

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : IPS (ILMU SEJARAH)
BAB 7 PERKEMBANGAN KERAJAAN ISLAM DI INDONESIA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **IPS (Ilmu Sejarah)**
Kelas / Fase /Semester : **X/ E / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Jam Pelajaran (3 Pertemuan @ 2 JP)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Sebagian besar peserta didik kemungkinan sudah memiliki pengetahuan dasar tentang sejarah Indonesia pra-Islam (kerajaan Hindu-Buddha) dan masuknya Islam secara umum di Indonesia dari pelajaran di jenjang sebelumnya. Namun, pemahaman mendalam tentang perkembangan kerajaan Islam, khususnya di luar Jawa, mungkin bervariasi. Beberapa mungkin sudah mengenal tokoh-tokoh atau kerajaan Islam tertentu melalui media populer.
- **Minat:** Minat peserta didik terhadap sejarah bisa beragam. Ada yang tertarik pada kisah-kisah heroik atau kejayaan masa lalu, ada pula yang lebih tertarik pada aspek sosial-budaya. Beberapa mungkin belum melihat relevansi sejarah dengan kehidupan mereka saat ini.
- **Latar Belakang:** Peserta didik berasal dari berbagai latar belakang suku, agama, dan budaya. Ini akan memperkaya diskusi mengenai akulturasi dan toleransi dalam perkembangan Islam di Indonesia.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual-Auditori:** Membutuhkan media pembelajaran berupa gambar, video, peta, dan narasi yang menarik.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas yang melibatkan gerakan, seperti simulasi atau kunjungan virtual/lapangan (jika memungkinkan).
 - **Verbal-Linguistik:** Membutuhkan kesempatan untuk berdiskusi, presentasi, dan menulis esai.
 - **Intrapersonal:** Membutuhkan waktu untuk refleksi pribadi.
 - **Interpersonal:** Membutuhkan kesempatan untuk bekerja kelompok.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan:** Pengetahuan faktual (nama kerajaan, tokoh, peristiwa), pengetahuan konseptual (konsep akulturasi, toleransi, jalur perdagangan, penyebaran agama), pengetahuan prosedural (analisis sumber sejarah, penulisan esai sejarah), dan

pengetahuan metakognitif (strategi belajar sejarah, refleksi kritis terhadap narasi sejarah).

- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata:** Materi ini relevan untuk memahami akar sejarah keberagaman budaya dan agama di Indonesia saat ini, menumbuhkan rasa toleransi, menghargai jasa pahlawan, serta memahami proses asimilasi dan akulturasi dalam masyarakat. Ini juga memberikan perspektif tentang bagaimana sebuah peradaban berkembang dan berinteraksi.
- **Tingkat Kesulitan:** Moderat. Materi ini memerlukan pemahaman kronologi, lokasi geografis, dan nama-nama yang banyak. Tantangannya adalah menghubungkan fakta-fakta menjadi narasi yang koheren dan bermakna, serta menganalisis dampak sosial-budaya.
- **Struktur Materi:**
 - Proses masuknya Islam ke Indonesia (teori-teori).
 - Perkembangan Kerajaan Samudera Pasai.
 - Perkembangan Kerajaan Malaka (sebagai pusat perdagangan dan penyebaran Islam).
 - Perkembangan Kerajaan Demak.
 - Perkembangan Kerajaan Cirebon dan Banten.
 - Perkembangan Kerajaan Mataram Islam.
 - Perkembangan Kerajaan Gowa-Tallo (Makassar).
 - Perkembangan Kerajaan Ternate dan Tidore.
 - Pengaruh kebudayaan Islam dalam masyarakat Indonesia (seni, arsitektur, aksara, sistem sosial).
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Religius:** Memahami peran agama dalam pembentukan peradaban, nilai-nilai toleransi antarumat beragama.
 - **Cinta Tanah Air:** Menghargai sejarah bangsa dan perjuangan para pendiri kerajaan.
 - **Tanggung Jawab:** Bertanggung jawab dalam mencari dan memverifikasi informasi sejarah.
 - **Mandiri:** Kemampuan mencari informasi secara mandiri.
 - **Kreatif:** Mengembangkan ide-ide baru dalam memahami dan menyajikan materi sejarah.
 - **Gotong Royong:** Kerjasama dalam kelompok.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis berbagai sudut pandang dan sumber sejarah.
 - **Integritas:** Jujur dalam mengemukakan pendapat dan data.

