

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : IPS (ILMU SEJARAH)
BAB 4 KERAJAAN HINDU-BUDHA DI INDONESIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **IPS (Ilmu Sejarah)**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Pertemuan (6 x 45 menit per pertemuan)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Pengetahuan Awal:

- Peserta didik diharapkan memiliki pemahaman dasar tentang konsep waktu (masa lalu, masa kini), perubahan sosial, dan pentingnya mempelajari sejarah dari pelajaran IPS di SMP.
- Beberapa peserta didik mungkin sudah akrab dengan nama-nama kerajaan besar Hindu-Buddha seperti Sriwijaya atau Majapahit, atau tokoh-tokoh seperti Gajah Mada, dari pengetahuan umum, cerita rakyat, atau media massa.
- Ada kemungkinan sebagian peserta didik pernah mengunjungi situs-situs peninggalan Hindu-Buddha seperti candi (misalnya Candi Borobudur atau Prambanan).
- Beberapa mungkin memiliki pemahaman dasar tentang agama Hindu dan Buddha.

Minat:

- Peserta didik yang memiliki minat pada cerita-cerita kepahlawanan, legenda, atau misteri sejarah akan lebih antusias dalam pembelajaran ini.
- Beberapa mungkin tertarik pada arsitektur kuno, seni, atau kebudayaan tradisional.
- Minat terhadap perjalanan dan eksplorasi situs sejarah dapat menjadi pendorong partisipasi.

Latar Belakang:

- Peserta didik berasal dari latar belakang daerah yang beragam, yang mungkin memiliki atau tidak memiliki peninggalan sejarah Hindu-Buddha di wilayahnya, sehingga pengalaman langsung mereka bervariasi.
- Latar belakang keluarga dan akses terhadap informasi (internet, buku) serta pengalaman berwisata sejarah juga akan mempengaruhi tingkat kesiapan mereka.

Kebutuhan Belajar:

- Beberapa peserta didik membutuhkan visualisasi yang jelas (gambar, peta, video rekonstruksi) untuk membayangkan kondisi masa lalu.

- Peserta didik dengan gaya belajar kinestetik akan memperoleh manfaat dari aktivitas praktis seperti membuat diorama, menyusun lini masa, atau simulasi singkat.
- Peserta didik yang cenderung auditori akan lebih baik dalam diskusi kelompok, mendengarkan cerita, atau presentasi lisan.
- Kebutuhan akan scaffolding (dukungan bertahap) bagi mereka yang kesulitan menghubungkan peristiwa sejarah atau memahami konsep waktu yang panjang.
- Kebutuhan akan tantangan lebih bagi peserta didik dengan pengetahuan awal yang sudah kuat, misalnya melalui analisis sumber primer atau perbandingan lintas-budaya.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:

- **Faktual:** Mengenai nama-nama kerajaan Hindu-Buddha, tokoh-tokoh penting, peninggalan-peninggalan (prasasti, candi, kitab), serta peristiwa-peristiwa kunci.
- **Konseptual:** Memahami konsep akulturasi budaya, sinkretisme, peran agama dalam pembentukan negara, pengaruh India di Nusantara, serta konsep kemaharajaan maritim/agraris.
- **Prosedural:** Mampu mengidentifikasi sumber-sumber sejarah (primer dan sekunder), melakukan analisis sederhana terhadap peninggalan sejarah, dan menyusun narasi sejarah.
- **Metakognitif:** Mengembangkan kesadaran akan pentingnya nilai-nilai historis, kearifan lokal, serta relevansi warisan budaya Hindu-Buddha bagi identitas bangsa Indonesia saat ini.

Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:

- Banyak warisan budaya Hindu-Buddha (misalnya candi, patung, seni ukir, bahkan beberapa tradisi) masih dapat ditemukan dan menjadi bagian dari identitas lokal dan nasional.
- Memahami proses akulturasi dan toleransi antarumat beragama di masa lalu dapat menjadi pelajaran berharga untuk kehidupan berbangsa saat ini.
- Nilai-nilai kepemimpinan, persatuan, dan keuletan dari tokoh-tokoh sejarah relevan dengan pembentukan karakter.
- Materi ini membekali peserta didik dengan pemahaman tentang akar kebudayaan Indonesia.

Tingkat Kesulitan:

- Materi ini memiliki tingkat kesulitan sedang. Menghafal nama-nama dan tahun mungkin mudah, tetapi memahami konteks sosial, politik, dan ekonomi kerajaan-kerajaan tersebut serta menganalisis faktor-faktor kemajuan/kemunduran memerlukan penalaran kritis.
- Konsep akulturasi dan sinkretisme juga memerlukan pemahaman yang mendalam.

Struktur Materi:

- Materi akan disusun secara kronologis dan tematis. Dimulai dari teori masuknya Hindu-Buddha, kemudian dibahas kerajaan-kerajaan awal di Sumatera dan Jawa, dilanjutkan dengan masa keemasan kerajaan maritim (Sriwijaya) dan agraris (Mataram Kuno, Majapahit), dan diakhiri dengan peninggalan budaya dan proses transisi.

