingga alat-alat yang dihasilkan indah sekali dan menjadi hasil seni yang bernilai tinggi. Tetapi ada juga alat-alat yang tidak diasah yakni ujung-ujung panah. Alat-alat yang ditemukan pada zaman ini berupa kapak persegi (ditemukan di daerah Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Bali) dan kapak lonjong (ditemukan di daerah Irian dan Kalimantan Utara. Selain itu juga ditemukan perhiasan (gelang, cincin, dll).

## MEGALITHIKUM

Kebudayaan Megalithikum merupakan kebudayaan yang utamanya menghasilkan bangunan-bangunan yang terbuat dari batu-batu besar. pada zaman ini kehidupan manusia semakin berkembang. Mereka mulai mempercayai adanya kehidupan sesudah kematian yang kemudian di implementasikan dalam upaya pendirian bangunan batu besar. Bangunan ini dibangun untuk mengubur, tempat pemujaan atau penghormatan kepada roh nenek moyang, dan sebagainya. Bangunan itu diantaranya menhir, sarkofagus, dan punden berundak-undak.

## ZAMAN LOGAM

Pada zaman logam, penduduk Indonesia telah mampu mengolah dan melebur logam. Kemampuan ini diperoleh setelah mereka menerima pengaruh dari kebudayaan Dongson (Vietnam) yaitu kebudayaan Perunggu di Asia Tenggara yang menyebar ke Indonesia sekitar tahun 500 SM.



Kehidupan semakin berkembang pesat, mulai menetap dan telah terjalinnya hubungan dengan daerah-daerah disekitar kepulauan Indonesia. Hubungan ini terjadi karena mereka tidak dapat memenuhi sendiri kebutuhannya dan memerlukan bantuan orang lain. Saling membutuhkan satu sama lain. Oleh karena itu untuk mendapatkan kebutuhan makanannya, dilakukan dengan sistem barter. Selain itu, masyarakat juga telah mengenal sistem bercocok tanam di sawah. Daerah-daerah yang sudah mengenal persawahan, masyarakatnya lebih mampu menyediakan bahan pangan dalam jumlah yang cukup dan teratur. Masyarakat persawahan terus berkembang karena mereka hidup menetap dan adanya persediaan bahan pangan yang cukup. Pada masa ini kegiatan perdagangan atau perekonomian masyarakat terus meningkat.

Ketika manusia mulai mengenal logam, mereka telah dapat menggunakan peralatan-peralatan yang terbuat dari logam seperti peralatan rumah tangga, peralatan pertanian, berburu, berkebun, dan lain-lain. Semakin berkembangnya penggunaan terhadap peralatan logam bukan berarti semua orang bisa membuatnya. Pembuatan peralatan dari logam ini hanya bisa dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya yakni undagi. Tempat pembuatannya disebut perundagian.

### III. Metode Pembelajaran

metode pembelajaran dengan ceramah bervariasi dan metode permainan *Bingo*.

## IV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan/ waktu	Kegiatan Pembelajaran	Karakter yang di kembangkan
<p><b>Pertemuan 1</b></p> <p>25Menit</p>	<p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, doa, presensi, mengkondisikan siswa</li> <li>• <i>Pre-test</i></li> </ul> <p>b. Apersepsi</p> <p>Apa yang kamu ketahui tentang bumi?</p> <p>c. Motivasi</p> <p>Guru menjelaskan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran</p> <p>d. Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum</li> <li>• Menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, dan Megalithikum) dan zaman logam</li> </ul> <p>e. Mekanisme Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memperlihatkan gambar mengenai kehidupan masyarakat pra sejarah, meminta siswa untuk menganalisisnya</li> <li>2. Mendeskripsikan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum</li> <li>3. Menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, dan Megalithikum) dan zaman logam</li> </ol>	<p>Religious dan disiplin</p> <p>Meningkatkan daya kritis siswa, rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu, disiplin, tanggung jawab</p>
<p>55 Menit</p>	<p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang pembabakan zaman yang meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum</li> <li>➤ Memberikan penjelasan tentang periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum,</li> </ul>	<p>Mandiri, Kerjasama, kerja keras, Tanggung jawab</p>

10 menit	<p>dan Megalithikum) dan zaman logam</p> <p>➤ Siswa mengemukakan pendapat dan tanya jawab</p> <p>3. Penutup</p> <p>1) Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi meliputi Arkaekum(berlangsung sekitar 2500 juta tahun lalu, tidak adanya tanda-tanda kehidupan), Palaeozoikum (berlangsung 340 juta tahun yang lalu, iklim belum stabil, sudah mulai adanya tanda-tanda kehidupan seperti ikan, ampibi, dan reptil), Mesozoikum (berlangsung 140 juta tahun yang lalu, munculnya binatang raksasa seperti dinosaurus) , dan Neozoikum (berlangsung 60 juta tahun lalu, mulai adanya binatang menyusui seperti jenis monyet dan kera.</li> <li>- Periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum, Mesolithikum, Neolithikum, dan Megalithikum) dan zaman logam. Kehidupan masyarakat dari zaman ke zaman mengalami perkembangan yang sangat pesat dan terjadi perubahan besar</li> </ul> <p>2) Tindak Lanjut</p> <p>Guru menyuruh siswa untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan</p>	Kreatif dan percaya diri
<p><b>Pertemuan 2</b></p> <p>15 Menit</p>	<p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, doa, presensi, mengkondisikan siswa</li> </ul> <p>b. Apersepsi</p> <p>Menanyakan materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya</p> <p>c. Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mendeskripsikan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi meliputi zaman Arkaekum, Palaeozoikum, Mesozoikum, dan Neozoikum</li> <li>• Menjelaskan periodisasi perkembangan budaya masyarakat awal Indonesia mencakup zaman batu (Palaeolithikum,</li> </ul>	<p>Religius dan disiplin</p> <p>Percaya diri dan tanggung jawab</p>

	<p>Mesolithikum, Neolithikum, dan Megalithikum) dan zaman logam</p> <p>d. Mekanisme Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan mengenai aturan dalam metode permainan <i>Bingo</i></li> <li>2. Guru memberikan kartu <i>Bingo</i> kepada masing-masing siswa</li> <li>3. Guru menulis dua belas istilah di papan tulis berdasarkan topik yang telah di ajarkan</li> <li>4. Siswa di minta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah di papan tulis</li> <li>5. Siswa diminta untuk mendefinisikan istilah tersebut satu per satu</li> <li>6. Selanjutnya, istilah tersebut di cocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyalang istilah di kartu <i>Bingo</i></li> <li>7. Apabila siswa bisa menjawab 3 jawaban yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal). Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i></li> </ol> <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Metode Permainan <i>Bingo</i></li> <li>➤ Siswa menyimpulkan pembelajaran dari metode permainan <i>Bingo</i></li> <li>➤ Guru memberikan penguatan</li> <li>➤ Melaksanakan <i>Post-Test</i></li> </ul> <p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan siswa membahas secara bersama-sama soal-soal pada metode permainan <i>Bingo</i></li> </ul> </li> <li>• Refleksi <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memberikan kesimpulan tentang materi pada metode permainan <i>Bingo</i></li> </ul> </li> <li>• Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyuruh siswa untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan</li> </ul> </li> <li>• Informasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya</li> </ul> </li> </ul>	<p>Rasa ingin tahu, tanggung jawab, kreatif, kerja keras</p> <p>Kerja Keras, tanggung jawab, disiplin</p> <p>Rasa ingin tahu, kerja keras, tanggung jawab</p>
60 menit		
15 Menit		