D DIMENSI PROFIL LULUSAN

1. **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME serta Berakhlak Mulia:** Melalui pemahaman sejarah masuknya Islam dan perkembangannya, peserta didik dapat menghargai nilai-nilai luhur agama dan toleransi antarumat beragama yang tercermin dalam sejarah.
2. **Kewargaan (Gotong Royong):** Peserta didik dapat memahami pentingnya kerjasama dan gotong royong dalam membangun peradaban, serta menghargai keberagaman masyarakat Indonesia.

3. **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis berbagai teori masuknya Islam, perkembangan kerajaan, serta dampak sosial-budaya dari kehadiran Islam di Indonesia dengan menggunakan sumber yang relevan.
4. **Kemandirian:** Peserta didik mampu mencari, mengolah, dan menyimpulkan informasi secara mandiri.
5. **Kreativitas:** Peserta didik mampu menyajikan informasi sejarah dengan cara yang inovatif dan menarik (misalnya, melalui infografis, video pendek, atau mind map).
6. **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyampaikan ide dan hasil analisis secara lisan maupun tertulis dengan jelas dan efektif.

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

- **Geografi:** Memahami jalur perdagangan, lokasi geografis kerajaan, dan pengaruhnya terhadap penyebaran Islam.
- **Sosiologi:** Menganalisis struktur sosial, proses akulturasi, dan perubahan masyarakat akibat masuknya Islam.
- **Antropologi:** Memahami aspek budaya, tradisi, dan kesenian yang berkembang pada masa kerajaan Islam.
- **Ekonomi:** Mempelajari sistem perdagangan dan ekonomi pada masa kerajaan Islam.
- **Seni Budaya:** Mengenali peninggalan seni dan arsitektur Islam di Indonesia.
- **Pendidikan Agama Islam:** Memperdalam pemahaman tentang penyebaran dan ajaran Islam dalam konteks sejarah.
- **Bahasa Indonesia:** Kemampuan menelaah teks sejarah, menulis esai, dan presentasi.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1: Awal Kedatangan Islam dan Perkembangan Kerajaan Samudera Pasai

- Melalui diskusi kelompok dan analisis sumber, peserta didik dapat **menjelaskan** berbagai teori masuknya Islam ke Indonesia dengan **tepat** (Pengetahuan).
- Melalui penelusuran informasi digital, peserta didik dapat **mengidentifikasi** ciri-ciri dan peran Kerajaan Samudera Pasai sebagai kerajaan Islam pertama di Nusantara dengan **mandiri** (Pengetahuan, Kemandirian).
- Setelah mempelajari materi, peserta didik dapat **merefleksikan** nilai-nilai awal penyebaran Islam yang damai dan adaptif dalam konteks kehidupan saat ini dengan **kesadaran penuh** (Sikap, Mindful Learning).

Pertemuan 2: Kerajaan Islam di Jawa (Demak, Cirebon, Banten, Mataram Islam)

- Melalui analisis peta konsep, peserta didik dapat **menganalisis** perkembangan dan peran strategis Kerajaan Demak sebagai pelopor kerajaan Islam di Jawa dengan **kritis** (Pengetahuan, Penalaran Kritis).

- Melalui studi kasus dan diskusi kelompok, peserta didik dapat **membandingkan** karakteristik Kerajaan Cirebon, Banten, dan Mataram Islam serta peninggalannya dengan **kolaboratif** (Pengetahuan, Kolaborasi).
- Peserta didik dapat **membuat** infografis sederhana mengenai salah satu kerajaan Islam di Jawa dengan **kreatif** (Keterampilan, Kreativitas).

