

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

Satuan Pendidikan	: SMA Bhakti Setia Nanga Pinoh
Kelas/ Semester	: X /1
Mata Pelajaran	: Sejarah Indonesia
Materi Pokok	: Hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dan pengaruhnya dalam lingkungan terdekat
Sub Materi	: 1. Wilayah persebaran kebudayaan masyarakat Praaksara di dunia 2. Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara
Alokasi waktu	: 2 X 45 menit ( 90 Menit)

### **A. Kompetensi Inti**

- KI 1** Menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya
- KI 2** Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerjasama, toleran, damai), santun responsive dan pro-aktif sebagai bagian dari solusi
- KI 3** Memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan factual , konseptual, procedural, dan metakognitif berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan, kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan procedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah.
- KI 4** Mengolah, menalar, menyaji dan mencipta dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri serta bertindak secara efektif dan kreatif, metoda sesuai kaidah keilmuan

## B. Kompetensi Dasar & Indikator Pencapaian Kompetensi dasar

Kompetensi Dasar	
Pengetahuan	Keterampilan
3.4. Memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dan pengaruhnya dalam lingkungan terdekat	4.4. Menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dan pengaruhnya dalam lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan.

Indikator Pencapaian Kompetensi	
Pengetahuan	Keterampilan
3.4.1. Menyebutkan Wilayah persebaran kebudayaan masyarakat praaksara di dunia	4.4.1 Melakukan Pengamatan Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara
3.4.2 Mengidentifikasi Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara	4.4.2 Menganalisis Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara
	4.4.3 Menyusun Laporan pengamatan Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara
	4.4.4 Mempresentasikan Laporan pengamatan Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara

## C. Tujuan Pembelajaran :

Melalui pembelajaran Discovery Learning peserta didik mampu berfikir secara kritis dan kreatif (**Kemandirian**) dalam memahami hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dan pengaruhnya dalam lingkungan terdekat serta menyajikan hasil-hasil dan nilai-nilai budaya masyarakat praaksara dan pengaruhnya dalam lingkungan terdekat dalam bentuk tulisan dengan mengembangkan bentuk bekerja sama (**Gotong royong**) serta menjunjung tinggi tanggung jawab yang diberikan (**integritas**)

## D. Materi Ajar

- Wilayah persebaran kebudayaan masyarakat praaksara di dunia
- Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara

## E. Metode

1. Pendekatan : Scientific
2. Metode Kooperatif Learning, blended learning dan Flipped Classroom
3. Model Pembelajaran Discovery Learning

## F. Media dan Alat

### 1. Media

- Papan tulis, penggaris/Spidol
- PPT
- Video
- Modul online
- Aplikasi google classroom/zoom/Google Meet/WA

### 2. Alat

- Laptop/infokus/lcd
- Speaker
- Smartphone
- Penggaris/spidol

## G. Sumber Belajar

- Hapsari, Ratna dan M. Adil. 2013. Sejarah Indonesia Untuk SMA/MA Kelas X. Jakarta. Erlangga
- Notosusanto, Nugraha. 1994. Sejarah Nasional Indonesia Jilid 1. Jakarta. Balai Pustaka.
- Multimedia interaktif, Internet dan sumber lain yang menunjang.