Integrasi Nilai dan Karakter:

- **Keimanan dan Ketakwaan:** Menyadari bahwa keberagaman agama dan budaya adalah karunia Tuhan yang harus dijaga.
- **Nasionalisme:** Menumbuhkan rasa cinta tanah air dan bangga akan warisan budaya bangsa.
- **Kewargaan:** Memahami pentingnya toleransi, persatuan, dan menghargai perbedaan.
- **Bernalar Kritis:** Melatih kemampuan menganalisis data, sumber sejarah, dan menarik kesimpulan berdasarkan bukti.
- **Kreatif:** Mendorong peserta didik untuk menyajikan informasi sejarah dalam bentuk yang inovatif.
- **Kolaborasi:** Mendorong kerja sama dalam diskusi dan proyek kelompok.
- **Kemandirian:** Membangun inisiatif dan tanggung jawab dalam belajar dan melakukan riset.
- **Komunikasi:** Melatih kemampuan menyampaikan gagasan tentang peristiwa sejarah.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME:** Menghargai keragaman budaya dan agama sebagai manifestasi ciptaan Tuhan, serta menyadari pentingnya toleransi beragama.
2. **Kewargaan:** Memahami akar budaya dan identitas bangsa Indonesia, serta menumbuhkan rasa bangga dan tanggung jawab sebagai warga negara yang mewarisi peradaban mulia.
3. **Penalaran Kritis:** Mampu menganalisis sebab-akibat muncul dan runtuhnya kerajaan Hindu-Buddha, serta menginterpretasi sumber-sumber sejarah dengan objektif.
4. **Kreativitas:** Mengembangkan ide-ide baru dalam merekonstruksi peristiwa sejarah, membuat produk peninggalan sejarah, atau menyajikan informasi secara menarik.
5. **Kolaborasi:** Berinteraksi dan bekerja sama dengan orang lain dalam kelompok untuk memahami kompleksitas sejarah.
6. **Kemandirian:** Menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab dalam melakukan riset sejarah dan mengeksplorasi peninggalan budaya.
7. **Komunikasi:** Mampu menyampaikan gagasan, hasil analisis, dan narasi sejarah secara efektif baik lisan maupun tertulis.

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

- **Sosiologi/Antropologi:** Mempelajari struktur masyarakat, sistem sosial, nilai-nilai budaya, dan proses akulturasi di masa kerajaan Hindu-Buddha.
- **Geografi:** Memahami letak geografis kerajaan, jalur perdagangan, pengaruh topografi terhadap perkembangan kerajaan maritim/agraris.
- **Seni Budaya:** Mempelajari arsitektur candi, seni pahat, seni tari, dan seni sastra peninggalan Hindu-Buddha.
- **Agama:** Memahami ajaran dasar Hindu dan Buddha, serta pengaruhnya terhadap kehidupan sosial dan politik di masa kerajaan.
- **Bahasa Indonesia:** Menganalisis isi prasasti, kitab kuno, dan hikayat sebagai sumber sejarah, serta menyusun narasi sejarah.
- **Ekonomi:** Memahami sistem ekonomi (agraris/maritim), perdagangan, dan komoditas penting di masa kerajaan.
- **Arkeologi:** Memahami metode penggalian dan interpretasi temuan artefak.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Awal Mula Pengaruh Hindu-Buddha di Nusantara

- Melalui eksplorasi video dan diskusi kelompok, peserta didik **dapat menjelaskan** berbagai teori masuknya pengaruh Hindu-Buddha ke Nusantara dengan tepat. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan menganalisis data awal (artefak/prasasti), peserta didik **dapat mengidentifikasi** kerajaan-kerajaan Hindu-Buddha awal di Indonesia (Kutai, Tarumanegara) dan **menunjukkan** bukti-bukti keberadaannya. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Komunikasi)

Pertemuan 2: Kerajaan Sriwijaya: Kemaharajaan Maritim di Barat Nusantara

- Melalui penelaahan peta dan sumber sejarah, peserta didik **dapat menjelaskan** karakteristik Kerajaan Sriwijaya sebagai kerajaan maritim yang kuat di Asia Tenggara, termasuk wilayah kekuasaan dan jalur perdagangannya. (Pengetahuan,

Penalaran Kritis)

- Dengan menganalisis peran Sriwijaya dalam penyebaran agama Buddha, peserta didik **dapat menyimpulkan** pentingnya pusat pendidikan Buddha di Palembang bagi perkembangan peradaban. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Keimanan)

Pertemuan 3: Kerajaan Mataram Kuno: Pusat Peradaban di Jawa Tengah

- Melalui pengamatan gambar candi dan prasasti, peserta didik **dapat mengidentifikasi** karakteristik Kerajaan Mataram Kuno (Hindu dan Buddha) dan peninggalan budayanya yang monumental (Candi Borobudur, Prambanan). (Pengetahuan, Kreativitas)
- Dengan diskusi kelompok, peserta didik **dapat membandingkan** corak Hindu dan Buddha pada peninggalan Mataram Kuno, serta **menghargai** nilai-nilai toleransi beragama yang tercermin di dalamnya. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Kolaborasi, Keimanan)

Pertemuan 4: Kerajaan Singasari dan Kediri: Dinamika Politik di Jawa Timur

- Melalui membaca narasi sejarah, peserta didik **dapat mengidentifikasi** dinamika politik Kerajaan Singasari dan Kediri, termasuk tokoh-tokoh penting dan konflik yang terjadi. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan berdiskusi, peserta didik **dapat menganalisis** faktor-faktor yang menyebabkan pergeseran pusat kekuasaan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Kolaborasi)