## V. Alat/ Sumber Belajar

1. Alat : Spidol, Papan Tulis, dan kartu *Bingo*
2. Sumber : Magdalia Alfian, dkk. 2003. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

## VI. Penilaian

Lembar soal *Pre-Test* dan *Post-Test*(terlampir)

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, Januari 2014  
Mahasiswa

Sri Tukiyantini, S. Pd.  
NIP. 19711030 199512 2002

Suryanti  
NIM. 10406241002

## Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Siklus II

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: Sejarah</b>
<b>Kelas/Semester</b>	<b>: X/2</b>
<b>Pertemuan</b>	<b>: 3 dan 4</b>
<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 4 X 45 Menit</b>
<b>Standart Kompetensi</b>	<b>: Menganalisis peradaban Indonesia dan Dunia</b>
<b>Kompetensi Dasar</b>	<b>: Menganalisis kehidupan awal masyarakat Indonesia</b>

**Indikator :**

1. Menjelaskan penemuan jenis-jenis manusia purba di Indonesia meliputi Meganthropus Palaeojavanicus, Pithecanthropus Mojokertensis, Pithecanthropus Robustus, Pithecanthropus Erectus, Homo Wajakensis, Homo Soloensis, dan Homo Sapiens.
2. Mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia Purba di Indonesia yang terbagi dalam dua zaman yakni Pleistosen dan Holosen.

**I. Tujuan Pembelajaran**

1. Siswa mampu menjelaskan penemuan jenis-jenis manusia purba di Indonesia meliputi Meganthropus Palaeojavanicus, Pithecanthropus Mojokertensis, Pithecanthropus Robustus, Pithecanthropus Erectus, Homo Wajakensis, Homo Soloensis, dan Homo Sapiens melalui tanya jawab (nilai yang ditanamkan: rasa ingin tahu, kerja keras, dan tanggung jawab)
2. Siswa mampu mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia Purba di Indonesia yang terbagi dalam dua zaman yakni Pleistosen dan Holosen melalui tanya jawab (nilai yang ditanamkan: berpikir kritis dan tanggung jawab)

## II. Materi Pembelajaran

### Penemuan Manusia Purba dan Hasil Budayanya

Jenis-jenis manusia purba:

- 1) *Pithecanthropus Erectus* adalah manusia kera yang ditemukan oleh Eugene Dubois tahun 1890 di dekat Trinil, di sebuah desa dipinggir sungai Bengawan Solo tidak jauh dari desa Ngawi (Madiun). Memiliki volume otak kira-kira 900 cc sedangkan manusia biasanya memiliki volume otak lebih dari 1000 cc, dan kera yang tertinggi hanya 600 cc. Volume otak dari fosil ini berada diantara volume otak kera dan manusia. Oleh karena itu, fosil ini dinamakan *Pithecanthropus Erectus* (manusia kera yang sudah dapat berjalan tegak).
- 2) *Pithecanthropus Mojokertensis* adalah manusia kera dari Mojokerto. Pada tahun 1936-1941 fosil ini ditemukan dan diteliti oleh von Koenigswald di daerah Perning, Mojokerto. Hasil penemuannya berupa tengkorak anak-anak dan diperkirakan tengkorak itu berasal dari anak-anaknya *Pithecanthropus*.
- 3) *Pithecanthropus Soloensis* adalah manusia kera dari Solo. Fosil ini ditemukan di daerah Ngandong, lembah sungai Bengawan Solo tahun 1931-1934. Hasil penemuannya berupa 11 buah fosil tengkorak, tulang rahang, dan gigi. Fosil ini diteliti oleh Von Koenigswald dan Weidenreich. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa makhluk ini lebih tinggi tingkatannya dari makhluk *Pithecanthropus erectus*.
- 4) *Meganthropus Palaeojavanicus* adalah fosil yang ditemukan oleh von Koenigswald tahun 1941 di daerah desa Sangiran, lembah sungai Solo. Memiliki rahang tulang bawah yang lebih besar dari *Pithecanthropus*, geraham-gerahamnya seperti manusia, tidak memiliki dagu, dan tubuhnya besar.
- 5) *Homo Soloensis* adalah jenis manusia yang ditemukan oleh von Koenigswald dan Weidenreich tahun 1931-1934 di dekat desa Ngandong, Lembah Bengawan Solo. Ditemukan dalam keadaan sebagian hancur. Berdasarkan penelitian von Koenigswald dan Weidenreich menunjukkan

bahwa makhluk itu lebih tinggi dari *Pithecanthropus erectus* bahkan mungkin sudah dapat dikatakan mirip dengan manusia. Oleh karena itu dinamakan *Homo Soloensis* (manusia dari Solo)

- 6) *Homo Wajakensis* adalah jenis manusia yang ditemukan oleh von Koenigswald tahun 1889 di dekat Wajak, tidak jauh dari Tulungagung (Kediri).

Tiga lapisan Dilluvium:

Lapisan Jetis (*pleistocen bawah*) : jenis manusianya adalah *Pithecanthropus Robustus* (jenis manusia yang lebih kuat dan lebih besar tubuhnya dari *Pithecanthropus erectus*), *Pithecanthropus Mojokertensis*, dan *Meganthropus Palaejavanicus*

Lapisan Trinil (*pleistocen tengah*) : jenis manusianya adalah *Pithecanthropus erectus*

Lapisan Ngandong (*pleistocen atas*) : jenis manusianya adalah *Homo wajakensis* dan *Homo soloensis*

### **Hasil Kebudayaan Manusia Purba**

Hasil kebudayaan manusia purba di Indonesia dibagi kedalam dua zaman yakni zaman pleistosen dan zaman holosen. Pada zaman pleistosen terdapat dua kebudayaan besar nusantara yakni kebudayaan Pacitan dan kebudayaan Ngandong. Sedangkan pada zaman Holosen, periodisasi kebudayaannya dibagi atas dasar peralatan atau teknologi kehidupannya, yaitu zaman Batu dan zaman Logam. Zaman Batu terbagi atas zaman batu tua (*palaeolithikum*), zaman batu tengah/madya (*mesolithikum*), zaman batu muda (*neolithikum*), dan zaman batu besar (*megalithikum*).

### **Zaman Pleistosen**

#### **1. Kebudayaan Pacitan**

Pada tahun 1935 di dekat Pacitan ditemukan sejumlah alat-alat batu oleh von Koenigswald. Alat-alat yang ditemukan ini dinamakan kapak genggam. Kapak genggam merupakan alat yang serupa dengan kapak tapi tidak memiliki tangkai, digunakannya dengan cara digenggam. Alat Pacitan ini dalam ilmu prasejarah disebut Chopper(alat penetak). Berdasarkan penelitian, alat-alat yang ditemukan ini berasal dari lapisan Trinil,



Pleistocen tengah. Dengan kata lain, kebudayaan pacitan merupakan kebudayaan dari *pithecanthropus erectus*.

