



MODUL AJAR

KURIKULUM MERDEKA (*Deep Learning*)

Nama Sekolah :

Nama Penyusun :

NIP :

Mata pelajaran : **Pendidikan Agama Kristen Dan Budi Pekerti**

Fase D, Kelas / Semester : **VIII (Delapan) / I (Ganjil)**

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
BAB 1 : ALLAH BERKARYA MELALUI IPTEK

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti
Kelas / Fase / Semester : VIII / D / Ganjil
Alokasi Waktu : 9 JP (3 kali pertemuan @ 3 JP)
Tahun Pelajaran : 20.. / 20..

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik telah memiliki pemahaman dasar tentang Allah sebagai Pencipta alam semesta dan isinya. Mereka juga merupakan pengguna aktif teknologi (gawai, internet, media sosial) dalam kehidupan sehari-hari.
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap teknologi, gawai, permainan daring, dan media sosial.
- **Latar Belakang:** Peserta didik hidup di era digital, di mana informasi dan teknologi menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan. Latar belakang keluarga dan sosial ekonomi bervariasi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik yang belajar melalui gambar, video, dan presentasi visual. Modul ini akan menggunakan gambar-gambar dari buku sumber dan video pembelajaran.
 - **Auditori:** Peserta didik yang belajar melalui diskusi, penjelasan lisan, dan mendengarkan. Kegiatan diskusi kelompok dan tanya jawab akan memfasilitasi gaya belajar ini.
 - **Kinestetik:** Peserta didik yang belajar melalui praktik langsung dan aktivitas fisik. Modul ini menyediakan kegiatan membuat karya kreatif dan proyek.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), pandangan Alkitab terhadap IPTEK, dan peran Allah sebagai sumber segala pengetahuan.
 - **Prosedural:** Mengidentifikasi dampak positif dan negatif IPTEK, menerapkan sikap yang bijaksana dalam menggunakan teknologi, dan memanfaatkan IPTEK untuk kemuliaan Tuhan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas IPTEK yang digunakan peserta didik setiap hari, membantu mereka untuk merefleksikan penggunaan gawai dan internet dari sudut pandang iman Kristen.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Konsepnya mudah dipahami, namun tantangannya terletak pada penerapan sikap yang bertanggung jawab dalam praktik sehari-hari.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis mulai dari pengantar, definisi IPTEK, perkembangan IPTEK, pandangan Alkitab, hingga sikap praktis yang harus dimiliki pelajar Kristen.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Mensyukuri IPTEK sebagai anugerah Tuhan dan menggunakannya untuk tujuan yang baik.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis dampak positif dan negatif IPTEK serta menyikapi penyalahgunaannya.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan karya (tulisan, puisi, prakarya) sebagai wujud syukur atas kemajuan teknologi.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok untuk memecahkan masalah terkait penggunaan IPTEK.
 - **Kemandirian:** Mengambil keputusan pribadi untuk menggunakan IPTEK secara bijaksana.
 - **Kepedulian:** Menasihati teman yang tidak bijak dalam menggunakan IPTEK.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghayati bahwa IPTEK adalah anugerah Allah yang harus disyukuri dan digunakan secara bertanggung jawab untuk memuliakan nama-Nya.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami perannya sebagai warga digital yang beretika, menyebarkan informasi yang benar dan positif, serta tidak menyalahgunakan teknologi untuk merugikan orang lain.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis informasi dari berbagai sumber digital, membedakan dampak baik dan buruk dari teknologi, dan membuat keputusan yang bijaksana dalam penggunaannya.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu memanfaatkan berbagai platform digital untuk menghasilkan karya orisinal yang positif dan membangun.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dengan orang lain dalam proyek-proyek berbasis digital, menghargai pendapat, dan berkontribusi secara aktif.
- **Kemandirian:** Peserta didik menunjukkan inisiatif dan tanggung jawab pribadi dalam mengatur waktu penggunaan gawai dan memilih konten digital yang bermanfaat.
- **Kesehatan:** Peserta didik menyadari pentingnya menjaga kesehatan fisik (mata, postur tubuh) dan mental (menghindari kecanduan) dari dampak penggunaan teknologi yang berlebihan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menggunakan berbagai media komunikasi digital untuk berinteraksi secara efektif, santun, dan empatik.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Membahas perkembangan dan pemanfaatan perangkat keras dan lunak.
- **Ilmu Pengetahuan Alam (IPA):** Menyinggung penemuan-penemuan ilmiah yang menjadi dasar teknologi.
- **Sosiologi:** Menganalisis dampak perkembangan IPTEK terhadap perubahan perilaku dan interaksi sosial masyarakat.
- **Bahasa Indonesia:** Mengembangkan kemampuan menulis refleksi, puisi, dan laporan hasil wawancara.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu memahami pengertian Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) serta mengetahui perkembangannya sebagai bagian dari anugerah Allah. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan pandangan Alkitab terhadap IPTEK dengan menganalisis teks-teks Alkitab yang relevan. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menunjukkan sikap syukur dan bertanggung jawab atas perkembangan IPTEK melalui komitmen dan karya kreatif. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menggunakan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) secara Bertanggung Jawab sebagai Wujud Syukur atas Anugerah Allah.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Project-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Proyek), Discovery Learning (Pembelajaran Penemuan).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk sadar (mindful) terhadap bagaimana mereka menggunakan teknologi setiap hari dan dampaknya bagi kehidupan iman mereka.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan konsep IPTEK dengan iman Kristen, sehingga pembelajaran menjadi bermakna dan relevan dengan kehidupan mereka.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui kegiatan yang menyenangkan seperti diskusi, permainan peran, dan pembuatan proyek kreatif untuk menumbuhkan antusiasme.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi kelompok, tanya jawab, ceramah interaktif, penugasan, presentasi.

- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**

- **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks dari buku, gambar, video pembelajaran, artikel online) untuk mengakomodasi gaya belajar yang berbeda.
- **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik dalam mengerjakan tugas kelompok, misalnya melalui diskusi langsung, membuat mind map, atau presentasi singkat.
- **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman mereka melalui berbagai bentuk karya akhir (misalnya: poster, video pendek, puisi, tulisan reflektif, atau prakarya).

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru TIK untuk memberikan wawasan teknis. Melibatkan OSIS untuk kampanye penggunaan media sosial yang bijak.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang praktisi atau profesional di bidang teknologi (jika memungkinkan) untuk berbagi pengalaman tentang etika di dunia digital.
- **Mitra Digital:** Memanfaatkan platform seperti YouTube Edukasi, portal berita terpercaya, dan situs-situs Kristen yang menyediakan artikel relevan.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Penataan tempat duduk yang fleksibel (bentuk U atau kelompok) untuk mendukung diskusi dan kolaborasi.
 - Papan tulis atau flip chart untuk mencatat ide-ide selama brainstorming.
 - Pojok baca dengan artikel atau buku-buku yang relevan dengan IPTEK dan iman.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Classroom atau grup WhatsApp sebagai platform untuk berbagi materi, mengumpulkan tugas, dan diskusi lanjutan.
 - Memanfaatkan sumber belajar daring seperti video dari YouTube, artikel, dan kuis interaktif dari platform seperti Kahoot! atau Quizziz.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana yang terbuka dan saling menghargai, di mana setiap pendapat peserta didik didengarkan.
 - Mendorong budaya bertanya dan berpikir kritis.
 - Membangun kebiasaan refleksi diri terhadap setiap materi yang dipelajari.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengarahkan peserta didik ke situs Alkitab online (misal: Alkitab SABDA), artikel rohani, dan video-video inspiratif.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur forum di Google Classroom atau grup chat untuk diskusi di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau platform kuis online untuk asesmen formatif dan sumatif.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dan guru menggunakan Canva, Google Slides, atau PowerPoint untuk presentasi.
- **Media Publikasi Digital:** Peserta didik mengunggah hasil karya (poster, video) ke media

sosial sekolah atau pribadi dengan tagar yang ditentukan.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Pengertian dan Perkembangan IPTEK sebagai Anugerah Allah