## H. Kegiatan pembelajaran

### Pertemuan 1

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai-nilai Karakter	Alokasi Waktu
1	2	3	4
Pendahuluan	a. Memberi salam	• Peduli Lingkungan	• 10 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai-nilai Karakter	Alokasi Waktu
1	2	3	4
	b. Menanyakan kepada siswa tentang kesiapan belajar dan kebersihan ruangan kelas c. Mempersilakan salah satu siswa memimpin doa d. Menyanyikan lagu wajib Indonesia Raya (Khusus untuk jam pertama) e. Menanyakan kehadiran siswa dan mempersiapkan media dan alat serta buku yang diperlukan f. Mengingat kembali kepada siswa mengenai pembelajaran di pertemuan minggu lalu tentang kehidupan manusia purba. g. Menyampaikan manfaat mempelajari hasil-hasil kebudayaan masyarakat praaksara dan nilai-nilai budaya tersebut pada masa kini. h. Menyampaikan tujuan pembelajaran. i. Menyampaikan model dan metode dalam pembelajaran j. Membagi siswa dalam 4 kelompok	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Religiositas (beriman dan bertaqwa)</li> <li>• Nasionalisme (Cinta Tanah Air, semangat kebangsaan)</li> <li>• Kemandirian (tertib dan Disiplin)</li> </ul>	
Kegiatan Inti  <i>Stimulation</i>	<p><b>Memberikan stimulus dan memotivasi siswa untuk bertanya</b></p> <p>Menyajikan gambar kepada siswa mengenai hasil-hasil kebudayaan masyarakat praaksara            Coba perhatikan gambar berikut ini!</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Sumber : <a href="https://id.wikipedia.org">https://id.wikipedia.org</a></p>		70 Menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai-nilai Karakter	Alokasi Waktu
1	2	3	4
<i>Problem Statement</i>	<p>a. Guru menanyakan Apa yang bisa peserta didik jelaskan mengenai gambar di atas!</p> <p>b. Siswa bergabung dalam 4 kelompok</p> <p>c. Siswa bersama kelompok mengidentifikasi masalah:  Kelompok 1 : Mengidentifikasi kebudayaan Ngandong - Pacitan  Kelompok 2 : Mengidentifikasi kebudayaan Bacson – Hoabinh  Kelompok 3 : Mengidentifikasi kebudayaan Dongson  Kelompok 4 : Mengidentifikasi kebudayaan Sahuynh</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemandirian (Kreatif, rasa ingin tahu, berani mengemukakan pendapat)</li> <li>• Gotong Royong (Kerja sama, Saling menghormati, tenggang rasa)</li> </ul>	
<i>Data Collection</i>	<p>d. Peserta didik berdiskusi dan mencari informasi/mengumpulkan data mengenai masalah mereka masing – masing melalui buku paket, internet, dan media lainnya.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kemandirian (Rasa ingin tahu, Bekerja keras) dan Gotong Royong (Kerja sama, Saling menghormati, tenggang rasa)</li> </ul>	
<i>Data Proccession</i>	<p>e. Secara berkelompok peserta didik diberi waktu untuk mengkaji dan menuliskan hasil identifikasinya pada lembar kerja yang sudah disediakan guru.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Integritas ( Tanggung Jawab)</li> </ul>	
<i>Verification</i>	<p>f. Setelah menuliskan hasil identifikasinya pada lembar kerja, guru dan peserta didik melakukan tanya jawab untuk memvalidasi sumber data serta data yang di dapat siswa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Gotong Royong (Saling</li> </ul>	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Nilai-nilai Karakter	Alokasi Waktu
1	2	3	4
<i>Verification</i>	g. Guru memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempresentasikan/menyampaikan informasi yang didapatkan dari hasil pembelajaran secara bergantian dan peserta didik lainnya memberi tanggapan	menghormati dan tenggang rasa)  • Kemandirian ( Berani)	
Penutup  <i>Generalization</i>	a. Memfasilitasi dalam menemukan kesimpulan tentang Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara. b. Meminta perwakilan peserta didik untuk mengungkapkan manfaat memahami Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara. c. Berdoa dan mengucapkan salam	• Kemandirian (Berpikir Kreatif, Berani menyampaikan pendapat)  • Religiositas (beriman dan bertaqwa)	10 menit

## I. Penilaian Hasil Belajar

### 1. Kompetensi Penilaian

- Penilaian pengetahuan
- Penilaian keterampilan
- Penilaian sikap

### 2. Tehnik

- Penilaian pengetahuan : Tes tertulis
- Penilaian Keterampilan : Portofolio
- Penilaian Sikap : Observasi

### 3. Bentuk

- Pilihan ganda dan uraian (terlampir)
- Lembar penugasan (terlampir)
- Lembar observasi (terlampir)

#### **4. Remidi**

- a. Tugas berupa tugas mandiri untuk mempelajari Materi dengan Indikator yang belum dicapai
- b. Tugas belajar bersama tutor sebaya mengenai indikator yang belum dicapai dengan bimbingan guru

#### **5. Pengayaan**

- a. Menjadi Tutor sebaya kepada teman yang belum mampu mencapai KKM pada indikatornya dengan pendampingan guru
- b. Diberikan pada siswa materi pada pertemuan selanjutnya sebagai pengetahuan tambahan

SMA Bhakti Setia

Kepala  
Guru Mata Pelajaran.