## 2. Kebudayaan Ngandong.

Kebudayaan Ngandong merupakan hasil kebudayaan yang ditemukan di dekat Ngandong dan Sidorejo (dekat Ngawi, Madiun). Alat-alat yang ditemukan berupa alat-alat yang terbuat dari tulang dan kapak-kapak genggam dari batu. Alat-alat dari tulang binatang ini menjadi semacam alat penusuk (belati), ada yang dari tanduk rusa. Alat-alat itu dipergunakan untuk mengorek ubi dan keladi dari dalam tanah. Ada juga alat-alat seperti ujung tombak yang dipergunakan untuk menangkap ikan. Selain itu, alat-alat yang ditemukan di sekitar Sangiran berupa alat-alat kecil yang dinamakan *Flakes* yang sebagian dibuat dari batu indah (chalcedon). Alat-alat kebudayaan Ngandong ini berasal dari pleistocen atas. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alat-alat ini merupakan hasil kebudayaan dari *Homo Soloensis* dan *Homo Wajakensis*.

## **Zaman Holosen**

### **1. Kebudayaan Mesolithikum**

Kebudayaan Mesolithikum ditemukan didaerah Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Flores. Berdasarkan peninggalan-peninggalan diketahui bahwa manusia zaman itu masih hidup berburu dan menangkap ikan (*foodgathering*). Namun, sebagian sudah mempunyai tempat tinggal menetap dan bercocok tanam secara kecil-kecilan. Bekas-bekas tempat tinggal mereka ditemukan di pinggir pantai (*Kjokkenmoddinger*) dan di dalam gua-gua (*abris sous roche*).

- **Kjokkenmoddinger**

Suatu corak istimewa dari mesolithikum ialah adanya peninggalan-peninggalan yang disebut dengan *Kjokkenmoddinger* (sampah-sampah dapur). Ditemukan disepanjang pantai Sumatera Timur Laut, diantara Langsa di Aceh dan Medan, beberapa puluh kilometer dari laut sekarang, dahulunya berada di tepi pantai. Bekas-bekas itu menunjukkan telah adanya telah adanya penduduk pantai yang tinggal dalam rumah-rumah bertonggak. Hidupnya bergantung dari apa yang ada disekitar pantai, mereka memenuhi bahan pangannya dengan mengkonsumsi hasil laut

seperti kerang dan siput. Kulit-kulit kerang yang mereka buang kemudian semakin lama semakin menumpuk dan banyak. Selama waktu bertahun-tahun, ratusan, bahkan ribuan tahun kulit-kulit kerang tersebut berubah menjadi bukit dan tingginya kira-kira mencapai tujuh meter. Bukit inilah yang kemudian dinamakan *Kjokkenmoddinger*.

Dari dalam bukit-bukit kerang didapatkan banyak kapak-kapak genggam. Kapak genggam mesolithikum dinamakan *pebble*/ kapak Sumatera. Terbuat dari batu kali yang dipecah atau dibelah. Selain itu juga terdapat kapak pendek (*hache courle*). Berbentuk setengah lingkaran, seperti kapak genggam, dibuat dengan memukuli dan memecahkan batu, tidak diasah, bagian yang tajam terdapat pada sisi lengkung.

- Abris Sous Roche ialah gua yang dipakai sebagai tempat tinggal. Gua-gua ini menyerupai ceruk-ceruk dalam batu kerang yang digunakan sebagai tempat berlindung dari panas dan hujan. Didalam gua ditemukan banyak peninggalan kebudayaan. Alat-alat yang ditemukan berupa alat-alat dari batu seperti ujung panah dan flakes, batu-batu penggilingan, kapak dari tulang rusa, dan alat-alat dari perunggu dan besi. Alat-alat yang ditemukan sebagian besar adalah alat dari tulang. Abris Sous Roche ditemukan di beberapa daerah seperti Sumatera, Jawa, dan Sulawesi Selatan.

Kebudayaan Mesolithikum terbagi menjadi 3 diantaranya:

1. Kebudayaan Tulang Sampung (Sampung Bone Culture) merupakan kebudayaan yang termasuk kebudayaan mesolithikum. Banyak alat-alat batu dan tulang yang ditemukan pada zaman batu tengah ini. Penelitian pertama terhadap abris sous roche dilakukan oleh Van Stein Callenfels di gua Lawa, dekat Sampung, Ponorogo, Jawa Timur dari tahun 1928-1931. Alat-alat tersebut adalah alat-alat dari batu seperti mata panah, flakes, batu-batu penggiling, dan alat-alat dari tulang dan tanduk. Selain itu juga ditemukan fosil manusia Papua-Melanesoid.
2. Kebudayaan Toala (Flake Culture) merupakan kebudayaan yang termasuk kebudayaan mesolithikum. Hasil kebudayaannya berupa alat-alat kecil (flakes) dan alat-alat dari tulang. Diantara flakes itu banyak terdapat ujung-ujung panah yang sisi-sisinya bergerigi (seperti gergaji).

3. Kebudayaan Bacson Hoabinh merupakan kebudayaan yang ditemukan di daerah Tonkin di Indo-Cina di daerah pegunungan Bacson dan di daerah Hoabinh yang letaknya berdekatan. Alat-alat yang ditemukan berupa kapak-kapak yang dikerjakan secara kasar dan ada juga kapak yang sudah diasah, terdapat banyak pebbles (kapak Sumatera dan Kapak Pendek dan juga ditemukan alat-alat dari tulang. Berdasarkan penelitian, di daerah Tonkin inilah pusat kebudayaan mesolithikum di Asia Tenggara

## 2. Kebudayaan Megalithikum

Hasil kebudayaan di zaman ini mempunyai ciri khas berupa bangunan dari batu-batu besar. Oleh karena itu, kebudayaan ini disebut sebagai kebudayaan batu besar, mega (besar) dan lithos (batu). Hasil kebudayaan dari zaman megalithikum adalah sebagai berikut:

- a. **Menhir** adalah tugu batu tempat pemujaan terhadap roh nenek moyang. Penemuan menhir-menhir ini ditemukan di daerah Sumatera, Sulawesi, dan Kalimantan.
- b. **Waruga** adalah kubur batu yang berbentuk kubus atau bulat. Waruga terbuat dari batu utuh dan banyak ditemukan di daerah Sulawesi Tengah dan Utara.
- c. **Dolmen** adalah meja batu tempat meletakkan sesaji yang dipersembahkan kepada roh nenek moyang. Benda ini ditemukan Telagamukmin, Sumberjaya, Lampung Barat.
- d. **Punden Berundak-undak** adalah bangunan suci tempat pemujaan terhadap roh nenek moyang yang dibuat dalam bentuk bertingkat-tingkat. Banyak ditemukan di daerah Lebak, Banten.
- e. **Sarkofagus** adalah peti jenazah yang terbuat dari batu bulat (batu tunggal). Tempat penemuan sarkofagus yang paling banyak di Indonesia adalah di Bali.
- f. **Kubur Batu** adalah peti jenazah yang terbuat dari batu pipih yang digunakan sebagai tempat penguburan. Penemuan kubur batu ini banyak di daerah Kuningan, Jawa Barat.