Pertemuan 5: Kerajaan Majapahit: Puncak Kejayaan Nusantara

- Melalui studi sumber primer (kitab Negarakertagama) dan sekunder, peserta didik **dapat menjelaskan** kondisi politik, ekonomi, dan sosial budaya Kerajaan Majapahit pada masa kejayaannya, termasuk peran Gajah Mada. (Pengetahuan, Penalaran Kritis)
- Dengan menganalisis sumpah Palapa, peserta didik **dapat merumuskan** makna persatuan dan kesatuan yang dicita-citakan oleh Majapahit bagi konteks keindonesiaan masa kini. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Kewargaan)

Pertemuan 6: Peninggalan Budaya dan Proses Transisi

- Melalui kunjungan virtual/analisis gambar, peserta didik **dapat mengidentifikasi** berbagai bentuk peninggalan budaya Hindu-Buddha (seni, sastra, sistem kepercayaan) dan **menyimpulkan** pengaruhnya terhadap kebudayaan Indonesia saat ini. (Pengetahuan, Kreativitas, Kemandirian)
- Dengan diskusi kelas, peserta didik **dapat menganalisis** faktor-faktor kemunduran kerajaan Hindu-Buddha dan proses transisi menuju masa Islam, serta **menyadari** bahwa sejarah adalah suatu keberlanjutan. (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Komunikasi)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- **Pertemuan 1:** "Jejak Awal Peradaban: Mengapa Candi Kutai dan Prasasti Tarumanegara menjadi bukti penting masuknya Hindu-Buddha?"
- **Pertemuan 2:** "Sriwijaya: Penguasa Lautan Nusantara, Bagaimana Strategi Maritimnya Relevan Kini?"
- **Pertemuan 3:** "Borobudur dan Prambanan: Dua Candi Megah, Dua Agama yang Bersatu dalam Seni."
- **Pertemuan 4:** "Dari Kediri ke Singasari: Perebutan Kekuasaan dan Kisah Cinta Ken"

Arok."

- **Pertemuan 5:** "Sumpah Palapa Gajah Mada: Ide Persatuan Bangsa yang Terus Relevan."
- **Pertemuan 6:** "Wayang, Tari, dan Adat Kita: Seberapa Besar Pengaruh Hindu-Buddha dalam Kehidupan Sehari-hari?"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:**
 - **Inquiry-Based Learning:** Mendorong peserta didik untuk bertanya, menyelidiki, dan mencari tahu tentang peristiwa dan peninggalan sejarah.
 - **Project-Based Learning (PjBL):** Melibatkan peserta didik dalam proyek jangka panjang (misalnya, membuat diorama, video dokumenter mini, atau narasi sejarah) yang menghasilkan produk nyata.
 - **Discovery Learning:** Mendorong peserta didik menemukan konsep dan hubungan sejarah melalui eksplorasi sumber.
- **Strategi Pembelajaran:**
 - **Diskusi Kelompok:** Mendorong kolaborasi, berbagi ide, dan membangun pemahaman bersama (Joyful Learning, Meaningful Learning).
 - **Studi Kasus:** Menganalisis peristiwa atau tokoh sejarah untuk mengembangkan penalaran kritis (Meaningful Learning).
 - **Kunjungan Virtual/Analisis Sumber:** Mengamati langsung (jika memungkinkan) atau melalui media peninggalan sejarah (Mindful Learning, Meaningful Learning).
 - **Presentasi:** Melatih kemampuan komunikasi dan berbagi pengetahuan (Joyful Learning, Meaningful Learning).
 - **Refleksi Diri:** Mendorong peserta didik merenungkan proses belajar dan pemahaman mereka tentang relevansi sejarah (Mindful Learning).
- **Metode Pembelajaran:**
 - Tanya Jawab
 - Diskusi
 - Presentasi
 - Riset Mandiri/Kelompok
 - Proyek Kreatif
 - Bermain Peran (opsional)

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
 - Guru mata pelajaran lain (Seni Budaya, Bahasa Indonesia, Agama) untuk integrasi materi dan proyek interdisipliner.
 - Pustakawan sekolah untuk pemanfaatan sumber belajar.
 - Klub Sejarah atau Ekskul Kesenian Tradisional.
- **Lingkungan Luar Sekolah:**
 - Museum Sejarah/Purbakala (jika memungkinkan, untuk kunjungan langsung atau

virtual tour).

- Balai Pelestarian Cagar Budaya (BPCB) atau komunitas pemerhati sejarah lokal untuk narasumber atau informasi.
- Tokoh masyarakat/budayawan yang memahami sejarah dan tradisi lokal.

- **Masyarakat:**

- Orang tua/wali untuk mendukung pembelajaran di rumah dan mengawasi proyek yang memerlukan riset.
- Komunitas lokal yang masih melestarikan tradisi atau seni peninggalan Hindu-Buddha.

3. Lingkungan Belajar

- **Ruang Fisik:**

- Kelas yang nyaman dengan penataan tempat duduk yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan presentasi.
- Akses ke perpustakaan sekolah untuk sumber bacaan (buku sejarah, ensiklopedia).
- Area yang memungkinkan untuk pameran proyek siswa (misalnya, mading kelas, sudut sejarah).

- **Ruang Virtual:**

- Akses internet stabil untuk mencari informasi, menonton video dokumenter, dan menggunakan platform digital.
- Penggunaan perangkat proyektor/TV untuk presentasi, tayangan video, dan visualisasi peta kerajaan.
- Platform virtual tour candi atau situs sejarah.