Pertemuan 3: Kerajaan Islam di Luar Jawa (Gowa-Tallo, Ternate-Tidore) dan Peninggalan Kebudayaan Islam

- Melalui presentasi kelompok, peserta didik dapat **menguraikan** peran dan kejayaan Kerajaan Gowa-Tallo serta Ternate-Tidore sebagai pusat maritim dan perdagangan Islam di Nusantara dengan **komunikatif** (Pengetahuan, Komunikasi).
- Melalui eksplorasi sumber visual (gambar/video), peserta didik dapat **mengidentifikasi** berbagai bentuk peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia (arsitektur, seni, aksara) dan **menganalisis** proses akulturasinya dengan budaya lokal secara **mendalam** (Pengetahuan, Penalaran Kritis, Meaningful Learning).
- Peserta didik dapat **menghargai** keberagaman budaya yang dihasilkan dari akulturasi Islam dan budaya lokal sebagai kekayaan bangsa dengan **penuh rasa syukur** (Sikap, Keimanan dan Ketakwaan).

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- Jejak Akulturasi: Masjid Kudus dan Makam Sunan Giri (mengaitkan arsitektur dan tradisi lokal dengan Islam).
- Peran Walisongo dalam Penyebaran Islam: Pendekatan damai dan budaya.
- Rempat Jalur Rempah dan Jaringan Perdagangan Islam: Kaitan ekonomi dan penyebaran agama.
- Kesultanan Demak: Dari Pusat Penyebaran Islam hingga Simbol Perlawanan.
- Ternate dan Tidore: Rivalitas dan Kejayaan Maritim.
- Gowa-Tallo: Penjelajah Ulung dan Pusat Perdagangan Rempah.
- Nilai-nilai Toleransi dan Keberagaman dalam Sejarah Kerajaan Islam.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

1. Praktik Pedagogik

- **Model Pembelajaran:** Discovery Learning, Project-Based Learning (PjBL)
- **Strategi:**
 - **Mindful Learning:** Melalui aktivitas refleksi awal, sesi curah pendapat, dan penggunaan pertanyaan pemantik yang mengarahkan peserta didik pada kesadaran akan relevansi materi.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan materi dengan isu-isu kontemporer atau lingkungan sekitar peserta didik, studi kasus nyata, dan pemberian tugas yang menuntut pemahaman mendalam bukan sekadar hafalan.
 - **Joyful Learning:** Penggunaan media interaktif (video, simulasi), game edukasi (Kahoot, Mentimeter), kerja kelompok, dan kesempatan untuk presentasi kreatif.
 - **Diferensiasi:** Proses, produk, dan konten (sesuai kesiapan dan minat peserta didik).
- **Metode:** Diskusi kelompok, presentasi, studi kasus, penugasan proyek, kuis interaktif, refleksi diri, eksplorasi sumber digital.

2. Kemitraan Pembelajaran

- **Lingkungan Sekolah:**
 - **Guru Mata Pelajaran Lain:** Kolaborasi dengan guru Bahasa Indonesia (untuk penulisan esai/presentasi), guru Seni Budaya (untuk analisis arsitektur/seni), atau guru Pendidikan Agama Islam (untuk mendalami aspek keagamaan).
 - **Perpustakaan Sekolah:** Penyediaan buku-buku sejarah, jurnal, dan akses internet.
 - **Tim IT Sekolah:** Dukungan teknis untuk pemanfaatan digital.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:**
 - **Tokoh Sejarawan/Budayawan Lokal:** Jika memungkinkan, mengundang narasumber atau mengadakan kunjungan ke situs sejarah (misalnya, masjid kuno, makam raja-raja).
 - **Museum Daerah:** Kunjungan edukatif untuk melihat peninggalan kerajaan Islam.
 - **Komunitas Sejarah Lokal:** Mengikuti diskusi atau kegiatan yang diselenggarakan komunitas.

3. Lingkungan Belajar (Blended Learning)

- **Ruang Fisik (Kelas):** Penataan ruang kelas yang fleksibel untuk diskusi kelompok, presentasi, dan kerja individu. Tersedia akses proyektor/layar, papan tulis, dan bahan ajar cetak.
- **Ruang Virtual:**
 - **Google Classroom/Platform LMS Sekolah:** Untuk mengunggah materi, tugas, forum diskusi, dan pengumpulan proyek.
 - **YouTube/Platform Video Edukasi:** Untuk menonton video dokumenter sejarah.
 - **Website/Blog Sejarah:** Untuk mencari sumber informasi tambahan.
 - **Peta Interaktif Online:** Untuk memahami lokasi geografis kerajaan.
- **Budaya Belajar:**
 - **Budaya Kolaboratif:** Mendorong kerja sama, saling menghargai pendapat, dan berbagi pengetahuan.
 - **Budaya Kritis:** Mendorong peserta didik untuk bertanya, menganalisis, dan tidak langsung menerima informasi.
 - **Budaya Reflektif:** Mendorong peserta didik untuk merenungkan pembelajaran dan relevansinya dengan diri sendiri.
 - **Budaya Inovatif:** Mendorong peserta didik untuk menyajikan ide dan hasil belajar dengan cara-cara baru.