- g. **Arca** adalah benda yang terbuat dari batu yang menggambarkan binatang dan manusia. Tempat penemuannya antara lain di daerah Sumatera Selatan, Lampung, Jawa Tengah, dan Jawa Timur.

### 3. Kebudayaan Neolithikum

Kebudayaan Neolithikum merupakan kebudayaan pertama yang tersebar diseluruh wilayah di nusantara. Kebudayaan inilah yang menjadi dasar sesungguhnya dari kebudayaan Indonesia sekarang. Tapi tidak dipungkiri palaeolithikum dan mesolithikum memberikan sumbangan besar yang ikut membentuk dasar itu. pada zaman neolithikum ini terjadinya suatu perubahan yang sangat besar dalam peradaban manusia yakni perubahan kehidupan dari masa *foodgathering* menjadi *foodproducing*. Masyarakat telah mengenal bercocok tanam dan beternak, sudah memiliki tempat tinggal tetap, hidup berkumpul membentuk suatu masyarakat yang memerlukan segala peraturan dan kerjasama. Mereka mampu membuat periuk belanga dan menenun.

Pada zaman neolithikum memiliki corak istimewa yakni kepandaian dalam mengasah sehingga alat-alat yang dihasilkan indah sekali dan menjadi hasil seni yang bernilai tinggi. Tetapi ada juga alat-alat yang tidak diasah yakni ujung-ujung panah. Alat-alat yang ditemukan pada zaman ini berupa kapak persegi (ditemukan di daerah Sumatera, Jawa, Kalimantan, Sulawesi, dan Bali) dan kapak lonjong (ditemukan di daerah Irian dan Kalimantan Utara. Selain itu juga ditemukan perhiasan (gelang, cincin, dll).

### 4. Kebudayaan perunggu

Kebudayaan perunggu di Asia Tenggara termasuk Indonesia dipengaruhi oleh kebudayaan Dongson di dataran Vietnam. Hasil kebudayaan pada zaman ini adalah nekara, kapak corong, arca perunggu, moko, manik-manik, senjata, dan bejana perunggu. Nekara merupakan benda yang digunakan untuk upacara-upacara ritual, seperti memanggil hujan. Berbentuk menyerupai alat menanak nasi yang terbalik. Moko merupakan benda yang menyerupai nekara dalam bentuk yang lebih kecil. Nekara Perunggu banyak ditemukan di daerah Sumbawa, Selayar, Papua, Sumatera, Bali, dan Jawa.

Pembuatan peralatan dari logam ini hanya bisa dilakukan oleh orang yang ahli dalam bidangnya yakni undagi. Tempat pembuatannya disebut perundagian.

Masyarakat telah mengenal teknik-teknik pengolahan logam seperti sebagai berikut:

- *Teknik bivalve*, yaitu cetakan yang terdiri dari dua bagian, kemudian diikat dan ke dalam rongga dalam cetakan itu dituangkan perunggu cair. Cetakan tersebut kemudian dilepas dan jadilah barang yang dicetak.
- *Teknik a cire perdue* (membuat model benda dari lilin). Benda yang akan dicetak dibuat dari lilin atau sejenisnya, kemudian dibungkus dengan tanah liat yang diberi lubang. Setelah itu dibakar maka lilin akan meleleh. Rongga bekas lilin tersebut diisi dengan cairan perunggu. Sesudah dingin perunggu membeku dan tanah liat dibuang maka jadilah barang yang dicetak.

Peninggalan-peninggalan budaya masyarakat Indonesia yang terbuat dari logam diantaranya:

- **Nekara Perunggu** merupakan sebuah benda kebudayaan yang terbuat dari perunggu. Berbentuk seperti dandang yang tertelungkup. Nekara ini berfungsi sebagai pelengkap upacara untuk memohon turunnya hujan dan sebagai genderang perang. Nekara banyak ditemukan di Bali sampai sekarang masih disimpan di Pura Penataran Sasih, Desa Pejeng, Gianyar.
- **Kapak Perunggu** merupakan kapak yang bentuknya beranekaragam, ada yang berbentuk pahat, jantung, atau tembilang.
- **Bejana Perunggu** merupakan benda yang berbentuk mirip gitar Spanyol tanpa tangkai. Tempat penemuannya di daerah Madura dan Sumatera.
- **Arca Perunggu** merupakan benda yang berbentuk bermacam-macam misalnya menggambarkan orang sedang menari, naik kuda, dan memegang busur panah. Tempat penemuannya adalah di daerah Bangkinang (Riau), Lumajang, Bogor, dan Palembang.
- **Perhiasan** merupakan benda-benda yang terbuat dari perunggu, emas, dan besi. Perhiasannya seperti gelang tangan, gelang kaki, cincin, kalung, bandul, dan lain-lain. Banyak ditemukan di daerah Bogor, Bali, dan Malang.

### III. Metode Pembelajaran

metode pembelajaran dengan ceramah bervariasi dan metode permainan

*Bingo*

### IV. Langkah-langkah Pembelajaran

Pertemuan/ waktu	Kegiatan Pembelajaran	Karakter yang di kembangkan
<p><b>Pertemuan 3</b> 25Menit</p>	<p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, doa, presensi, mengkondisikan siswa</li> <li>• <i>Pre-test</i></li> </ul> <p>b. Apersepsi Menunjukkan gambar manusia purba dan meminta mereka untuk menjelaskan maksud dari gambar tersebut</p> <p>c. Motivasi Guru menjelaskan kompetensi dasar, indikator, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, dan metode pembelajaran</p> <p>d. Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan penemuan jenis-jenis manusia purba di Indonesia meliputi <i>Meganthropus Palaeojavanicus</i>, <i>Pithecanthropus Mojokertensis</i>, <i>Pithecanthropus Robustus</i>, <i>Pithecanthropus Erectus</i>, <i>Homo Wajakensis</i>, <i>Homo Soloensis</i>, dan <i>Homo Sapiens</i>.</li> <li>• Mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia Purba di Indonesia yang terbagi dalam dua zaman yakni Pleistosen dan Holosen.</li> </ul> <p>e. Mekanisme Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan penemuan-penemuan manusia purba di Indonesia</li> <li>2. Mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia purba di Indonesia</li> </ol>	<p>Religious dan disiplin</p> <p>Meningkatkan daya kritis siswa, rasa ingin tahu</p> <p>Rasa ingin tahu, berpikir logis, dan tanggung jawab</p> <p>Mandiri, kerja keras, Tanggung jawab</p>
55 Menit	<p>2. Kegiatan Inti</p> <p>➤ Memberikan penjelasan tentang penemuan manusia purba di Indonesia diantaranya</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Meganthropus Palaeojavanicus</i></li> </ul>	<p>Rasa ingin tahu, disiplin, dan tanggung jawab</p>