- **Budaya Belajar (Mendukung Pembelajaran Mendalam):**

- Lingkungan yang mendukung rasa ingin tahu, pertanyaan kritis, dan eksplorasi beragam perspektif sejarah.
- Mendorong diskusi terbuka dan menghargai perbedaan interpretasi sejarah.
- Menciptakan suasana belajar yang positif, aman, dan inklusif, yang mendorong rasa bangga akan warisan budaya.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses e-book sejarah, jurnal, artikel ilmiah, atau koleksi digital museum/arsip nasional.
- **Forum Diskusi Daring:** Google Classroom, Edmodo, atau platform lain untuk melanjutkan diskusi, berbagi sumber, dan mengumpulkan tugas.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms untuk kuis formatif, atau platform lain untuk survei refleksi.
- **Kahoot!/Quizizz:** Untuk kuis interaktif yang menyenangkan dan memotivasi (Joyful Learning) tentang nama kerajaan, tokoh, atau peninggalan.
- **Mentimeter:** Untuk mengumpulkan ide-ide, pertanyaan, atau umpan balik secara anonim dan interaktif.
- **Google Arts & Culture:** Untuk eksplorasi visual peninggalan candi dan artefak kuno dari berbagai museum dunia.

- **Video Dokumenter/Rekonstruksi Sejarah:** YouTube atau platform edukasi lainnya yang menyediakan video tentang kehidupan di masa kerajaan Hindu-Buddha.
- **Situs Web Lembaga Kebudayaan/Sejarah:** Mengakses informasi dari Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Arsip Nasional, atau Balai Konservasi Cagar Budaya.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1

KEGIATAN PENDAHULUAN

PERTEMUAN 1: AWAL MULA PENGARUH HINDU-BUDDHA DI NUSANTARA

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (20 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar Candi Borobudur atau Prambanan. "Pernahkah kalian melihat gambar ini? Apa yang pertama kali terlintas di pikiran kalian? Bagaimana bangunan megah seperti ini bisa ada di Indonesia?" (mengajak sadar akan warisan budaya di negeri sendiri).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru memutar video singkat tentang teori masuknya agama Hindu-Buddha ke Nusantara (misalnya, Teori Arus Balik, Waisya, Ksatria). "Menurut kalian, teori mana yang paling mungkin terjadi? Mengapa?" (menghubungkan dengan konsep sebab-akibat dan mendorong penalaran awal).
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Guru mengajak peserta didik bermain "Tebak Artefak" atau "Siapakah Aku?" (tokoh awal sejarah) secara interaktif. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan antusias, menekankan bahwa kita akan "mengungkap misteri awal peradaban di Nusantara".

2. KEGIATAN INTI (100 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menyajikan infografis kronologis dan video animasi tentang teori masuknya Hindu-Buddha dan profil singkat kerajaan Kutai/Tarumanegara.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan teks bacaan tentang berbagai teori masuknya Hindu-Buddha dan ringkasan sejarah kerajaan Kutai/Tarumanegara, meminta peserta didik membuat catatan poin-poin penting.
- Aktivitas Diskusi Terbimbing: Peserta didik dalam kelompok kecil (heterogen) berdiskusi tentang kelebihan dan kekurangan setiap teori masuknya Hindu-Buddha.

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru memberikan satu gambar prasasti (misalnya Yupa atau Ciaruteun) dan memandu mereka untuk mengidentifikasi informasi dasar yang bisa didapat dari prasasti tersebut (misalnya nama raja, isi singkat).
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Guru memberikan beberapa gambar artefak/prasasti dan meminta mereka menganalisis lebih dalam tentang informasi yang bisa diungkap (misalnya, kondisi sosial, sistem kepercayaan) serta menyusun argumentasi teori yang paling kuat.

- Analisis Bukti Sejarah (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk menganalisis bukti-bukti keberadaan kerajaan Kutai dan Tarumanegara.
- Produk 1 (Visual): Membuat "Peta Jejak Awal" yang menunjukkan lokasi kerajaan dan peninggalannya.
- Produk 2 (Narasi): Menulis ringkasan singkat (1 paragraf) tentang bukti terkuat keberadaan salah satu kerajaan tersebut.

Merefleksi (Reflecting):

- Guru memandu diskusi kelas: "Mengapa bukti-bukti seperti prasasti sangat penting dalam mempelajari sejarah kuno?" "Bagaimana kita bisa menghargai peninggalan dari masa lalu ini?"
- Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisis mereka. Guru memberikan umpan balik konstruktif.

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan hasil kerja peserta didik. Guru meminta peserta didik menuliskan "1 fakta baru yang saya pelajari hari ini tentang awal peradaban Indonesia" dan "1 pertanyaan yang masih ingin saya tahu tentang kerajaan Hindu-Buddha awal" di Mentimeter atau kertas kecil.
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting tentang awal mula pengaruh Hindu-Buddha dan kerajaan-kerajaan awal.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan gambaran singkat tentang materi pertemuan berikutnya (Kerajaan Sriwijaya) dan memberikan tugas untuk mencari tahu "mengapa Sriwijaya disebut kerajaan maritim" sebagai pancingan (Mindful Learning).

