

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : IPS (ILMU SEJARAH)
BAB 3 KEHIDUPAN PRASEJARAH DI INDONESIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **IPS (Ilmu Sejarah)**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **2 Pertemuan (4 x 45 menit)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik kemungkinan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang masa prasejarah dari jenjang SMP (misalnya, manusia purba, alat-alat batu). Mereka mungkin pernah mendengar nama-nama seperti Sangiran atau Trinil. Namun, pemahaman mereka tentang kehidupan sosial, budaya, dan perkembangan teknologi pada masa itu mungkin masih terbatas.
- **Minat:** Umumnya peserta didik memiliki rasa ingin tahu yang tinggi terhadap hal-hal yang misterius atau berkaitan dengan masa lalu yang jauh. Cerita tentang manusia purba, penemuan fosil, atau kehidupan nomaden bisa menarik perhatian mereka. Beberapa mungkin memiliki minat pada arkeologi atau paleoantropologi.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari berbagai daerah di Indonesia, sehingga ada kemungkinan beberapa di antaranya memiliki peninggalan prasejarah di daerahnya atau pernah mengunjungi museum. Latar belakang ini dapat dimanfaatkan untuk menghubungkan materi dengan konteks lokal.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan gambar-gambar fosil, artefak, rekonstruksi kehidupan manusia purba, peta persebaran situs prasejarah.
 - **Auditori:** Menyukai cerita sejarah yang disampaikan secara menarik, diskusi kelompok, atau mendengarkan penjelasan dari pakar (jika memungkinkan).
 - **Kinestetik:** Akan menyukai kegiatan simulasi kehidupan prasejarah, membuat replika alat, atau kunjungan virtual/langsung ke museum arkeologi.
 - Beberapa peserta didik mungkin memerlukan bantuan dalam memahami konsep waktu yang sangat panjang (jutaan tahun) dan periodisasi prasejarah.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Materi ini melibatkan pengetahuan faktual (nama-nama jenis manusia purba, situs, artefak), konseptual (memahami periodisasi prasejarah, ciri-ciri kehidupan pada setiap zaman), prosedural (menganalisis bukti-bukti sejarah,