10 menit	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pithecanthropus Mojokertensis</li> <li>- Pithecanthropus Robustus</li> <li>- Pithecanthropus Erectus</li> <li>- Homo Wajakensis</li> <li>- Homo Soloensis</li> <li>- Homo Sapiens</li> </ul> <p>➤ Mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia purba di Indonesia yang meliputi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chopper</li> <li>- Pebble</li> <li>- Flakes</li> <li>- Kapak persegi dan kapak lonjong</li> <li>- Bangunan batu besar</li> <li>- Perhiasan, dan lain-lain</li> </ul> <p>➤ Siswa mengemukakan pendapat dan tanya jawab</p> <p>3. Penutup</p> <p>3) Kesimpulan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jenis-jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia diantaranya Pithecanthropus Erectus yang ditemukan oleh Eugene Dubois tahun 1890 di desa Trinil, Ngawi. Pithecanthropus Mojokertensis ditemukan di daerah Mojokerto oleh Von Koenigswald tahun 1936-1941. Pithecanthropus Soloensis ditemukan di Solo oleh Von Koenigswald dan Weidenreich tahun 1931-1934. Meganthropus Palaejavanicus ditemukan oleh Von Koenigswald tahun 1941 di desa Sangiran. Homo Soloensis ditemukan oleh Von Koenigswald dan Weidenreich tahun 1931-1934 di desa Ngandong. Homo Wajakensis ditemukan oleh Von Koenigswald tahun 1889 di desa Wajak, Kediri.</li> <li>- Hasil kebudayaan manusia purba meliputi: Zaman Pleistosen (kebudayaan pacitan berupa <i>Chopper</i>. Alat-alat dari batu yakni kapak genggam. Kebudayaan Ngandong berupa flakes yakni alat-alat berukuran kecil. Zaman Holosen (mesolithikum:</li> </ul>	<p>Rasa ingin tahu dan tanggung jawab</p> <p>Kritis dan percaya diri</p> <p>Berpikir kritis, kerja keras, dan tanggung jawab</p>
----------	--	--

<p><b>Pertemuan 4</b> 15 Menit</p>	<p>kjokkenmoddinger, abris sous roche. Megalithikum: menhir, waruga, dolmen, kubur batu, arca, punden berundak-undak. Neolithikum: kapak persegi dan kapak lonjong. Perunggu: nekara perunggu, kapak perunggu, bejana perunggu, arca perunggu, dan perhiasan</p> <p>4) Tindak Lanjut Guru menyuruh siswa untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan</p> <p>1. Kegiatan Awal</p> <p>a. Orientasi</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Salam, doa, presensi, mengkondisikan siswa</li> </ul> <p>b. Apersepsi Menanyakan materi yang telah disampaikan pada pertemuan sebelumnya</p> <p>c. Tujuan Pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Menjelaskan penemuan jenis-jenis manusia purba di Indonesia meliputi Meganthropus Palaeojavanicus, Pithecanthropus Mojokertensis, Pithecanthropus Robustus, Pithecanthropus Erectus, Homo Wajakensis, Homo Soloensis, dan Homo Sapiens.</li> <li>• Mendeskripsikan hasil kebudayaan manusia Purba di Indonesia yang terbagi dalam dua zaman yakni Pleistosen dan Holosen.</li> </ul> <p>d. Mekanisme Kegiatan Pembelajaran</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menjelaskan mengenai aturan dalam metode permainan <i>Bingo</i></li> <li>2. Guru memberikan kartu <i>Bingo</i> kepada masing-masing siswa</li> <li>3. Guru menulis dua belas istilah di papan tulis berdasarkan topik yang telah di ajarkan</li> <li>4. Siswa di minta untuk memilih sembilan dari dua belas istilah di papan tulis</li> <li>5. Siswa diminta untuk</li> </ol>	<p>Kerja keras dan tanggung jawab</p> <p>Religius dan disiplin</p> <p>Percaya diri dan tanggung jawab</p> <p>Rasa ingin tahu, berpikir logis, dan tanggung jawab</p> <p>Rasa ingin tahu, berpikir logis, dan tanggung jawab</p> <p>Mandiri, kerja keras, disiplin, dan tanggung jawab</p>
--	--	---



<p>60 menit</p> <p>15 Menit</p>	<p>mendefinisikan istilah tersebut satu per satu</p> <p>6. Selanjutnya, istilah tersebut di cocokkan dengan definisinya, jika istilah tersebut cocok dengan definisi maka siswa menyilang istilah di kartu <i>Bingo</i></p> <p>7. Apabila siswa bisa menjawab 3 jawaban yang benar dalam satu baris (horizontal, vertikal, atau diagonal). Siswa dapat meneriakkan <i>Bingo</i></p> <p>2. Kegiatan Inti</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Metode Permainan <i>Bingo</i></li> <li>➤ Siswa menyimpulkan pembelajaran dari permainan <i>Bingo</i></li> <li>➤ Guru memberikan penguatan</li> <li>➤ Melaksanakan <i>Post-Test</i></li> </ul> <p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Kesimpulan <ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru dan siswa membahas secara bersama-sama soal-soal pada metode permainan <i>Bingo</i></li> </ul> </li> <li>• Refleksi <ul style="list-style-type: none"> <li>Siswa memberikan kesimpulan tentang materi pada metode permainan <i>Bingo</i></li> </ul> </li> <li>• Tindak Lanjut <ul style="list-style-type: none"> <li>Guru menyuruh siswa untuk mengulas kembali materi yang telah disampaikan</li> </ul> </li> <li>• Informasi <ul style="list-style-type: none"> <li>- mempelajari materi yang akan dibahas pada pertemuan berikutnya</li> </ul> </li> </ul>	<p>Rasa ingin tahu, tanggung jawab, kreatif, kerja keras</p> <p>Kerja Keras, tanggung jawab, kreatif disiplin</p>
---------------------------------	--	---

**V. Alat/ Sumber Belajar**

1. Alat : Spidol, Papan Tulis, dan kartu *Bingo*
2. Sumber : Magdalia Alfian, dkk. 2003. Sejarah SMA Kelas X. Jakarta: Erlangga

**1. Penilaian**

Lembar soal *Pre-Test* dan *Post-Test*(terlampir)

Mengetahui,  
Guru Mata Pelajaran

Yogyakarta, Februari 2014  
Mahasiswa

Sri Tukiyantini, S. Pd.  
NIP. 19711030 199512 2002

Suryanti  
NIM. 10406241002

lampiran 5. Soal *Pre Test* Siklus I dan Siklus II

**Soal *Pre Test* Siklus I**

**Mata Pelajaran : Sejarah**

**Hari/Tanggal :**

**Sem/Kelas : 2 / X 5**

**Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!**

1. Zaman dimana mulai muncul dan berkembangnya jenis ikan, reptile, ampibi, dan hewan-hewan raksasa seperti Dinosaurus dipermukaan bumi yaitu pada zaman ...
  - a. palaeolithikum
  - b. palaeozoikum
  - c. arkhaikum
  - d. mesozoikum
  - e. neozoikum
2. Zaman ini berlangsung sekitar 2.500 juta tahun lalu dan merupakan zaman yang paling tua. Pada zaman ini kulit bumi memiliki temperatur yang sangat tinggi sehingga tidak memungkinkan adanya tanda-tanda kehidupan, disebut ...
  - a. dilluvium
  - b. alluvium
  - c. arkaekum
  - d. palaeozoikum
  - e. mesozoikum
3. Munculnya mikro-organisme, ikan, amphibi, dan reptil mengawali adanya tanda-tanda kehidupan di muka bumi pada zaman ...
  - a. palaeolithikum
  - b. palaeozoikum
  - c. neozoikum
  - d. mesozoikum
  - e. megalithikum
4. Manusia purba pertama kali muncul pada zaman ...
  - a. holosen
  - b. pleistosen
  - c. dilluvium
  - d. mesozoikum
  - e. neozoikum
5. Pada kala Pleistosen keadaan alam terus mengalami perubahan iklim. Hal ini disebabkan adanya dua zaman yang datang silih berganti yaitu ...
  - a. batu dan logam
  - b. glasial dan inter glasial
  - c. quarter dan tersier
  - d. primer dan sekunder
  - e. Pra sejarah dan sejarah