PERTEMUAN 2: KERAJAAN SRIWIJAYA: KEMAHARAJAAN MARITIM DI BARAT NUSANTARA

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan peta kuno jalur perdagangan laut di Asia Tenggara. "Bayangkan kalian adalah pedagang di masa lalu. Tantangan apa yang akan kalian hadapi saat berlayar? Kekuatan apa yang dibutuhkan untuk menguasai jalur ini?" (mengajak sadar akan konteks geografis dan tantangan masa lalu).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru memutar video singkat tentang kebesaran Sriwijaya atau gambar replika kapal dagang kuno. "Bagaimana sebuah kerajaan bisa begitu besar dan kuat tanpa memiliki wilayah daratan yang luas? Apa peran laut bagi kejayaan mereka?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Kuis interaktif singkat menggunakan Quizizz tentang fakta unik Sriwijaya.

2. KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menampilkan video animasi tentang kehidupan di Sriwijaya dan peta interaktif wilayah kekuasaan serta jalur perdagangan maritimnya.

- Baca-Tulis: Guru menyediakan teks bacaan tentang sejarah Sriwijaya dari berbagai sumber, meminta peserta didik membuat catatan poin-poin kunci.
- Aktivitas Penelusuran Sumber: Peserta didik dalam kelompok menelusuri informasi tentang Sriwijaya dari prasasti (misalnya Kedukan Bukit, Talang Tuo) dan catatan perjalanan asing (misalnya I-Tsing).

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru membimbing untuk mengidentifikasi 3-4 faktor utama yang membuat Sriwijaya menjadi kerajaan maritim yang kuat.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta menganalisis lebih dalam strategi maritim Sriwijaya, termasuk bagaimana mereka mengelola perdagangan dan hubungan dengan kerajaan lain.

Proyek Mini (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta membuat:

- Produk 1 (Peta Konsep/Infografis): Peta konsep yang menunjukkan jalur perdagangan Sriwijaya dan komoditas utama yang diperdagangkan.
- Produk 2 (Cerita Singkat): Narasi singkat (maksimal 1 halaman) dari sudut pandang seorang pedagang yang pernah singgah di Sriwijaya, menceritakan kesan tentang pusat pendidikan Buddhisnya.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mini mereka.
- Diskusi: "Bagaimana kejayaan maritim Sriwijaya dapat menjadi inspirasi bagi Indonesia sebagai negara kepulauan?" "Apa pelajaran yang bisa kita ambil dari Sriwijaya dalam menjaga persatuan wilayah?"

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan apresiasi atas analisis dan presentasi peserta didik. Guru meminta setiap peserta didik menuliskan "1 kekuatan Sriwijaya yang paling membuatku kagum" dan "1 pertanyaan tentang Sriwijaya yang masih ingin aku tahu".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum karakteristik dan peran Sriwijaya sebagai kemaharajaan maritim.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari gambar atau informasi tentang Candi Borobudur dan Prambanan sebagai pancingan.

PERTEMUAN 3: KERAJAAN MATARAM KUNO: PUSAT PERADABAN DI JAWA TENGAH

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar Candi Borobudur dan Candi Prambanan secara berdampingan. "Apa yang kalian lihat? Apakah ada perbedaan yang mencolok? Menurutmu, apakah mungkin dua agama yang berbeda bisa hidup berdampingan dengan harmonis?" (mengajak sadar akan pluralisme dan toleransi).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru memutar video singkat tentang keindahan arsitektur Borobudur atau relief di Prambanan. "Bagaimana manusia zaman dulu bisa membangun mahakarya sebesar ini tanpa teknologi modern? Apa yang ingin mereka sampaikan melalui candi-candi ini?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Permainan "Tebak Relief" dari

potongan gambar relief candi.

2. KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menampilkan video virtual tour candi Borobudur dan Prambanan, serta penjelasan audio tentang sejarah pembangunannya.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan artikel tentang Mataram Kuno (Dinasti Sanjaya dan Syailendra), arsitektur candi, dan isi prasasti (misalnya Canggal, Mantyasih).
- Aktivitas Observasi Terbimbing: Peserta didik dalam kelompok mengamati detail gambar/video candi, mengidentifikasi ciri-ciri corak Hindu (misalnya arca Trimurti, relief Ramayana) dan Buddha (misalnya stupa, relief Lalitavistara).

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru membimbing mereka untuk membuat tabel perbandingan sederhana antara ciri-ciri Candi Borobudur (Buddha) dan Prambanan (Hindu).
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta menganalisis lebih dalam makna filosofis atau cerita yang terukir pada relief-relief candi, serta menghubungkannya dengan ajaran agama terkait.

Proyek Kreatif (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Diorama/Sketsa): Membuat sketsa atau diorama sederhana salah satu bagian candi yang menarik bagi mereka.
- Produk 2 (Cerita Inspiratif): Menulis cerita singkat (maksimal 1 halaman) yang terinspirasi dari nilai-nilai toleransi beragama atau pesan moral dari relief candi.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek kreatif mereka.
- Diskusi: "Apa yang bisa kita pelajari dari Mataram Kuno tentang bagaimana masyarakat dengan agama berbeda bisa hidup berdampingan?" "Bagaimana seni arsitektur di masa lalu dapat menjadi cerminan peradaban?"

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas kreativitas dan pemahaman peserta didik. Guru meminta setiap peserta didik menuliskan "1 nilai kehidupan yang saya dapat dari mempelajari Mataram Kuno" dan "1 candi lain yang ingin saya tahu lebih banyak".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum kebesaran peradaban Mataram Kuno dan nilai toleransi yang diwariskan.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari tahu "apa itu Wangsa Isyana dan Wangsa Sanjaya" sebagai pancingan.

