

MATERI SEJARAH

1. Fungsi Sejarah

- Sejarah berfungsi sebagai **guru kehidupan (magistra vitae)**
- Kegunaan sejarah:
 - **Edukasi:** memberi pelajaran dari masalalu.
 - **Inspiratif:** menumbuhkan semangat kebangsaan.
 - **Rekreatif:** memberi hiburan dan pengetahuan.
 - **Instruktif:** membantu pengambilan keputusan
- Suatu peristiwa bernilai sejarah jika **berdampak besar dan diingat masyarakat**

2. Konsep Ruang, Waktu, Sinkronik, dan Diakronik

- **Ruang:** konsep yang meliputi aspek lingkungan, lokasi dan tempat suatu peristiwa sejarah. Konsep ruang dalam sejarah dapat membandingkan antara satu peristiwa sejarah dengan peristiwa sejarah di lokasi lain. (**tempat terjadinya peristiwa sejarah.**)
- **Waktu:** Konsep waktu dalam sejarah sangat diperlukan sebagai pengelompokan - pengelompokan berdasarkan waktu (pembabakan / periodisasi) suatu peristiwa sejarah dan urutan waktu terjadinya peristiwa sejarah (kronologis / diakronis). Konsep waktu sangat penting untuk menghindari terjadinya tumpang tindih peristiwa sejarah (anakronis).(**kapan peristiwa itu terjadi.)**
- **Sinkronik:** mempelajari peristiwa sejarah pada kurun waktu tertentu saja dan khas ilmu sosial. Cara berfikir sinkronik adalah **melebar dalam ruang, serta mementingkan struktur dalam suatu peristiwa.**
- **Diakronik:** mempelajari sejarah dalam kurun waktu yang berurutan. Diakronis bersifat **memanjang dalam waktu tetapi terbatas dalam ruang.**

3. Sifat dan Hakikat Ilmu Sejarah

- Sejarah adalah **perpaduan ilmu dan seni:**
 - **Ilmu:** sejarah dipelajari secara sistematis menggunakan metode ilmiah, seperti pengumpulan sumber, verifikasi, dan interpretasi.

- **Seni:** mengandung unsur kreativitas dalam menyusun kisah sejarah agar menarik, namun tetap berdasarkan fakta.
- Harus tetap **objektif** meskipun mengandung unsur interpretasi

4. Tahapan Penelitian Sejarah

- Pemilihan topik
- Pengumpulan sumber atau data (heuristik)
- Verifikasi (kritik sumber)
- Penafsiran (interpretasi)
- Penulisan (historiografi)

5. Kritik Sumber

- **Kritik Eksternal** (Dari Luar) adalah menilai keaslian (autentisitas) dan kondisi fisik sumber sejarah. Pertanyaan yang dijawab:
 - Apakah dokumen/artefak itu asli atau palsu?
 - Kapan dan di mana sumber itu dibuat?
 - Siapa pembuatnya?
- **Kritik Internal** (Dari Dalam) adalah menilai kebenaran isi dari sumber sejarah. Pertanyaan yang dijawab:
 - Apakah isi sumber sesuai dengan fakta?
 - Adakah bias atau kepentingan dari penulis?
 - Apakah informasi itu logis dan relevan?

6. Sumber Sejarah

- **Lisan:** keterangan atau informasi yang diperoleh secara langsung dari saksi atau pelaku sejarah melalui wawancara atau cerita turun-temurun.
- **Tertulis:** segala peninggalan sejarah yang berbentuk teks atau catatan tertulis, baik di atas batu, daun lontar, kertas, maupun media digital.
- **Benda:** bukti fisik peninggalan manusia masa lampau yang bisa menunjukkan kebudayaan, teknologi, dan gaya hidup pada zamannya.

7. Interpretasi dan Historiografi

- **Interpretasi:** mentafsirkan data sejarah dalam proses ini terlihat unsur subjektivitas. Oleh karena itu sejarawan harus jujur mencantumkan data dan keterangan yang diperoleh.
- **Historiografi:** penulisan hasil penelitian sejarah secara sistematis dan kronologis berdasarkan fakta yang telah diverifikasi. Kegiatan ini merupakan

tahap akhir penelitian sejarah, di mana sejarawan menafsirkan data masa lalu agar menjadi narasi bermakna.

- Hindari **bias** dengan membandingkan berbagai sumber (konfirmasi data).

8. Periodisasi Zaman Praaksara

- Urutan Zaman **Geologis**: Arkaikum, Paleozoikum, Mesozoikum, Neozoikum.
- Berdasarkan Arkeologis:
 - **Zaman Batu**: Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum
 - **Zaman Logam**: Perunggu, Besi

9. Manusia Purba di Indonesia

- **Ciri2:**
 - **Meganthropus PaeloJavanicus:**
 - Volume otak 900 cc
 - Memiliki tonjolan di kepala belakang
 - Memiliki tulang rahang yang kuat
 - Memiliki otot kunyah yang kuat
 - Memakan jenis tumbuhan
 - Tidak punya dagu
 - Tulang pipi tebal
 - Tulang kening menonjol
 - **Ciri Lain:**
 - Tinggi badan hingga sekitar 1,8 hingga 2 meter
 - Tubuh tegap
 - Cara berjalan mirip orang utan, yaitu agak membungkuk dengan tangan menyangga tubuh
 - Tangan lebih panjang dari pada kaki
 - **Pithecantropus Erectus:**
 - Volume otak berkisar 750-900 cc.
 - Tidak memiliki dagu.
 - Hidung lebar dan leher tegap.
 - Rahangnya menonjol ke depan.
 - Tulang kening tebal, menonjol, dan melebar sampai ke pelipis
 - Bentuk tubuh lebih kecil dari
 - Pithecanthropus Mojokertensis.