Nanga Pinoh, April 2021

Ir. TET TUI

-

Syamson Sandhi, S.Pd.

-

-

## LAMPIRAN-LAMPIRAN RPP

### A. Penilaian Kompetensi Sikap

1. Sikap yang menjadi fokus penilaian adalah sikap jujur, disiplin, tanggungjawab, kerjasama, dan proaktif
2. Untuk sikap akan dilihat peserta didik yang memiliki sikap yang sangat positif terhadap kelima sikap di atas, dan hasilnya akan dicatat dalam jurnal sebagai berikut;

Hari/Tgl	No	Nama	Catatan penting Siswa (Bisa Positif/Negatif)	Keterangan
Selasa,15 september 2020	1.	Jaka	Mencium teman wanitanya dalam kelas	Asusila
	2.	Sambung	dll	dll
	3.	Main		
	4.	Gitar		
	5.	dll		

3. Hasil penilaian sikap dalam jurnal akan direkap dalam satu semester dan diserahkan ke wali kelas, untuk dipertimbangkan dalam penilaian sikap dalam rapor (menunjang penilaian sikap dari guru PAI dan guru PPKN).

### B. Kisi-kisi Penilaian Pengetahuan

#### Tes tertulis

No.	IPK	Bentuk Soal	Nomor Soal
	<b>Peserta didik dapat:</b>		
1	3.4.1 Menyebutkan Wilayah persebaran kebudayaan masyarakat praaksara di dunia	• <b>PG</b>	<b>1</b>
2	3.4.2 Mengidentifikasi Hasil – hasil dan nilai – nilai budaya masyarakat praaksara	• <b>Essay</b>	<b>2</b>

### C. Instrumen Penilaian Pengetahuan

#### SOAL NOMOR 1

Perhatikan gambar dibawah ini !



1. Flakes mempunyai fungsi sebagai alat untuk menguliti hewan buruannya, mengiris daging atau memotong umbi-umbian



2. Nekara dengan berhiaskan patung katak berfungsi untuk upacara meminta hujan. Sedangkan nekara yang terdapt lukisan perahu digunakan untuk menghantarkan jenazah.



3. Pada umumnya arca perunggu bentuknya kecil-kecil dan dilengkapi cincin pada bagian atasnya. Adapun fungsi dari cincin tersebut sebagai alat untuk menggantungkan arca itu sehingga tidak mustahil arca perunggu yang kecil dipergunakan sebagai Liontin/bandul kalung



4. Kebudayaan dalam bentuk tempayan kubur di temukan termasuk Tembikar-tembikar yang berhasil ditemukan itu emiliki hiasan-hiasan garis dan Bidang yang diisi dengan tera tepian kerang



5. Fungsi bejana perunggu ialah untuk hiasan dan wadah tempat menyimavn barang- barang baik makanan/barang berharga

Dari gambar di atas yang merupakan hasil kebudayaan bacson hoabinh adalah gambar pada nomor ...

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

## SOAL NOMOR 2

Perhatikan artikel dibawah ini!

Kebudayaan Dongson adalah kebudayaan perunggu yang berkembang di Asia Tenggara. Nama kebudayaan ini diambil dari nama tempat penyelidikan pertama di daerah Tonkin. Menurut penelitian, di daerah ini lah kebudayaan perunggu di Asia Tenggara. Hal ini berdasarkan banyaknya temuan di daerah ini berupa segala macam alat dari perunggu dan besi dari zaman perunggu. Mengenai umur Kebudayaan dongson. Victor Goloubew berpendapat bahwa kebudayaan tersebut berkembang sejak abad pertengahan sebelum Masehi. Pendapat nya tersebut berdasarkan temuan mata uang Cina berasal dari Dinasti Han di kuburan-kuburan di Dongson. Adapun Van Heinie Galerrn menyatakan bahwa umur Kebuayan Dongson itu paling muda 300 SM. Pendapat ini di perkuat oleh tidak sama nya hiasan nekara di Dongson dengan bentuk hiasan dari zaman Dinasti Han.

sumber : <https://herydotus.wordpress.com/2012/01/11/kebudayaan-dongson/> diunduh 3 april 2020

Analisislah Pengaruh Hasil Kebudayaan dongson di Indonesia!