4. Pemanfaatan Digital

- **Perpustakaan Digital:** Mengakses jurnal, e-book, atau artikel tentang kerajaan Islam di Indonesia.
- **Forum Diskusi Daring (Google Classroom/WhatsApp Group):** Untuk melanjutkan diskusi di luar jam pelajaran, bertanya, dan berbagi sumber.
- **Penilaian Daring (Google Forms, Quizizz, Kahoot):** Untuk asesmen formatif (kuis

pemahaman cepat) dan sumatif.

- **Mentimeter:** Untuk mengumpulkan ide, pertanyaan, atau refleksi awal/akhir pembelajaran secara anonim dan interaktif.
- **Google Classroom:** Sebagai pusat pengelolaan materi, tugas, dan komunikasi.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

Alokasi Waktu: 2 x 45 menit (Untuk setiap pertemuan)

A. KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Mindful Learning (Berkesadaran):**
 - **Sapaan dan Pembukaan:** Guru menyapa peserta didik, memeriksa kehadiran, dan memulai dengan doa/salam.
 - **Ice Breaking/Game Pemantik:** Guru menampilkan gambar atau video singkat yang berhubungan dengan peninggalan Islam di Indonesia (misalnya, Masjid Demak, Keraton Cirebon, atau kapal Pinisi sebagai simbol maritim) dan meminta peserta didik untuk mengungkapkan kesan pertama mereka (Mentimeter/lisan).
 - **Apersepsi (Stimulasi Pengetahuan Awal):** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa yang kalian ketahui tentang Islam di Indonesia? Bagaimana Islam bisa menyebar di Nusantara?" (Diskusi singkat, meminta beberapa peserta didik berbagi pendapat).
 - **Diferensiasi Proses:** Guru dapat memberikan opsi bagi peserta didik yang lebih visual untuk melihat gambar/video, yang auditori mendengarkan narasi, dan kinestetik menuliskan kesan di sticky note.
- **Meaningful Learning (Bermakna):**
 - **Kaitan Materi dengan Kehidupan:** Guru mengaitkan tema pembelajaran dengan keberagaman budaya dan agama di Indonesia saat ini, "Mengapa penting bagi kita memahami sejarah penyebaran Islam? Apa hubungannya dengan kehidupan kita sekarang?" (Menekankan relevansi).
 - **Motivasi:** Guru menyampaikan manfaat mempelajari sejarah kerajaan Islam, seperti memahami identitas bangsa dan menumbuhkan toleransi.
- **Joyful Learning (Menggembirakan):**
 - **Tujuan Pembelajaran:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini dengan antusias, menjelaskan bahwa pembelajaran akan seru dan interaktif.
 - **Pembagian Kelompok (jika ada):** Guru dapat membagi kelompok secara acak atau berdasarkan minat/gaya belajar yang sudah diidentifikasi sebelumnya.

B. KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Memahami (Materi/Konsep):**
 - **Diferensiasi Konten:**
 - **Visual:** Guru menampilkan slide presentasi yang kaya gambar, peta interaktif, dan video singkat tentang kerajaan Islam.
 - **Auditori:** Guru menyampaikan narasi sejarah dengan intonasi menarik, memutar rekaman audio (misalnya, kisah dari sejarawan).
 - **Bacaan:** Peserta didik membaca buku teks "Ilmu Pengetahuan Sosial untuk SMA/MA Kelas X (Edisi Revisi)" Bab terkait atau artikel dari perpustakaan digital.