PERTEMUAN 4: KERAJAAN SINGASARI DAN KEDIRI: DINAMIKA POLITIK DI JAWA TIMUR

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar Ken

Arok atau Kertanegara. "Pernahkah kalian mendengar nama mereka? Apa yang kalian ketahui tentang perebutan kekuasaan dalam sejarah?" (mengajak sadar akan dinamika politik dan manusia).

- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru menceritakan secara singkat fragmen kisah Ken Arok yang penuh intrik dan ambisi. "Apa pelajaran yang bisa kita ambil dari kisah seperti ini?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Permainan peran singkat "Tokoh Tersembunyi" di mana peserta didik menebak tokoh berdasarkan ciri-ciri yang disebutkan.

2. KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menampilkan video penjelasan tentang latar belakang berdirinya Singasari dan Kediri, serta konflik antar dinasti.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan teks bacaan tentang tokoh-tokoh penting (Ken Arok, Anusapati, Tohjaya, Ranggawuni, Kertanegara, Raja Jayakatwang) dan peristiwa-peristiwa kunci.
- Aktivitas Lini Masa: Peserta didik dalam kelompok menyusun lini masa singkat perkembangan Kerajaan Kediri dan Singasari, termasuk masa keemasan dan kemundurannya.

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru membimbing mereka untuk mengidentifikasi 3-4 tokoh utama dan peran mereka dalam dinamika politik Singasari.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta menganalisis lebih dalam faktor-faktor yang menyebabkan pergeseran pusat kekuasaan dari Jawa Tengah ke Jawa Timur (misalnya, letak geografis, ambisi politik, faktor ekonomi).

Studi Kasus Tokoh (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk memilih satu tokoh dari Kerajaan Singasari/Kediri dan membuat:

- Produk 1 (Biografi Singkat): Biografi singkat (maksimal 1 halaman) tentang tokoh tersebut, termasuk peran dan kontribusinya.
- Produk 2 (Analisis Motivasi): Analisis singkat tentang motivasi dan dampaknya terhadap perkembangan kerajaan.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil studi kasus tokoh mereka.
- Diskusi: "Bagaimana ambisi politik dapat membentuk jalannya sejarah? Apa yang bisa kita pelajari dari dinamika politik masa lalu untuk kehidupan bernegara saat ini?"

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik atas analisis peserta didik. Guru meminta setiap peserta didik menuliskan "1 pelajaran penting tentang kekuasaan yang saya dapat dari Singasari/Kediri" dan "1 tokoh yang kisahnya paling menarik bagiku".

- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum dinamika politik kerajaan Singasari dan Kediri serta pergeseran pusat kekuasaan.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari tahu "siapa Gajah Mada dan apa Sumpah Palapa" sebagai pancingan.

PERTEMUAN 5: KERAJAAN MAJAPAHIT: PUNCAK KEJAYAAN NUSANTARA

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar peta wilayah kekuasaan Majapahit yang sangat luas. "Bayangkan, bagaimana sebuah kerajaan di masa lalu bisa menyatukan wilayah seluas ini? Apa saja tantangan yang dihadapi?" (membangun kesadaran akan kebesaran sejarah dan tantangan menyatukan wilayah).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru memutar video tentang kisah Gajah Mada dan Sumpah Palapa. "Apa yang kalian rasakan saat mendengar sumpah ini? Mengapa sumpah ini begitu penting bagi bangsa Indonesia?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Permainan "Tebak Raja/Patih" Majapahit atau kuis tentang Sumpah Palapa.

2. KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menampilkan video dokumenter tentang Majapahit dan peta interaktif wilayah kekuasaannya.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan kutipan dari Kitab Negarakertagama atau Pararaton, serta teks bacaan mendalam tentang kehidupan sosial, ekonomi, dan politik Majapahit pada masa kejayaan.
- Aktivitas Diskusi Kelompok: Peserta didik dalam kelompok menganalisis peran Gajah Mada dan Patih Amangkubhumi dalam menyatukan Nusantara.

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru membimbing mereka untuk mengidentifikasi 3-4 peninggalan Majapahit yang paling terkenal dan maknanya.
- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta menganalisis lebih dalam sistem pemerintahan, hukum, dan tata kelola ekonomi Majapahit yang membuat kerajaan ini jaya.

Proyek Mini (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Poster/Infografis): Poster digital atau infografis tentang Sumpah Palapa, tokoh Gajah Mada, dan relevansinya dengan semangat persatuan Indonesia.
- Produk 2 (Drama Singkat/Monolog): Membuat naskah drama pendek atau monolog dari sudut pandang tokoh penting Majapahit (misalnya Hayam Wuruk, Gajah Mada), yang mencerminkan cita-cita kejayaan Nusantara.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mini mereka.
- Diskusi: "Bagaimana konsep 'Nusantara' yang dicita-citakan Majapahit masih relevan

bagi bangsa Indonesia saat ini?" "Apa yang bisa kita teladani dari semangat persatuan di masa Majapahit?"

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan apresiasi atas kreativitas dan analisis peserta didik. Guru meminta setiap peserta didik menuliskan "1 hal yang membuat saya bangga menjadi bagian dari bangsa Indonesia setelah mempelajari Majapahit" dan "1 warisan Majapahit yang ingin saya lestarikan".
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru dan peserta didik bersama-sama merangkum puncak kejayaan Majapahit sebagai simbol persatuan dan kebesaran Nusantara.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru memberikan tugas untuk mencari tahu "mengapa kerajaan Hindu-Buddha mengalami kemunduran dan bagaimana Islam mulai berkembang di Nusantara" sebagai pancingan.