mengidentifikasi pola perkembangan), dan metakognitif (merefleksikan pelajaran dari masa lalu untuk masa kini).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Memahami kehidupan prasejarah membantu peserta didik menyadari akar sejarah bangsa Indonesia, bahwa peradaban modern tidak muncul tiba-tiba melainkan melalui proses yang sangat panjang. Ini menumbuhkan apresiasi terhadap warisan budaya dan kemampuan manusia purba beradaptasi dengan lingkungan.
- **Tingkat Kesulitan:** Tingkat kesulitan materi ini moderat. Konsep periodisasi dan ciri-ciri umum cukup jelas, namun identifikasi jenis manusia purba yang kompleks dan interpretasi bukti-bukti arkeologi memerlukan pemikiran kritis dan penalaran induktif.
- **Struktur Materi:** Materi akan disajikan secara kronologis, dimulai dari asal-usul manusia purba di Indonesia, periodisasi zaman batu (Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, Megalitikum), zaman logam, ciri-ciri kehidupan pada setiap zaman (pola hunian, peralatan, kepercayaan), serta peninggalan-peninggalan penting.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menyadari kebesaran Tuhan dalam penciptaan manusia dan alam semesta yang terus berkembang.
 - **Rasa Ingin Tahu:** Mendorong untuk mencari tahu dan menggali informasi tentang masa lalu.
 - **Cinta Tanah Air:** Menghargai dan melestarikan warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia.
 - **Kreativitas:** Mampu merekonstruksi atau memvisualisasikan kehidupan masa lalu.
 - **Tanggung Jawab:** Menjaga situs dan benda-benda peninggalan sejarah.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Peserta didik dapat mengagumi kebesaran Tuhan dalam menciptakan proses evolusi kehidupan dan peradaban manusia dari masa ke masa.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis bukti-bukti arkeologi dan paleontologi untuk memahami pola kehidupan manusia prasejarah, serta mengevaluasi interpretasi sejarah dari berbagai sumber.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menyajikan informasi tentang kehidupan prasejarah dalam bentuk yang kreatif dan inovatif (misalnya, infografis, model, cerita).
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu menggali informasi dari berbagai sumber, memahami konsep waktu yang luas, dan membangun pemahaman mereka sendiri tentang kehidupan prasejarah.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menjelaskan dan mempresentasikan pemahaman mereka tentang kehidupan prasejarah dengan jelas dan menarik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir Fase E, peserta didik memahami konsep dasar berbagai bidang ilmu sosial sebagai ilmu yang mengkaji manusia dan lingkungannya untuk memberikan landasan berpikir kritis, analitis, kreatif, adaptif, dan solutif dalam merespons peristiwa dan fenomena sosial, budaya, dan ekonomi yang terjadi di masyarakat dalam lingkup lokal, nasional, dan global. Peserta didik memahami peran dan potensi dirinya dalam beradaptasi dengan perubahan lingkungan fisik, sosial, budaya, dan ekonomi. Peserta didik secara mandiri maupun berkolaborasi menggali fenomena kehidupan manusia secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dalam dimensi ruang dan waktu. Peserta didik menganalisis, menarik simpulan, mengomunikasikan informasi dan hasil analisis dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan dokumentasi. Peserta didik mampu merefleksikan hasil analisis dari informasi, hasil observasi, dan hasil dokumentasi, serta menyusun rencana tindak lanjut. Capaian Pembelajaran setiap elemen adalah sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Pemahaman Konsep	• Peserta didik mampu memahami fungsi sosiologi sebagai ilmu yang secara kritis, analitis, kreatif, dan solutif mengkaji masyarakat. • Peserta didik mampu memahami status dan peran individu dalam kelompok sosial dan memahami berbagai ragam gejala sosial yang ada di dalam masyarakat. • Peserta didik mampu memahami keragaman manusia dan budayanya sebagai bagian dari masyarakat multikultural. • Peserta didik memahami hakikat ilmu ekonomi sebagai ilmu yang mempelajari upaya manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. • Peserta didik memahami lembaga serta produk keuangan bank dan nonbank sebagai dasar dalam mengelola, menggunakan produk dan layanan, serta mengenali dan menghindari risiko keuangan kehidupannya dalam konteks mampu membuat laporan keuangan pribadi. • Peserta didik memahami konsep dasar Geografi, peta, pengindraan jauh, Sistem Informasi Geografis (SIG), penelitian Geografi, dan fenomena geosfer fisik yaitu litosfer, atmosfer, dan hidrosfer sebagai ruang kehidupan. • Peserta didik memahami konsep dasar ilmu sejarah serta mengenali penelitian sejarah untuk menganalisis keterhubungan antara masa lampau, masa kini, dan masa yang akan datang ketika mempelajari berbagai peristiwa atau kejadian penting dalam lingkup lokal, nasional dan global mulai dari masa kerajaan Hindu-Budha hingga masa kerajaan Islam.
Keterampilan Proses	Peserta didik • Mengamati fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang

	dan waktu secara sistematis serta menemukan persamaan dan perbedaannya dan potensinya; • Membuat pertanyaan secara mandiri untuk menggali informasi tentang fenomena kehidupan manusia dalam dimensi ruang dan waktu secara sistematis; • Mengumpulkan informasi dari sumber primer dan/atau sekunder, melakukan observasi, dan mendokumentasikannya; • Menarik simpulan berdasarkan dari informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi dan hasil dokumentasi; • Mengomunikasikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, data hasil observasi, dan hasil dokumentasi dalam bentuk media digital dan/atau nondigital; dan • Merefleksikan hasil analisis informasi yang diperoleh dari sumber primer dan/atau sekunder, hasil observasi, dan hasil dokumentasi serta menyusun rencana tindak lanjut.
--	--