6. Berikut ini yang bukan merupakan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi adalah ...
- arhaekum
  - palaeozoikum
  - mesolithikum
  - neozoikum
  - mesozoikum
7. Berikut merupakan ciri-ciri kehidupan manusia purba:

1.	Tempat tinggal masyarakat masih berpindah-pindah
2.	Sudah mulai membudidayakan tanaman (bercocok tanam)
3.	Hidup dengan berburu dan mengumpulkan makanan
4.	Hidup berkelompok 3-10 orang
5.	Tempat tinggal yang menetap

Yang merupakan ciri-ciri kehidupan sosial manusia pada zaman Palaeolithikum adalah ...

- 1,2, dan 3
  - 2,3, dan 4
  - 3,4, dan 5
  - 1,2, dan 4
  - 1,3, dan 4
8. Zaman Neolithikum merupakan suatu revolusi dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan ...
- datangnya bangsa melayu gelombang pertama
  - masuknya pengaruh kebudayaan hindu
  - perubahan cara hidup dari foodgathering ke food producing
  - teknik pembuatan perkakas makin halus
  - cara hidup manusia makin maju
9. Pada zaman Megalithikum, sistem perdagangan secara sederhana sudah mulai dikenal oleh masyarakat. Sistem perdagangan pada masa itu dikenal dengan sebutan ...
- food gathering
  - changer
  - hunting
  - barter
  - food producing

10. Zaman logam umumnya terbagi atas zaman tembaga, zaman perunggu, dan zaman besi. Zaman perunggu atau kebudayaan perunggu yang berkembang di wilayah Indonesia berasal dari daerah ...
- a. Gujarat
  - b. Kashmir
  - c. Pacitan
  - d. Malaysia
  - e. Dongson

**Soal Pretest Siklus II****Mata Pelajaran : Sejarah****Hari/Tanggal :****Sem/Kelas : 2 / X 5****Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!**

1.

1.	Ditemukan di daerah Trinil
2.	tidak memiliki dagu
3.	tubuhnya berukuran besar
4.	Ditemukan di Sangiran
5.	Volume otaknya lebih dari 1000 cc

Yang merupakan ciri-ciri *Meganthropus Palaeojavanicus* adalah ...

- a. 1,2, dan 3                      c. 3,4, dan 5                      e. 1, 3, dan 4  
b. 2,3, dan 4                      d. 1,2, dan 4
2. Jenis manusia purba ini memiliki volume otak kira-kira 900 cc dan volume otaknya berada diantara volume otak kera dan manusia serta dikenal sebagai manusia kera yang sudah dapat berjalan tegak. Jenis manusia purba ini dinamakan ...
- a. *Pithecanthropus Erectus*  
b. *Homo Wajakensis*  
c. *Homo Soloensis*  
d. *Meganthropus Palaeojavanicus*  
e. *Pithecanthropus Mojokertensis*
3. Sisa-sisa tumbuh-tumbuhan, hewan, dan manusia yang telah membatu di dalam tanah karena proses kimiawi disebut ...
- a. situs                              c. artefak                              e. patung  
b. fosil                                d. arca
4. Fosil manusia purba yang ditemukan pada lapisan dan fauna Jetis adalah ...
- a. *Pithecanthropus Erectus*  
b. *Homo Wajakensis*  
c. *Homo Soloensis*

- d. Homo Sapiens
  - e. Pithecanthropus Robustus
5. Jenis manusia purba yang dikenal dengan manusia cerdas adalah ...
- a. Homo Sapiens
  - b. Homo Wajakensis
  - c. Pithecanthropus Erectus
  - d. Meganthropus Palaenjavanicus
  - e. Pithecanthropus Robustus
6. Hasil budaya masyarakat prasejarah yang erat kaitannya dengan kehidupan religi adalah ...
- a. flakes
  - b. *chopper*
  - c. kapak perimbas
  - d. punden berundak
  - e. pebble
7. Sampah dapur berupa kulit kerang yang dibuang dan menumpuk. Selama waktu bertahun-tahun, ratusan, bahkan ribuan tahun kemudian membatu dan menyatu berubah menjadi bukit yang tingginya mencapai tujuh meter adalah ...
- a. abris sous roche
  - b. punden berundak-undak
  - c. kjokkenmoddinger
  - d. a cire perdue
  - e. flakes
8. Kebudayaan megalithikum merupakan kebudayaan batu besar. hasil kebudayaan di zaman ini mempunyai ciri khas berupa bangunan dari batu-batu besar. Hasil kebudayaan megalithikum berupa kubur batu yang berbentuk kubus atau bulat dinamakan ...
- a. dolmen
  - b. waruga
  - c. arca
  - d. menhir
  - e. chopper
9. Teknik pengolahan cetakan dan dapat digunakan berulang kali disebut ...
- a. pandhusa
  - b. a cire perdue
  - c. pengecoran
  - d. flake
  - e. bivalve

10. Gambar dibawah ini merupakan hasil kebudayaan perunggu yang berbentuk mirip gitar Spanyol tanpa tangkai. Benda ini ditemukan di daerah Madura dan Sumatera. Benda ini dinamakan ...



- a. nekara perunggu
- b. arca perunggu
- c. kapak perunggu
- d. bejana perunggu
- e. moko



Lampiran 6. Soal *Post Test* Siklus I dan Siklus II**Soal *Post Test* Siklus I****Mata Pelajaran : Sejarah****Hari/Tanggal :****Sem/Kelas : 2 / X 5****Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!**

1. Zaman ini berlangsung sekitar 2.500 juta tahun lalu dan merupakan zaman yang paling tua. Pada zaman ini kulit bumi memiliki temperatur yang sangat tinggi sehingga tidak memungkinkan adanya tanda-tanda kehidupan, disebut ...
  - a. dilluvium
  - b. alluvium
  - c. arkaekum
  - d. palaeozoikum
  - e. mesozoikum
2. Zaman dimana suhu naik sehingga lapisan es di kutub utara mencair, menyebabkan permukaan air laut naik sehingga menyebabkan banyak daratan terpisah oleh laut dan selat. Zaman ini disebut ...
  - a. glasial
  - b. interglasial
  - c. kala holosen
  - d. kala pleistosen
  - e. tersier
- 3.



Di bawah ini yang merupakan ciri-ciri kehidupan zaman seperti yang tergambar di samping adalah ...