- **Eksplorasi (Discovery Learning):** Peserta didik dalam kelompok (atau individu) mencari informasi lebih lanjut tentang kerajaan Islam tertentu (misalnya, Samudera Pasai, Demak, Gowa-Tallo) dari berbagai sumber digital yang sudah disiapkan guru (link website terpercaya, video dokumenter).
- **Diskusi Terbimbing:** Guru berkeliling antar kelompok, memfasilitasi diskusi, dan menjawab pertanyaan. Guru dapat memberikan pertanyaan pancingan untuk menggali pemahaman lebih dalam.
- **Mengaplikasi (Penerapan Konsep):**
 - **Tugas Kelompok/Individu (Project/Kasus):**
 - **Pertemuan 1:** Membuat mind map tentang teori masuknya Islam dan ciri-ciri Samudera Pasai.
 - **Pertemuan 2:** Menganalisis peran strategis Kerajaan Demak dalam penyebaran Islam atau membuat infografis perbandingan Kerajaan Cirebon, Banten, dan Mataram Islam.
 - **Pertemuan 3:** Membuat presentasi interaktif tentang peninggalan kebudayaan Islam di daerah tertentu atau menganalisis peran Gowa-Tallo/Ternate-Tidore sebagai pusat maritim.
 - **Diferensiasi Produk:** Peserta didik diberikan pilihan dalam menghasilkan produk:
 - Presentasi PowerPoint/Canva
 - Infografis (digital/manual)
 - Video pendek
 - Peta konsep besar
 - Esai singkat
 - **Kolaborasi (Gotong Royong):** Peserta didik bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan tugas, saling membantu dan berbagi pengetahuan.
- **Merefleksi (Refleksi Kritis):**
 - **Diskusi Kelas:** Setiap kelompok/individu mempresentasikan hasil karyanya. Guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan umpan balik antar peserta didik.
 - **Pertanyaan Reflektif:** Guru mengajukan pertanyaan yang mendorong refleksi kritis, contoh:
 - "Apa pelajaran penting yang bisa kita ambil dari perkembangan kerajaan Islam di Indonesia?"
 - "Bagaimana nilai-nilai toleransi dan akulturasi yang terjadi di masa lalu relevan dengan kondisi masyarakat kita saat ini?"
 - "Apakah ada mitos atau cerita rakyat yang berkaitan dengan kerajaan Islam di daerahmu? Bagaimana kalian bisa menelaah kebenarannya secara historis?"

C. KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Umpan Balik Konstruktif (Meaningful Learning):**
 - Guru memberikan apresiasi atas partisipasi dan hasil karya peserta didik.
 - Guru memberikan umpan balik spesifik terhadap presentasi/produk yang dihasilkan, menyoroti kekuatan dan area yang perlu ditingkatkan.
- **Menyimpulkan Pembelajaran (Mindful Learning):**
 - Guru bersama peserta didik merangkum poin-poin penting yang telah dipelajari hari ini. Guru dapat menggunakan Mentimeter untuk membuat word cloud dari

kata kunci pembelajaran.

- Guru memastikan semua tujuan pembelajaran telah tercapai.
- **Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya (Joyful Learning):**
 - Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk pertemuan berikutnya.
 - Guru memberikan tugas rumah (jika ada) yang mendorong eksplorasi lebih lanjut (misalnya, mencari berita terkait peninggalan Islam yang terancam, atau wawancara singkat dengan tokoh masyarakat tentang sejarah lokal).
 - Guru mengakhiri pembelajaran dengan motivasi dan salam penutup.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. Asesmen Awal Pembelajaran (Diagnostik)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal, minat, dan gaya belajar peserta didik.
- **Format:**
 - **Kuesioner Singkat (Google Forms):** Berisi pertanyaan tentang topik yang akan dibahas, contoh:
 - "Apa yang Anda ketahui tentang Islam di Indonesia sebelum abad ke-16?"
 - "Sebutkan setidaknya dua kerajaan Islam yang Anda ketahui!"
 - "Media apa yang paling Anda sukai untuk belajar sejarah (video, teks, diskusi, proyek)?"
 - **Diskusi Kelas/Curah Pendapat:** Guru mengajukan pertanyaan pemantik di awal pelajaran dan mencatat respons peserta didik secara informal.
- **Contoh Pertanyaan:**
 1. Tuliskan 3 hal yang terlintas di pikiran Anda ketika mendengar "Kerajaan Islam di Indonesia"!
 2. Menurut Anda, dari mana Islam pertama kali masuk ke Indonesia? Jelaskan secara singkat!
 3. Pernahkah Anda mengunjungi situs sejarah Islam? Jika ya, ceritakan pengalaman Anda!