PERTEMUAN 6: PENINGGALAN BUDAYA DAN PROSES TRANSISI

1. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- Pembelajaran Berkesadaran (Mindful Learning): Guru menampilkan gambar berbagai peninggalan Hindu-Buddha yang masih ada di sekitar kita (misalnya, nama jalan, nama tempat, seni pertunjukan, arsitektur rumah adat). "Pernahkah kalian menyadari bahwa ini adalah warisan dari masa lalu? Apa hubungan mereka dengan kehidupan kita sekarang?" (mengajak sadar akan keberlanjutan sejarah).
- Pembelajaran Bermakna (Meaningful Learning): Guru memutar video singkat tentang seni wayang kulit atau tarian tradisional yang memiliki akar Hindu-Buddha. "Bagaimana kesenian ini bertahan dan berkembang hingga kini? Apa maknanya bagi identitas budaya kita?"
- Pembelajaran Menggembirakan (Joyful Learning): Kuis interaktif "Benarkah Ini Warisan Hindu-Buddha?" dengan berbagai contoh (misalnya, istilah "senin", "mantra", sistem kasta, seni patung).

2. KEGIATAN INTI (105 MENIT)

Memahami (Understanding):

Diferensiasi Konten:

- Visual-Auditori: Guru menampilkan video/gambar tentang berbagai jenis peninggalan budaya Hindu-Buddha (seni, sastra, arsitektur, sistem kepercayaan, filsafat) dan contoh-contoh di kehidupan sehari-hari.
- Baca-Tulis: Guru menyediakan artikel tentang faktor-faktor kemunduran kerajaan Hindu-Buddha dan proses masuknya Islam di Nusantara, meminta peserta didik mencatat poin-poin penting.
- Aktivitas Penelusuran (Mandiri/Kelompok): Peserta didik menelusuri contoh-contoh akulturasi budaya Hindu-Buddha dengan budaya lokal di Indonesia (misalnya, arsitektur masjid kuno, tradisi upacara, penamaan tempat).

Mengaplikasi (Applying):

Diferensiasi Proses:

- Kelompok A (Perlu Bimbingan Lebih): Guru membimbing mereka untuk mengidentifikasi 3-4 faktor utama kemunduran kerajaan Hindu-Buddha (misalnya, konflik internal, masuknya agama baru, bencana alam).

- Kelompok B (Cukup Mandiri): Peserta didik diminta menganalisis lebih dalam proses transisi dari dominasi Hindu-Buddha ke masa Islam, dengan mempertimbangkan aspek ekonomi, politik, dan sosial budaya.

Proyek Observasi/Penulisan Reflektif (Berdiferensiasi Produk): Peserta didik diminta untuk:

- Produk 1 (Laporan Observasi): Melakukan observasi singkat di lingkungan sekitar (misalnya, rumah, sekolah, tempat ibadah, museum lokal) dan melaporkan 3-5 contoh peninggalan/pengaruh Hindu-Buddha yang masih terlihat/dirasakan, dilengkapi foto.
- Produk 2 (Esai Reflektif): Menulis esai singkat (maksimal 1 halaman) tentang bagaimana warisan Hindu-Buddha membentuk identitas budaya Indonesia saat ini, dan bagaimana kita dapat melestarikannya.

Merefleksi (Reflecting):

- Setiap kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka.
- Diskusi: "Bagaimana kita dapat menjaga kelestarian warisan budaya Hindu-Buddha agar tetap dikenal oleh generasi mendatang?" "Apa pelajaran yang bisa kita ambil dari proses transisi dan keberlanjutan sejarah ini?"

3. KEGIATAN PENUTUP (20 MENIT)

- Umpan Balik Konstruktif: Guru memberikan umpan balik menyeluruh tentang seluruh proses pembelajaran dan kualitas proyek yang dihasilkan, menekankan pentingnya kesadaran sejarah dan peran aktif dalam melestarikan budaya.
- Menyimpulkan Pembelajaran: Guru bersama peserta didik menyimpulkan bahwa kerajaan Hindu-Buddha telah meninggalkan jejak peradaban yang mendalam dan membentuk fondasi kebudayaan Indonesia yang kaya dan plural.
- Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya: Guru mendorong peserta didik untuk terus menelusuri sejarah dan budaya Indonesia, serta berpartisipasi dalam upaya pelestarian. Guru juga dapat menanyakan topik Sejarah lain yang menarik minat mereka untuk pembelajaran berikutnya (untuk memancing rasa ingin tahu dan memberikan suara pada perencanaan).

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang kerajaan Hindu-Buddha, minat terhadap sejarah, dan gaya belajar.
- **Format:**
 - **Kuesioner Minat dan Gaya Belajar:** (Daring/Luring) Pertanyaan tentang tokoh sejarah/kerajaan yang mereka kenal, situs sejarah yang pernah dikunjungi, dan cara mereka paling efektif belajar sejarah (membaca, melihat video, diskusi, praktik).
 - **Pre-test Singkat (Tes Tertulis/Daring):**

Contoh Pertanyaan:

 1. Sebutkan 3 kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia yang kamu ketahui!
 2. Apa yang kamu ketahui tentang Candi Borobudur?
 3. Siapa nama patih yang terkenal dari Kerajaan Majapahit?
 4. Menurutmu, mengapa kita perlu belajar sejarah kerajaan kuno?