- a. berlangsung 2.500 juta tahun lalu dan keadaan bumi masih dalam proses pembentukan
- b. berlangsung 340 juta tahun lalu dan mulai adanya tanda-tanda kehidupan seperti mikro-organisme, jenis ikan, amphibi, dan reptil
- c. berlangsung 150 juta tahun lalu dan munculnya binatang-binatang bertubuh besar seperti dinosaurus
- d. berlangsung pada zaman tersier dimana binatang raksasa mulai berkurang dan munculnya binatang menyusui seperti monyet dan kera
- e. berlangsung pada zaman holosen dan mulai munculnya jenis manusia purba

4. Manusia purba pertama kali muncul pada zaman ...
  - c. holosen
  - c. dilluvium
  - e. neozoikum
  - d. pleistosen
  - d. mesozoikum
5. berikut ini yang bukan merupakan pembabakan zaman berdasarkan ilmu geologi adalah ...
  - a. arkaekum
  - c. neolithikum
  - e. neozoikum
  - b. palaeozoikum
  - d. mesozoikum
6. Munculnya mikro-organisme, ikan, amphibi, dan reptil mengawali adanya tanda-tanda kehidupan di muka bumi pada zaman ...
  - a. palaeolithikum
  - c. neozoikum
  - e. megalithikum
  - b. palaeozoikum
  - d. mesozoikum
7. Ciri-ciri kehidupan manusia purba pada zaman mesolithikum adalah ...
  - a. hidup berkelompok 3-10 orang
  - b. sudah menetap
  - c. tinggal di goa-goa
  - d. hidup berpindah-pindah
  - e. bergantung kepada alam
8. Zaman Neolithikum merupakan suatu revolusi dalam kehidupan manusia. Hal ini dikarenakan ...
  - a. datangnya bangsa melayu gelombang pertama
  - b. masuknya pengaruh kebudayaan hindu
  - c. perubahan cara hidup dari foodgathering ke food producing
  - d. teknik pembuatan perkakas makin halus
  - e. cara hidup manusia makin maju
9. Zaman logam umumnya terbagi atas zaman tembaga, zaman perunggu, dan zaman besi. Zaman perunggu atau kebudayaan perunggu yyang berkembang di wilayah Indonesia berasal dari daerah ...
  - a. Gujarat
  - c. Pacitan
  - e. Dongson
  - b. Kashmir
  - d. Malaysia

10. Berikut merupakan ciri-ciri kehidupan manusia purba:

1.	Tempat tinggal masyarakat masih berpindah-pindah
2.	Sudah mulai membudidayakan tanaman (bercocok tanam)
3.	Hidup dengan berburu dan mengumpulkan makanan
4.	Hidup berkelompok 3-10 orang
5.	Tempat tinggal yang menetap

Yang merupakan ciri-ciri kehidupan sosial manusia pada zaman

Palaeolithikum adalah ...

- a. 1,2, dan 3                      c. 3,4, dan 5                      e. 1,3, dan 4  
b. 2,3, dan 4                      d. 1,2, dan 4

**Soal *Post-test* Siklus II****Mata Pelajaran : Sejarah****Hari/Tanggal :****Sem/Kelas : 2 / X 5****Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat!**

1. Jenis manusia purba ini memiliki volume otak kira-kira 900 cc dan volume otaknya berada diantara volume otak kera dan manusia serta dikenal sebagai manusia kera yang sudah dapat berjalan tegak. Jenis manusia purba ini dinamakan ...
  - a. Pithecanthropus Erectus
  - b. Homo Wajakensis
  - c. Homo Soloensis
  - d. Meganthropus Palaeojavanicus
  - e. Pithecanthropus Mojokertensis

2.

1.	Ditemukan di daerah Trinil
2.	tidak memiliki dagu
3.	tubuhnya berukuran besar
4.	Ditemukan di Sangiran
5.	Volume otaknya lebih dari 1000 cc

Yang merupakan ciri-ciri Meganthropus Palaeojavanicus adalah ...

- a. 1,2, dan 3
  - b. 2,3, dan 4
  - c. 1,4, dan 5
  - d. 3,4, dan 5
  - e. 1, 2, dan 4
3. Berikut ini merupakan jenis manusia purba yang memiliki ukuran tubuh sangat besar adalah ...
    - a. Pithecanthropus robustus
    - b. Sinanthropus pekinensis
    - c. Meganthropus Palaeojavanicus
    - d. Homo wajakensis
    - e. Pithecanthropus Mojokertensis

4. Fosil manusia purba yang ditemukan pada lapisan dan fauna Ngandong adalah ...
  - a. Pithecanthropus Erectus
  - b. Meganthropus Palaeojavanicus
  - c. Homo Soloensis
  - d. Homo Sapiens
  - e. Pithecanthropus Robustus
5. Fosil manusia purba tertua yang ditemukan di Indonesia adalah ...
  - a. Homo Wajakensis
  - b. Meganthropus palaeojavanicus
  - c. Homo soloensis
  - d. Pithecanthropus erectus
  - e. Pithecanthropus robustus
6. Fungsi dari bangunan di bawah ini adalah sebagai:



- a. tempat meletakkan sesaji yang dipersembahkan kepada roh nenek moyang
  - b. tempat menguburkan mayat
  - c. tempat persemayaman terhadap roh nenek moyang
  - d. tugu batu tempat pemujaan terhadap roh nenek moyang
  - e. tempat mengikatkan hewan kurban
7. Kebudayaan Ngandong merupakan kebudayaan zaman palaeolithikum. Alat-alat yang ditemukan berupa alat dari tulang binatang dan tanduk rusa. Alat ini digunakan sebagai alat penusuk. Alat-alat Ngandong adalah hasil kebudayaan jenis manusia ...
  - a. Meganthropus Palaeojavanicus
  - b. Pithecanthropus Erectus
  - c. Pithecanthropus Robustus
  - d. Homo Wajakensis
  - e. Homo Sapiens

8. Sampah dapur berupa kulit kerang yang dibuang dan menumpuk. Selama waktu bertahun-tahun, ratusan, bahkan ribuan tahun kemudian membatu dan menyatu berubah menjadi bukit yang tingginya mencapai tujuh meter adalah ...
- abris sous roche
  - punden berundak-undak
  - kjokkenmoddinger
  - a cire perdue
  - flakes
9. Gambar dibawah ini merupakan hasil kebudayaan perunggu yang berbentuk mirip gitar Spanyol tanpa tangkai. Benda ini ditemukan di daerah Madura dan Sumatera. Benda ini dinamakan ....



- nekara perunggu
- arca perunggu
- kapak perunggu
- bejana perunggu
- moko

10. Perhatikan informasi di bawah ini:

- setelah tanah liat dipecahkan, terbentuklah benda yang diinginkan
- membuat model dari lilin kemudian dibungkus dengan tanah liat yang diberi lubang
- rongga bekas lilin diisi cairan logam (perunggu)
- kemudian dibakar dan lilin akan meleleh
- setelah dingin dan membeku, dipecahkan

Urutan membuat benda dari logam menggunakan teknik a cire perdue adalah

- 1), 2), 3), 4), dan 5)
- 2), 3), 4), 5), dan 1)
- 2), 4), 3), 5), dan 1)
- 3), 4), 5), 1), dan 2)
- 4), 1), 2), 3), dan 5)

Lampiran 7. Kunci Jawaban Soal *Pre Test* dan *Post Test* Siklus I, Siklus II

Kunci jawaban soal siklus I:

No.	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	D	C
2.	C	B
3.	B	B
4.	A	C
5.	B	C
6.	C	B
7.	E	C
8.	C	C
9.	D	E
10.	E	E