B. Asesmen Proses Pembelajaran (Formatif)

- **Tujuan:** Memantau pemahaman peserta didik selama proses pembelajaran, memberikan umpan balik berkelanjutan, dan menyesuaikan strategi mengajar.
- **Format:**
 - **Observasi:** Guru mengamati partisipasi peserta didik dalam diskusi kelompok, kerja sama, dan kemampuan mereka dalam mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan.
 - **Penilaian Kinerja Kelompok:** Penilaian saat peserta didik mengerjakan proyek atau mind map (fokus pada proses kerja sama, pembagian tugas, dan pemahaman konsep).
 - **Tanya Jawab Lisan:** Guru mengajukan pertanyaan kepada individu atau kelompok selama kegiatan inti.
 - **Refleksi Jurnal/Post-it Note:** Peserta didik menuliskan satu hal baru yang dipelajari dan satu pertanyaan yang masih ingin ditanyakan.
- **Contoh Pertanyaan/Tugas:**

- "Bagaimana kelompok Anda berkolaborasi dalam menyelesaikan tugas ini?" (Observasi proses)
- "Jelaskan kembali mengapa Samudera Pasai dianggap sebagai pelopor kerajaan Islam di Nusantara!" (Tanya jawab lisan)
- "Tuliskan satu fakta menarik yang Anda temukan hari ini tentang Kerajaan Demak!" (Refleksi)

C. Asesmen Akhir Pembelajaran (Sumatif)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan setelah serangkaian pertemuan.
- **Format:**
 - **Penilaian Proyek:**
 - **Tugas:** Buatlah sebuah "Pameran Digital Mini" (misalnya, menggunakan Google Sites, Canva, atau presentasi interaktif) yang menampilkan 3-5 kerajaan Islam penting di Indonesia. Setiap kerajaan harus mencakup: lokasi, tokoh penting, masa kejayaan, dan peninggalan budaya Islam (arsitektur, seni, tradisi) yang menunjukkan akulturasi. Tambahkan refleksi pribadi tentang relevansi nilai-nilai toleransi dan keberagaman yang dipelajari dari sejarah kerajaan Islam.
 - **Rubrik Penilaian Proyek:**
 - **Kesesuaian Konten:** Kelengkapan dan keakuratan informasi.
 - **Kreativitas dan Desain:** Estetika, daya tarik visual, dan inovasi dalam penyajian.
 - **Sistematika Penyajian:** Keteraturan dan alur informasi.
 - **Analisis dan Refleksi:** Kedalaman analisis akulturasi dan relevansi nilai-nilai.
 - **Kemampuan Komunikasi:** Kejelasan presentasi (jika dipresentasikan).
 - **Tes Tertulis (Esai Singkat/Analisis Kasus):**
 - **Tugas:** Pilih salah satu peninggalan kebudayaan Islam di Indonesia (misalnya, Masjid Agung Demak, Makam Sunan Giri, atau tari Saman). Jelaskan bagaimana peninggalan tersebut mencerminkan proses akulturasi antara budaya Islam dan budaya lokal. Berikan argumen mengapa penting bagi generasi muda untuk melestarikan peninggalan tersebut.
 - **Rubrik Penilaian Esai:**
 - **Pemahaman Konsep:** Kedalaman pemahaman tentang akulturasi.
 - **Kesesuaian Contoh:** Relevansi contoh yang diberikan.
 - **Analisis Kritis:** Kemampuan menganalisis hubungan sebab-akibat dan relevansi.
 - **Struktur dan Bahasa:** Keteraturan penulisan dan penggunaan bahasa yang baku.
 - **Presentasi (jika proyek berbentuk presentasi):**
 - **Tugas:** Presentasikan "Pameran Digital Mini" Anda di depan kelas.
 - **Rubrik Penilaian Presentasi:**
 - **Kejelasan Materi:** Penguasaan dan penyampaian informasi.
 - **Keterlibatan Audiens:** Kemampuan menarik perhatian dan menjawab

pertanyaan.

- **Penggunaan Media:** Efektivitas penggunaan media presentasi.
- **Sikap Presentasi:** Kepercayaan diri dan profesionalisme.