### D. Kunci Jawaban

No	Jawaban	Skor
1.	A. 1	50
	Jumlah	<b>50</b>
2.	Pengaruh kuat budaya Dongson terhadap perkembangan budaya masyarakat awal kepulauan Indonesia adalah dalam hal pembuatan barang dari logam, terutama perunggu. antara lain : b. arca perunggu c. kapak sepatu atau kapak corong d. nekara perunggu e. bejana perunggu f. perhiasan perunggu	20 20 20 20 20
	Jumlah	<b>50</b>
	Jumlah Skor secara keseluruhan	50

Nilai :

<b>Skor Perolehan</b>	<b>X 100</b>
<b>Skor maksimal</b>	

## E. Penilaian Presentasi

### a. Penilaian Presentasi

No	Nama Siswa	Menjelaskan 1-3	Memvisualisasikan 1-3	Merespon 1-3	Jumlah Skor

Perhitungan skor akhir menggunakan rumus :

$$\frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

### Keterangan Nilai

- Peserta didik mendapat nilai 1 jika tidak mampu menjelaskan, berargumen dan merespon pertanyaan
- Peserta didik mendapat nilai 2 jika cukup mampu menjelaskan, berargumen dan merespon pertanyaan
- Peserta didik mendapatkan nilai 3 jika mampu menjelaskan, berargumen dan merespon pertanyaan

## Lampiran 2 Materi pelajaran

### Kebudayaan Bacson-Hoabinh dan Kebudayaan Dongson

#### 1. Kebudayaan Bacson-Hoabinh

Kebudayaan Bacson-Hoabinh diperkirakan berasal dari tahun 10.000 SM-4000 SM, kira-kira tahun 7000 SM. Kebudayaan ini berlangsung pada kala Holosen. Awalnya masyarakat Bacson-Hoabinh hanya menggunakan alat dari gerabah yang sederhana berupa serpihan-serpihan batu tetapi pada tahun 600 SM mengalami perubahan dalam bentuk batu-batu yang menyerupai kapak yang berfungsi sebagai alat pemotong. Ciri khas alat-alat batu kebudayaan Bacson-Hoabinh adalah penyerpihan pada satu atau dua sisi permukaan batu kali yang berukuran  $\pm 1$  kepalan dan seringkali seluruh tepiannya menjadi bagian yang tajam. Hasil penyerpihannya itu menunjukkan berbagai bentuk seperti lonjong, segi empat, segitiga dan beberapa di antaranya ada yang mempunyai bentuk berpinggang. Alat-alat dari tulang dan sisa-sisa tulang belulang manusia dikuburkan dalam posisi terlipat serta ditaburi zat warna merah. Kebudayaan Bacson-Hoabinh ini diperkirakan berkembang pada zaman Mesolitikum.

Pusat kebudayaan zaman Mesolitikum di Asia berada di dua tempat yaitu di Bacson dan Hoabinh. Kedua tempat tersebut berada di wilayah Tonkin di Indocina (Vietnam). Istilah Bacson Hoabinh pertama kali digunakan oleh arkeolog Prancis yang bernama Madeleine Colani pada tahun 1920-an. Nama tersebut untuk menunjukkan tempat pembuatan alat-alat batu yang khas dengan ciri dipangkas pada satu atau dua sisi permukaannya.

Penyebaran kebudayaan Bacson-Hoabinh bersamaan dengan perpindahan ras Papua Melanesoid ke Indonesia melalui jalan barat dan jalan timur (utara). Mereka datang di Nusantara dengan perahu bercadik dan tinggal di pantai timur Sumatra dan Jawa, namun mereka terdesak oleh ras Melayu yang datang kemudian. Akhirnya, mereka menyingkir ke wilayah Indonesia Timur dan dikenal sebagai ras Papua yang pada masa itu sedang berlangsung budaya Mesolitikum sehingga pendukung budaya Mesolitikum adalah Papua Melanesoid. Ras Papua ini hidup dan tinggal di gua-gua (abris sous roche) dan meninggalkan bukit-bukit kerang atau sampah dapur (kjoekenmoddinger). Ras Papua Melanesoid sampai di Nusantara pada zaman Holosen. Saat itu keadaan bumi kita sudah layak dihuni sehingga menjadi tempat yang nyaman bagi kehidupan manusia.