- Tinggi badan sekitar 160-180 cm.

10. Adaptasi Manusia Purba

- **Homo Floresiensis** menjadi kecil karena beradaptasi dengan lingkungan sekitar dan adanya fenomena **dwarfisme inseluler** (dwarfisme pulau).
- Alasan penyebaran fosil di Asia Tenggara karena **saat zaman es permukaan laut turun yang membuat manusia purba dapat menyebrangi pulau-pulau di Asia.**

11. Pola Hunian dan Mata Pencarian

- Nomaden: gaya hidup berpindah-pindah untuk mencari sumber daya seperti makanan dan air
- Kegiatan Laki-laki pada zaman praaksara: Berburu, membuat alat berburu,

12. Corak Kehidupan Zaman Batu

- **Paleolitikum:**
 - Kehidupan masih sangat sederhana.
 - Bersifat nomaden — berpindah-pindah tempat untuk mencari makanan.
 - Mata pencarian: berburu binatang dan meramu tumbuhan liar.
 - Alat-alat batu masih kasar, belum diasah halus (contoh: kapak genggam, alat serpih).
 - Belum mengenal pertanian dan peternakan.
 - Hidup secara berkelompok kecil di gua-gua atau alam terbuka
- **Neolitikum:**
 - Mulai menetap (sedentaris) di suatu tempat.
 - Mata pencarian berubah: dari berburu → bercocok tanam dan beternak.
 - Alat-alat sudah halus dan diasah, misalnya kapak lonjong dan kapak persegi.
 - Munculnya pembagian kerja dan kehidupan sosial yang lebih teratur.
 - Terjadi revolusi kebudayaan, karena manusia mulai menghasilkan makanan sendiri (food producing).

13. Peninggalan Mesolitikum

- **Abris sous roche:** gua atau ceruk batu karang yang dijadikan tempat tinggal oleh manusia purba di zaman Mesolitikum, berfungsi sebagai tempat berlindung dari cuaca dan binatang buas.
- **Kjokkenmoddinger**
 - Tumpukan sampah dapur berupa sisa makanan dari kulit kerang dan siput yang menggunung.

14. Teknologi Zaman Batu dan Adaptasi

- Perkembangan teknologi alat batu mencerminkan adaptasi manusia purba karena menunjukkan kemampuan mereka untuk bertahan hidup dengan mengembangkan alat dari bahan alami yang mudah ditemukan untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari seperti berburu, mengolah makanan, dan membuat tempat tinggal.

15. Jalur Migrasi dan Paparan Sunda/Sahul

- Paparan Sunda & Sahul: daratan purba penghubung.
- Jalur Barat: dari Asia ke Sumatra–Jawa.
- Jalur Timur: dari Filipina ke Maluku–Papua.

16. Faktor Migrasi dan Teori Asal Usul

- **Teori Nusantara** adalah salah satu teori yang menyatakan bahwa asal-usul manusia yang menghuni wilayah Nusantara tidak berasal dari luar, melainkan **berasal dari wilayah Indonesia itu sendiri.**
- **Faktor Migrasi:** mencari tempat baru & mencari sumber makanan.

17. Ras dan Kebudayaan (Proto/Deutro Melayu)

- **Proto Melayu:** datang sekitar 3000 SM (Kapak lonjong).
- **Deutro Melayu:** datang sekitar 1500 SM (kebudayaan logam).

18. Keturunan Ras dan Kepercayaan

- Proto Melayu → Batak, Toraja, Dayak.
- Deutro Melayu → Jawa, Bugis, Melayu.
- Sistem kepercayaan animisme dan dinamisme.

19. Peninggalan Megalitikum

- Sarkofagus: peti kubur batu yang ditemukan pada zaman Megalitikum, berfungsi sebagai tempat menyimpan jenazah yang diyakini sebagai "perahu roh" untuk perjalanan ke alam baka.
- Artefak Megalitikum:

- Menhir
- Dolmen
- Waruga
- Punden Berundak
- Arca

20. Peninggalan Zaman Logam

- Bivalve(setangkup):
 - Menggunakan dua cetakan batu yang dapat dibuka-tutup atau disatukan.
 - Logam cair dituangkan ke dalam cetakan setelah kedua bagian cetakan disatukan.
 - Kelebihannya adalah cetakan dapat digunakan berulang kali untuk membuat benda secara massal.
 - Kekurangannya, detail yang dihasilkan mungkin terbatas dan membutuhkan finishing untuk menghilangkan garis sambungan.
 - Contoh:
 - **kapak corong dan mata panah**
- A Cire Perdue:
 - Diawali dengan membuat model dari lilin, lalu dilapisi tanah liat.
 - Lilin dilelehkan dengan cara dipanaskan hingga keluar dari cetakan, menciptakan rongga.
 - Logam cair dituang ke dalam rongga tersebut.
 - Kelebihannya mampu menghasilkan detail yang sangat halus dan kompleks.
 - Kekurangannya, cetakan hanya bisa dipakai sekali karena harus dihancurkan untuk mengeluarkan hasil cetakan.
 - Contoh:
 - Acra perunggu, Bejana perunggu, & perhiasan