5. Pernahkah kamu melihat peninggalan sejarah Hindu-Buddha di sekitar tempat tinggalmu? Jika ya, sebutkan!
- **Diskusi/Jurnal Singkat:** Meminta peserta didik menuliskan "Apa yang paling ingin saya ketahui tentang kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia?"

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan belajar peserta didik, memberikan umpan balik, dan menyesuaikan strategi pembelajaran.
- **Format:**
 - **Observasi (Non-tes):**
 - **Lembar Observasi Diskusi Kelompok:** Mengamati partisipasi, kemampuan berkolaborasi, dan kemampuan mengemukakan argumen dalam membahas teori masuknya Hindu-Buddha atau dinamika kerajaan.
 - **Lembar Observasi Saat Presentasi/Proyek Mini:** Mengamati pemahaman konsep, kreativitas, dan kemampuan komunikasi dalam menyajikan hasil riset atau proyek.
 - **Catatan Anekdote:** Mencatat interaksi individual, pertanyaan, atau kesulitan yang muncul saat menganalisis sumber sejarah.
 - **Penilaian Kinerja (Non-tes):**
 - **Rubrik Penilaian Peta Jejak Awal/Infografis (Pertemuan 1 & 2):** Mengukur ketepatan informasi, kejelasan visual, dan kreativitas.
 - **Rubrik Penilaian Proyek Kreatif (Pertemuan 3 & 5):** Mengukur kesesuaian dengan tema, inovasi, dan kualitas produk (diorama, sketsa, naskah drama, poster).
 - **Kuis Singkat/Tanya Jawab Lisan (Tes Lisan):** Di akhir setiap sub-topik atau di awal pertemuan berikutnya untuk mengecek pemahaman konsep.
 - **Jurnal Refleksi Peserta Didik:**
 - Contoh Pertanyaan: "Apa yang paling menarik dari mempelajari kerajaan ini?" "Apa tantangan yang saya hadapi saat memahami rentang waktu sejarah yang panjang?" "Bagaimana saya dapat menerapkan nilai persatuan dari Majapahit dalam kehidupan sehari-hari?"
 - **Umpan Balik Teman Sebaya:** Memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk saling memberikan umpan balik terhadap presentasi atau hasil kerja kelompok, terutama pada proyek kreatif.

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik secara keseluruhan setelah menyelesaikan tema.

Format:

- **Penilaian Proyek (Produk dan Presentasi):**
 - **Proyek Akhir (Pertemuan 6): "Galeri Warisan Hindu-Buddha Nusantara"**
 - **Tugas:** Peserta didik secara berkelompok (3-4 orang) diminta untuk membuat sebuah "Galeri Virtual" atau "Galeri Fisik Mini" yang menampilkan minimal 3-4 peninggalan penting dari kerajaan Hindu-Buddha di Indonesia. Setiap peninggalan harus dijelaskan:

- Asal kerajaan dan masa.
- Deskripsi fisik dan maknanya (misalnya, fungsi candi, isi prasasti).
- Relevansinya dengan kebudayaan Indonesia saat ini (misalnya, nilai toleransi, filosofi kehidupan, seni, bahasa).
- **Produk:** Dapat berupa:
 - Website Sederhana/Blog Sejarah
 - Video Dokumenter Mini (dengan narasi dan visualisasi)
 - Pameran Mini di kelas (dengan poster, maket, atau replika sederhana)
 - Buku Saku Digital/Fisik
- **Presentasi:** Setiap kelompok mempresentasikan galeri mereka, menjelaskan pilihan peninggalan, maknanya, dan relevansinya.
- **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - **Aspek Penilaian:**
 - Ketepatan Informasi Sejarah (20%)
 - Kedalaman Analisis Relevansi (20%)
 - Kreativitas Produk Galeri (20%)
 - Kualitas Presentasi (15%)
 - Kolaborasi Kelompok (10%)
 - Penguasaan Konsep (10%)
 - Sikap Menghargai Warisan Budaya (5%)
- **Tes Tertulis (Analisis Sumber Sejarah/Essay):**
 - **Tugas:** Analisis Peran dan Dampak Kerajaan Hindu-Buddha
 - **Deskripsi Tugas:** Peserta didik diberikan satu studi kasus atau kutipan singkat dari sumber sejarah (misalnya, potongan prasasti, deskripsi dari kitab Negarakertagama, atau narasi tentang Sriwijaya sebagai pusat pendidikan Buddha). Mereka diminta untuk:
 1. Mengidentifikasi kerajaan atau periode sejarah yang dimaksud.
 2. Menganalisis peran dan kontribusi kerajaan tersebut terhadap perkembangan peradaban di Nusantara (aspek politik, ekonomi, sosial, budaya, agama).
 3. Menjelaskan bagaimana warisan dari periode ini masih terlihat atau relevan dalam kehidupan masyarakat Indonesia modern.
 4. Menyampaikan refleksi pribadi tentang pentingnya menjaga kelestarian warisan budaya Hindu-Buddha.
 - **Kriteria Penilaian:**
 - Ketepatan identifikasi dan pemahaman konteks sejarah.
 - Kedalaman analisis peran dan kontribusi kerajaan.
 - Ketepatan dan relevansi contoh warisan budaya.
 - Keterampilan bernalar kritis dan kemampuan reflektif.
 - Kualitas komunikasi tertulis (struktur, kejelasan, bahasa).