Kjoekenmoddinger adalah istilah yang berasal dari bahasa Denmark yaitu kjoeken artinya dapur dan modding artinya sampah jadi Kjoekenmoddinger arti sebenarnya adalah sampah dapur. Dalam kenyataan Kjoekenmoddinger adalah timbunan atau tumpukan kulit kerang dan siput yang mencapai ketinggian 7 meter dan sudah membatu/menjadi fosil. Kjoekenmoddinger ditemukan di sepanjang pantai timur Sumatera yakni antara Langsa dan Medan. Dari bekas-bekas penemuan tersebut menunjukkan bahwa manusia purba yang hidup pada zaman ini sudah menetap. Tahun 1925 Dr. P.V. VanStein Callenfels melakukan penelitian di bukit kerang tersebut dan hasilnya banyak menemukan kapak genggam yang ternyata berbeda dengan chopper (kapak genggam Palaeolithikum). Kapak genggam yang ditemukan di dalam bukit kerang tersebut dinamakan dengan pebble atau kapak Sumatera (Sumatralith) sesuai dengan lokasi penemuannya yaitu di pulau Sumatera.

hasil kebudayaan Bacson-Hoabinh :



kapak genggam



kyokkenmodinger



Kapak dari tulang dan tanduk

## 2. Kebudayaan Dongson

Kebudayaan perunggu Asia Tenggara biasa dinamakan kebudayaan Dongson, menurut nama tempat penyelidikan pertama di daerah Tonkin penyelidikan menunjukkan bahwa di sana pusatnya kebudayaan perunggu Asia Tenggara. Di sana ditemukan segala macam alat-alat perunggu dan nekara, alat-alat dari besi dan kuburan-kuburan zaman itu. Di sana juga ditemukan bejana yang serupa dengan yang ditemukan di Kerinci dan Madura. Di Tonkin lengkap terdapat keseluruhan kebudayaan perunggu.

Sudah kita ketahui bahwa hiasan-hiasan pada nekara menunjukkan dengan nyata akan adanya hubungan yang erat antara negeri kita dengan daratan Asia. Maka tak dapat disangsikan lagi bahwa kebudayaan logam Indonesia memang termasuk satu golongan dengan kebudayaan logam Indonesia memang termasuk satu golongan dengan kebudayaan logam Asia yang berpusat di Dongson itu. Dari pangkal inilah datangnya gelombang kebudayaan logam ke negeri kita melalui jalan barat lewat Malaysia Barat. Menurut para sarjana pembawa kebudayaan baru ini sebangsa dengan pembawa kebudayaan kapak persegi, ialah bangsa Austronesia. Dengan demikian maka nenek moyang bangsa Indonesia datang kemari dalam dua ambalan:

1. Dalam jaman neolithikum, sejak kurang lebih 2000 tahun sebelum masehi
2. Dalam jaman perunggu, sejak kurang lebih 500 tahun sebelum masehi

Mengenai umur kebudayaan Dongson itu, mula-mula Victor Goloubew (penyelidik pertama) berpendapat bahwa kebudayaan perunggu itu berkembangnya sejak abad pertama sebelum Masehi. Pendapatnya berdasarkan atas penemuan berbagai mata uang Tionghoa jaman Han (sekitar tahun 100 sebelum Masehi) yang didapatkan di kuburan-kuburan di Dongson. Anehnya, di situ juga ditemukan nekara-nekara tiruan kecil, dari perunggu pula. Rupa-rupanya nekara-nekara kecil itu diberikan kepada yang meninggal sebagai bawaan ke akhirat. Tentu saja nekara tiruan itu dibuatnya lama sesudah nekara yang betul betul ada. Kalau nekara bekal mayat itu sama umurnya dengan mata uang Han bekal mayat pula, maka nekara yang betul-betul harus sudah ada sebelum tahun 100 sebelum Masehi. Maka menurut Von Heine Geldern kebudayaan Dongson itu paling muda berasal dari 300 tahun sebelum Masehi. Pendapatnya diperkuat lagi oleh hasil penyelidikannya atas hiasan-hiasan nekara Dongson yang ternyata tidak ada persamaannya dengan hiasan-hiasan Tiongkok dari jaman Han itu.