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Antropologi:** Mempelajari asal-usul, evolusi, dan perkembangan budaya manusia.
- **Arkeologi:** Ilmu yang mempelajari kebudayaan masa lalu melalui benda-benda peninggalan.
- **Geologi:** Memahami lapisan bumi dan formasi batuan yang menjadi tempat penemuan fosil dan artefak.
- **Biologi (Paleontologi):** Mempelajari fosil makhluk hidup purba, termasuk manusia purba.
- **Sosiologi:** Menganalisis pola-pola sosial dan sistem kepercayaan masyarakat prasejarah.
- **Seni Budaya:** Memahami perkembangan seni rupa prasejarah (lukisan dinding gua, arca).
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan menarasikan peristiwa sejarah, menulis esai, dan presentasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:**
 - Peserta didik mampu **mengidentifikasi** jenis-jenis manusia purba yang ditemukan di Indonesia beserta ciri-cirinya dengan benar melalui analisis gambar dan teks.
 - Peserta didik mampu **menjelaskan** periodisasi zaman batu (Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, Megalitikum) berdasarkan karakteristik alat-alat dan pola kehidupannya melalui studi kasus peninggalan.
 - Peserta didik mampu **menganalisis** hubungan antara kondisi alam dan perkembangan budaya manusia prasejarah pada setiap zaman.
- **Pertemuan 2:**
 - Peserta didik mampu **mendeskripsikan** ciri-ciri kehidupan sosial, ekonomi, dan kepercayaan pada masa prasejarah (berburu-meramu, bercocok tanam) secara

komprehensif.

- Peserta didik mampu **mengidentifikasi** peninggalan-peninggalan kebudayaan prasejarah di Indonesia dan situs penemuannya dengan tepat melalui eksplorasi digital.
- Peserta didik mampu **membuat** infografis/peta konsep tentang perkembangan kehidupan prasejarah di Indonesia secara kreatif dan sistematis.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Jejak Manusia Purba dan Budaya di Sangiran: Jendela Masa Lalu Bangsa Indonesia"
- "Dari Berburu Meramu Hingga Bercocok Tanam: Revolusi Kehidupan Manusia Prasejarah"
- "Megalith yang Megah: Peninggalan Budaya Prasejarah yang Masih Terlihat di Indonesia"
- "Peran Arkeologi dalam Mengungkap Rahasia Kehidupan Nenek Moyang Kita"
- "Menjelajahi Goa-Goa Prasejarah dengan Lukisan Dinding yang Penuh Makna"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik:

- **Model Pembelajaran:** *Inquiry-Based Learning* dan *Discovery Learning*. Inquiry-based learning akan mendorong peserta didik untuk mengajukan pertanyaan tentang masa lalu dan mencari jawabannya, sementara Discovery Learning akan memfasilitasi mereka untuk menemukan pola dan konsep melalui eksplorasi bukti sejarah.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Visualisasi Sejarah:** Menggunakan gambar, video, dan rekonstruksi untuk membantu peserta didik membayangkan masa lalu.
 - **Chronological Thinking:** Melatih peserta didik untuk berpikir secara runtut waktu.
 - **Collaborative Learning:** Mendorong kerja sama dalam menganalisis bukti dan membuat produk.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, studi kasus (analisis situs arkeologi), simulasi sederhana (jika memungkinkan), penugasan proyek (infografis/peta konsep), presentasi.

2. Kemitraan Pembelajaran:

- **Lingkungan Sekolah:** Guru mata pelajaran Biologi (untuk pembahasan evolusi), guru Seni Budaya (untuk seni prasejarah), guru Bahasa Indonesia (untuk penulisan dan presentasi).
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Museum Sejarah/Arkeologi (kunjungan langsung atau virtual), komunitas pemerhati sejarah/arkeologi lokal, ahli sejarah/arkeolog (untuk narasumber jika memungkinkan).

3. Lingkungan Belajar:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang dilengkapi proyektor, ruang diskusi kelompok, perpustakaan sekolah untuk sumber referensi.