Kunci jawaban soal siklus II:

No.	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	B	A
2.	A	B
3.	B	C
4.	E	C
5.	A	D
6.	D	D
7.	C	D
8.	B	C
9.	E	D
10.	D	C

## lampiran 8. Daftar Nilai Siswa Siklus I dan Siklus II

## Daftar Nilai Siswa Siklus I

No.	Nama	Nilai Siklus I	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Abdul Aziz Fathurrahman	50	70
2.	Afina Nurmalita	50	90
3.	Aini Hapsari Wimana	30	50
4.	Amelia Krisnawati	70	90
5.	Angga Gustira	30	60
6.	Anggraeni Puji Astuti	80	70
7.	Aulia Diina Anisa	10	-
8.	Bagastirto Sriyono	40	70
9.	Bela Rina Wijaya	30	90
10.	Bryanzano Ksawa Tantra	50	60
11.	Chiguita Melyana Putri	70	90
12.	Cintaningtyas Intan A	40	70
13.	Citra Fauzia Putri	30	-
14.	Dea Arkoeiza	30	60
15.	Dian Indra Lukmana	60	70
16.	Fidelis Meliana	30	80
17.	Fiki Jannati Naima	50	90
18.	Florentina Thea Yohanna Putri	40	80
19.	Giovanny Rizky Fajar Atmanegara	70	90
20.	Hanna Febrina Raniarsita	80	70
21.	Hartini Estuti	50	90
22.	Hasby Maskhur Setyawan	60	80
23.	Mochammad Fariz Sansovino	50	70
24.	Muhammad Alfin Yusniananda	30	90
25.	Muhammad Noor Rohman	60	70
26.	Nastiti Dewi Raraswati	60	80
27.	Noviana Pramesti Saputri	10	50
28.	Syarafina Alfrista Yasin	70	80
29.	Tita Ferina Safitri	30	80
30.	Tresti Wikan Ayu P	-	80
31.	Tri Nur Astutik	30	70
32.	Wikandaru Soni Puspantoro	60	80
Jumlah Nilai		1450	2270
Nilai Rata-rata (mean) $X = \frac{\Sigma}{n}$		46,77	75,66
Peningkatan		28,89	



## Daftar Nilai Siswa Siklus II

No.	Nama	Nilai Siklus II	
		<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>
1.	Abdul Aziz Fathurrahman	60	90
2.	Afina Nurmalita	50	70
3.	Aini Hapsari Wimana	60	80
4.	Amelia Krisnawati	70	90
5.	Angga Gustira	60	70
6.	Anggraeni Puji Astuti	60	80
7.	Aulia Diina Anisa	40	70
8.	Bagastirto Sriyono	70	90
9.	Bela Rina Wijaya	60	80
10.	Bryanzano Ksawa Tantra	60	80
11.	Chiguita Melyana Putri	50	70
12.	Cintaningtyas Intan A	50	80
13.	Citra Fauzia Putri	-	70
14.	Dea Arkoeiza	70	90
15.	Dian Indra Lukmana	60	80
16.	Fidelis Meliana	70	80
17.	Fiki Jannati Naima	80	100
18.	Florentina Thea Yohanna Putri	20	70
19.	Giovanny Rizky Fajar Atmanegara	60	90
20.	Hanna Febrina Raniarsita	60	80
21.	Hartini Estuti	80	90
22.	Hasby Maskhur Setyawan	30	70
23.	Mochammad Fariz Sansovino	70	90
24.	Muhammad Alfin Yusniananda	70	80
25.	Muhammad Noor Rohman	20	70
26.	Nastiti Dewi Raraswati	40	80
27.	Noviana Pramesti Saputri	40	80
28.	Syarafina Alfrista Yasin	60	80
29.	Tita Ferina Safitri	60	80
30.	Tresti Wikan Ayu P	60	80
31.	Tri Nur Astutik	70	90
32.	Wikandaru Soni Puspantoro	40	80
Jumlah Nilai		1750	2580
Nilai Rata-rata (mean) $X = \frac{\Sigma}{n}$		56,45	80,62
Peningkatan		24,17	

## Lampiran 9. Daftar Absensi Siswa

## Daftar Absensi Siswa

No.	Nama	L/P	Pertemuan Ke			
			17/1	24/1	7/2	21/2
1.	Abdul Aziz Fathurrahman	L	.	.	.	.
2.	Afina Nurmalita	P	.	.	.	.
3.	Aini Hapsari Wimana	P	.	.	.	.
4.	Amelia Krisnawati	P	.	.	.	.
5.	Angga Gustira	L	.	.	.	.
6.	Anggraeni Puji Astuti	P	.	.	.	.
7.	Aulia Diina Anisa	P	.	i	.	.
8.	Bagastirto Sriyono	L	.	.	.	.
9.	Bela Rina Wijaya	P	.	.	.	.
10.	Bryanzano Ksawa Tantra	L	.	.	.	.
11.	Chiguita Melyana Putri	P	.	.	.	.
12.	Cintaningtyas Intan A	P	.	.	.	.
13.	Citra Fauzia Putri	P	.	s	s	.
14.	Dea Arkoeiza	P	.	.	.	.
15.	Dian Indra Lukmana	L	.	.	.	.
16.	Fidelis Meliana	P	.	.	.	.
17.	Fiki Jannati Naima	P	.	.	.	.
18.	Florentina Thea Yohanna Putri	P	.	.	.	.
19.	Giovanny Rizky Fajar Atmanegara	L	.	.	.	.
20.	Hanna Febrina Raniarsita	P	.	.	.	.
21.	Hartini Estuti	P	.	.	.	.
22.	Hasby Maskhur Setyawan	L	.	.	.	.
23.	Mochammad Fariz Sansovino	L	.	.	.	.
24.	Muhammad Alfin Yusniananda	L	.	.	.	.
25.	Muhammad Noor Rohman	L	.	.	.	.
26.	Nastiti Dewi Raraswati	P	.	.	.	.
27.	Noviana Pramesti Saputri	P	.	.	.	.
28.	Syarafina Alfrista Yasin	P	.	.	.	.
29.	Tita Ferina Safitri	P	.	.	.	.
30.	Tresti Wikan Ayu P	P	s	.	.	.
31.	Tri Nur Astutik	P	.	.	.	.
32.	Wikandaru Soni Puspantoro	L	.	.	.	.
	Jumlah		31	30	31	32
Keterangan						

## Lampiran 10. Foto-Foto Kegiatan Pembelajaran



Gambar 1. Peneliti sedang menjelaskan materi pelajaran diambil pada tanggal 17 Januari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )



Gambar 2. Suasana saat berlangsungnya permainan *Bingo* diambil pada tanggal 24 Januari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )



Gambar 3. Siswa yang berhasil memenangkan permainan *Bingodiambil* pada tanggal 21 Februari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )



Gambar 4. Siswa sedang mengerjakan soal *post test* diambil pada tanggal 21 Januari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )



Gambar 5. Peneliti sedang melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran sejarah diambil pada tanggal 22 Februari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )



Gambar 6. Peneliti sedang melakukan wawancara dengan siswa diambil pada tanggal 22 Februari 2014  
(sumber: Dokumentasi Pribadi )