hasil kebudayaan Dongson :





arca dari perunggu



Nekara

## Perbedaan kebudayaan Pacitan dan Ngandong

Kebudayaan Pacitan dan Ngandong merupakan hasil-hasil peralatan manusia yang menjadi ciri khas kehidupan pada zaman Paleolithikum (Zaman batu Tua). Meski sama-sama berasal dari zaman Paleolithikum, tetapi tentu ada karakteristik yang membedakan antara dua kebudayaan tersebut, yaitu berkaitan dengan bahan utama yang digunakan dalam pembuatan peralatan khas zaman paleolithikum tersebut, yaitu batu dan tulang. Oleh sebab itu, seringkali para ahli menyebut bahwa kebudayaan pacitan dan Ngandong disebut kebudayaan batu dan tulang. Berikut penjelasan tentang kedua kebudayaan tersebut:

### a. Kebudayaan Pacitan

Pacitan dikenal sebagai situs praaksara yang cukup banyak ditemukan artefak-artefak purba. Diantaranya berupa Pahat genggam (hand adze). Alat pahat genggam ini merupakan alat batu inti yang dicirikan oleh bentuk alat yang persegi atau bujur sangkar dengan sisi tajam pada bagian yang tegak lurus pada sumbu alat.

Selain itu dikenal pula Kapak genggam awal (proto-hand axe), Kapak perimbas (chopper), yaitu Alat batu inti atau serpih yang dicirikan oleh tajaman monofasial yang membulat, lonjong, atau lurus,

dihasilkan melalui pangkasan pada satu bidang dari sisi ujung (distal) ke arah pangkal (proksimal).

Bila anda susah untuk membedakan kapak peribas dengan serut, sebenarnya mudah. Ciri yang membedakan kapak peribas dengan serut adalah ukuran dimana serut masih dikerjakan secara kasar dan masih digolongkan sebagai kapak peribas, sementara yang halus dan kecil digolongkan serut. Kebudayaan ini berkembang di daerah Pacitan, Jawa Timur. Beberapa alat dari batu ditemukan di daerah ini.

Seorang yang berjasa dalam penelitian di pacitan adalah seorang ahli bernama Von Koenigswald. Ia melakukan penelitian pada tahun 1935 dimana ia berhasil menemukan beberapa hasil teknologi bebatuan atau alat-alat dari batu di daerah Punung. Alat batu itu masih kasar, dan bentuk ujungnya agak runcing, tergantung kegunaannya. Alat batu ini sering disebut dengan kapak genggam atau kapak peribas. Kapak ini digunakan untuk menusuk binatang atau menggali tanah saat mencari umbi-umbian. Di samping kapak peribas, di Pacitan juga ditemukan alat batu yang disebut dengan chopper sebagai alat penetak. Di Pacitan juga ditemukan alat-alat serpih.

➤ Kebudayaan pacitan

Peninggalan alatalat batu dari kebudayaan Pacitan pertama kali diteliti oleh Von Koeningswald pada tahun 1935. Di daerah Pacitan, Jawa Timur, Von Koeningswald menemukan banyak peninggalan budaya berupa kapak peribas (chooper). Alat tersebut berbentuk kapak dan terbuat dari batu yang kasar.

➤ Kebudayaan ngandong

Berkembang di daerah Ngandong, Jawa Timur. Sebagian besar peralatan yang ditemukan di Ngandong terbuat dari tulang, tanduk dan duri ikan. Oleh karena itu, kebudayaan ngandong biasa disebut kebudayaan tulang. Alat-alat tulang dari kebudayaan ngandong ditemukan oleh Von Koeningswald pada tahun 1941.

➤ Kjekkenmoddinger

Merupakan timbunan atau tumpukan fosil kulit kerang dan siput yang menggunung.

➤ Abris sous roche

Adalah gua yang menyerupai ceruk pada batu karang. Gua-gua ini pernah dijadikan tempat tinggal manusia purba karena dapat berfungsi sebagai tempat perlindungan dari cuaca dan binatang buas.