- **Ruang Virtual:** Google Classroom untuk berbagi materi, tautan video, artikel, dan pengumpulan tugas; YouTube untuk video dokumenter tentang prasejarah; situs web museum (misalnya, Museum Nasional Indonesia, Museum Manusia Purba Sangiran); database jurnal ilmiah.
- **Budaya Belajar:** Lingkungan yang mendorong rasa ingin tahu, kritis dalam menyikapi informasi sejarah, dan menghargai keberagaman interpretasi. Mendorong siswa untuk berani bertanya dan berimajinasi tentang masa lalu.

4. Pemanfaatan Digital:

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book atau jurnal tentang prasejarah Indonesia, penemuan arkeologi terbaru.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom untuk berbagi temuan, bertanya, atau menanggapi pertanyaan dari teman dan guru.
- **Penilaian Daring:** Kahoot! atau Quizizz untuk kuis interaktif tentang jenis manusia purba atau ciri-ciri zaman prasejarah; Google Forms untuk refleksi.
- **Pembuatan Produk:** Canva, Piktochart, atau aplikasi desain grafis online lainnya untuk membuat infografis/peta konsep.
- **Virtual Tour:** Situs web museum atau Google Arts & Culture untuk tur virtual ke situs atau pameran prasejarah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1: MENGENAL MANUSIA PURBA DAN PERIODISASI ZAMAN BATU (90 MENIT)

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru memulai dengan memutar suara-suara alam purba (misalnya, suara hutan, hewan purba) atau musik yang menenangkan, kemudian meminta peserta didik untuk membayangkan kehidupan ribuan/jutaan tahun yang lalu. Guru bertanya, "Bagaimana rasanya hidup tanpa listrik, tanpa gawai, hanya dengan alam?" Ini bertujuan untuk memicu kesadaran akan perbedaan drastis antara masa kini dan masa prasejarah.
- **Joyful Learning:** Menayangkan video singkat atau gambar-gambar menarik tentang penemuan fosil manusia purba yang paling terkenal di Indonesia (misalnya, Homo erectus "Java Man" di Trinil, atau penemuan di Sangiran). Dilanjutkan dengan kuis singkat interaktif menggunakan Kahoot! tentang istilah-istilah dasar prasejarah.
- **Meaningful Learning:** Guru mengaitkan imajinasi dan rasa ingin tahu peserta didik dengan pentingnya mempelajari kehidupan nenek moyang bangsa Indonesia. Guru menjelaskan bahwa pemahaman ini akan membuka wawasan tentang asal-usul peradaban dan bagaimana manusia beradaptasi dengan lingkungan.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

2. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (20 menit):**
 - Guru memaparkan materi tentang pengertian prasejarah, manusia purba di Indonesia (Meganthropus, Pithecanthropus, Homo), ciri-ciri fisik dan persebarannya, serta pengantar periodisasi zaman batu (Paleolitikum, Mesolitikum, Neolitikum, Megalitikum) menggunakan slide visual, diagram,

dan peta persebaran situs.

- Peserta didik diminta membaca bagian yang relevan di buku teks IPS Kelas X tentang jenis-jenis manusia purba dan awal periodisasi.
- Guru mendorong pertanyaan dan memfasilitasi diskusi.
- **Mengaplikasi (30 menit):**
 - Peserta didik dibagi menjadi kelompok-kelompok kecil (4-5 orang) secara heterogen.
 - Setiap kelompok diberi "Kartu Situs/Fosil" (berisi nama situs, jenis fosil/artefak, dan ciri-ciri umum). Tugasnya adalah mencocokkan kartu-kartu tersebut, mengidentifikasi jenis manusia purba dan periodisasi zamannya. Contoh: "Fosil ini ditemukan di Trinil, Jawa Timur, diperkirakan hidup 1 juta tahun lalu, alatnya masih kasar. Termasuk jenis manusia purba apa dan zaman apa?"
 - Setelah itu, setiap kelompok menganalisis bagaimana kondisi alam pada zaman tersebut memengaruhi perkembangan alat dan pola kehidupan mereka.
 - Guru berkeliling membimbing setiap kelompok, memberikan umpan balik, dan memastikan pemahaman konsep.
- **Merefleksi (10 menit):**
 - Setiap kelompok secara singkat mempresentasikan hasil diskusi dan analisis mereka di depan kelas.
 - Guru memberikan apresiasi dan memberikan penguatan terkait pentingnya bukti-bukti arkeologi dalam merekonstruksi kehidupan masa lalu.

3. KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik:** Guru meminta peserta didik untuk menuliskan satu "fakta menarik" yang mereka pelajari hari ini dan satu "pertanyaan yang belum terjawab" di Sticky Notes.
- **Menyimpulkan:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan tentang keragaman manusia purba di Indonesia dan karakteristik awal zaman batu.
- **Perencanaan Selanjutnya:** Guru memberikan pengantar untuk pertemuan berikutnya, yaitu tentang perkembangan budaya dan kehidupan sosial masa prasejarah serta peninggalannya. Guru meminta peserta didik untuk mencari gambar-gambar peninggalan prasejarah di internet (misalnya, kapak persegi, dolmen, menhir) sebagai bahan diskusi.

PERTEMUAN 2: PERKEMBANGAN BUDAYA DAN PENINGGALAN PRASEJARAH (90 MENIT)

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning:** Guru memulai dengan menampilkan gambar-gambar lukisan gua atau artefak kuno yang indah, kemudian meminta peserta didik untuk merenungkan makna di balik karya-karya tersebut. "Apa yang bisa kita pelajari dari 'seni' nenek moyang kita?" Ini memicu kesadaran bahwa manusia prasejarah juga memiliki sisi kreatif dan spiritual.
- **Joyful Learning:** Memutar musik instrumental etnik yang bernuansa prasejarah. Melakukan permainan "Tebak Artefak" menggunakan gambar-gambar peninggalan prasejarah (Mentimeter atau Quizizz) untuk merefresh ingatan dan memantik semangat belajar.

- **Meaningful Learning:** Guru mengaitkan diskusi dengan pentingnya memahami perkembangan budaya dan sosial pada masa prasejarah yang membentuk dasar peradaban kita. Guru menjelaskan bahwa peninggalan-peninggalan ini adalah "pesan" dari masa lalu yang berharga.
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

2. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (20 menit):**
 - Guru memaparkan materi tentang ciri-ciri kehidupan sosial, ekonomi (dari berburu-meramu nomaden hingga bercocok tanam menetap), dan kepercayaan (animisme, dinamisme, totemisme) pada masa prasejarah. Guru juga membahas peninggalan zaman Megalitikum dan Logam.
 - Peserta didik diminta membaca bagian yang relevan di buku teks IPS Kelas X tentang kehidupan sosial-budaya dan peninggalan prasejarah.
 - Guru menunjukkan gambar-gambar peninggalan (misalnya, kapak lonjong, arca megalit, nekara) dan situs-situs penting (misalnya, Gua Leang-leang, situs megalitikum Gunung Padang).
- **Mengaplikasi (30 menit):**
 - Peserta didik kembali ke kelompok yang sama.
 - Setiap kelompok diberi tugas proyek: "Buatlah infografis atau peta konsep digital (menggunakan Canva/Piktochart) tentang perkembangan kehidupan prasejarah di Indonesia. Infografis harus mencakup: periodisasi zaman (batu & logam), ciri-ciri kehidupan (sosial, ekonomi, kepercayaan), dan contoh peninggalan (dengan gambar/deskripsi singkat) pada setiap zaman."
 - Guru memberikan contoh infografis yang baik dan memberikan panduan sumber informasi digital. Diferensiasi dapat diberikan dengan menyediakan template infografis yang berbeda tingkat kesulitannya atau menyediakan akses ke video tutorial penggunaan aplikasi desain.
 - Guru berkeliling membimbing, memberikan umpan balik, dan memastikan kelengkapan dan akurasi informasi.
- **Merefleksi (10 menit):**
 - Setiap kelompok mempresentasikan infografis/peta konsep mereka (dengan menampilkan produk digital).
 - Setelah presentasi, ada sesi tanya jawab dan umpan balik antar kelompok dan dari guru. Guru mengarahkan diskusi pada "pelajaran" apa yang bisa diambil dari kehidupan prasejarah (misalnya, kemampuan beradaptasi, gotong royong).

3. KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik:** Guru meminta peserta didik untuk menuliskan 1-2 kalimat tentang "nilai/pelajaran paling berharga dari kehidupan prasejarah yang dapat saya terapkan saat ini adalah..."
- **Menyimpulkan:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan tentang perkembangan kompleks kehidupan manusia prasejarah di Indonesia, dari pola hidup sederhana hingga mengenal sistem kepercayaan dan kemampuan membuat alat yang lebih kompleks.
- **Perencanaan Selanjutnya:** Guru mendorong peserta didik untuk terus

mengembangkan rasa ingin tahu terhadap sejarah dan mengunjungi museum atau situs bersejarah (jika ada kesempatan) untuk melihat langsung peninggalan prasejarah.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik):

- **Format:** Kuis lisan cepat atau "pre-test" singkat melalui Google Forms (pilihan ganda) di awal pertemuan 1.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - "Apa yang kalian bayangkan ketika mendengar kata 'manusia purba'?"
 - "Sebutkan salah satu alat yang digunakan manusia purba."
 - "Di mana situs penemuan manusia purba paling terkenal di Indonesia?"
 - "Menurutmu, bagaimana cara manusia purba mendapatkan makanan?"

Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif):

- **Format:**
 - **Observasi:** Guru mengamati keaktifan diskusi kelompok, kemampuan menganalisis bukti, dan kolaborasi saat kegiatan "Kartu Situs/Fosil" dan pembuatan infografis.
 - **Penilaian Kinerja:** Penilaian terhadap proses dan produk infografis/peta konsep.
 - **Jurnal Belajar/Refleksi Singkat:** Peserta didik menuliskan pemahaman dan tantangan mereka.
- **Pertanyaan/Tugas:**
 - **Observasi:** Ceklis observasi partisipasi dan keterampilan berpikir kritis saat diskusi.
 - **Penilaian Kinerja (Rubrik):**
 - **Analisis Kartu Situs/Fosil (Pertemuan 1):** Ketepatan identifikasi jenis manusia purba dan zaman, kejelasan argumen mengapa cocok.
 - **Produk Infografis/Peta Konsep (Pertemuan 2):** Kelengkapan informasi (periodisasi, ciri kehidupan, peninggalan), akurasi data, kreativitas desain, sistematika penyajian.
 - **Presentasi Kelompok (Pertemuan 2):** Kejelasan penyampaian, kemampuan menjawab pertanyaan, kekompakan tim, penggunaan bahasa yang tepat.
 - **Jurnal Belajar:** "Apa perbedaan paling mendasar antara kehidupan Paleolitikum dan Neolitikum?" "Bagaimana cara kita menghargai peninggalan prasejarah?"

Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif):

- **Format:**
 - **Tes Tertulis:** Esai atau pilihan ganda kompleks untuk mengukur pemahaman konsep, periodisasi, ciri kehidupan, dan peninggalan prasejarah.
 - **Penilaian Proyek:** Penilaian akhir terhadap infografis/peta konsep yang telah dibuat (setelah direvisi jika ada umpan balik).
- **Pertanyaan/Tugas (Contoh untuk Tes Tertulis):**

- "Jelaskan secara komprehensif perkembangan kehidupan manusia purba di Indonesia dari masa berburu dan meramu hingga bercocok tanam, sertakan ciri-ciri utama kebudayaan dan peninggalan pada setiap masanya!"
- "Analisis mengapa kehidupan prasejarah sangat bergantung pada kondisi alam dan bagaimana manusia mulai mengubah lingkungan seiring perkembangannya!"
- "Pilih salah satu situs prasejarah di Indonesia (misalnya Sangiran atau Goa Leang-leang). Jelaskan apa yang ditemukan di sana dan mengapa situs tersebut penting bagi pemahaman kita tentang masa lalu!"
- "Bagaimana nilai-nilai seperti gotong royong dan kepercayaan awal muncul pada masa prasejarah, dan relevansinya dengan kehidupan masyarakat Indonesia saat ini?"