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan (Mindful):** Guru membuka kelas dengan salam, doa yang dipimpin oleh seorang peserta didik, dan menyanyikan lagu rohani yang sesuai.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menampilkan gambar 1.1 dari buku (berbagai jenis teknologi) dan mengajukan pertanyaan pemantik: "Berdasarkan gambar ini, apa yang terlintas dalam pikiran kalian? Alat mana yang paling sering kalian gunakan setiap hari?"
- **Motivasi (Joyful):** Guru menjelaskan bahwa hari ini akan membahas sesuatu yang sangat dekat dengan kehidupan mereka yaitu IPTEK, dan bagaimana Allah berkarya melaluinya.
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan pertama.
- **Asesmen Diagnostik:** Guru melakukan tanya jawab singkat: "Menurut kalian, apa itu Ilmu Pengetahuan? Apa itu Teknologi?" untuk mengukur pemahaman awal.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful):** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok diminta mengerjakan **Kegiatan 1 (Memahami arti IPTEK)** dari buku (hlm. 3). Mereka mendiskusikan pemahaman mereka tentang IPTEK dan hal-hal yang mereka syukuri dari perkembangannya.
- **Presentasi dan Diskusi (Joyful):** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memfasilitasi diskusi kelas, mengklarifikasi, dan memperkaya pemahaman peserta didik tentang definisi IPTEK.
- **Penjelasan Materi (Mindful):** Guru memberikan penjelasan singkat mengenai **Perkembangan IPTEK** (hlm. 4-5), dari revolusi industri hingga era digital, sambil menekankan bahwa semua kemajuan ini adalah bagian dari anugerah dan hikmat yang Tuhan berikan kepada manusia.
- **Aktivitas Kelompok (Kinestetik & Meaningful):** Peserta didik melanjutkan kerja kelompok dengan mengerjakan **Kegiatan 2 (Menyebutkan Perkembangan IPTEK)** dan **Kegiatan 3 (Menjelaskan Perkembangan dan Pemanfaatan IPTEK)** di halaman 6.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok yang lebih cepat selesai dapat diminta untuk mencari satu contoh perkembangan teknologi terbaru yang belum disebutkan di buku dan membagikannya di kelas.
 - **Konten:** Guru menyediakan artikel singkat atau video pendek tentang sejarah teknologi bagi peserta didik visual dan auditori.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi (Mindful):** Guru mengajak peserta didik untuk merenung: "Setelah belajar hari ini, bagaimana pandangan kalian berubah tentang gawai yang kalian pegang? Sadarkah kalian bahwa itu adalah anugerah Tuhan?"

- **Rangkuman (Meaningful):** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin utama pembelajaran: IPTEK adalah anugerah Allah yang terus berkembang untuk kemudahan hidup manusia.
- **Tindak Lanjut:** Guru memberikan tugas untuk membaca bagian **D. Pandangan Alkitab terhadap IPTEK** (hlm. 7-8) sebagai persiapan pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Pandangan Alkitab terhadap IPTEK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan menyanyikan lagu pujian.
- **Review (Mindful):** Guru melakukan tanya jawab singkat untuk mengingat kembali materi pertemuan sebelumnya tentang pengertian dan perkembangan IPTEK.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru mengajukan pertanyaan: "Jika teknologi adalah anugerah Tuhan, mengapa ada banyak kejahatan yang menggunakan teknologi? Apa kata Alkitab tentang ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan kedua.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Studi Alkitab Kelompok (Meaningful):** Peserta didik tetap dalam kelompoknya. Mereka diminta untuk membaca bagian **D. Pandangan Alkitab terhadap IPTEK** (hlm. 7-8) dan mendiskusikan **Kegiatan 4 (Pendalaman Bahan Alkitab)** di halaman 8.
- **Analisis Teks:** Setiap kelompok menganalisis ayat-ayat kunci: Amsal 1:5, Amsal 1:7, Efesus 5:15-17, Kejadian 4:22-24 (penyalahgunaan), Kejadian 11:1-9 (Menara Babel), dan Kejadian 6:9-22 (Bahtera Nuh).
- **Diskusi Panel Mini (Joyful):** Setiap kelompok menjadi "panelis" untuk satu bagian Alkitab. Mereka mempresentasikan pemahaman mereka, dan kelompok lain dapat bertanya. Guru bertindak sebagai moderator.
- **Penguatan (Mindful):** Guru memberikan penguatan dan penjelasan mendalam, menekankan dua sisi IPTEK: sebagai berkat jika digunakan dengan takut akan Tuhan, dan sebagai kutuk jika dilandasi kesombongan dan dosa.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok dapat memilih cara presentasi: drama singkat (misal: adegan Menara Babel), presentasi lisan, atau membuat poster sederhana yang merangkum pandangan Alkitab.
 - **Produk:** Hasil diskusi bisa dituangkan dalam bentuk tulisan, poin-poin presentasi, atau peta konsep.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru mengajak peserta didik merenungkan: "Bagaimana seharusnya rasa 'takut akan Tuhan' mempengaruhi cara kita menggunakan media sosial atau bermain game?"
- **Rangkuman:** Peserta didik menyimpulkan bahwa Alkitab tidak menentang IPTEK, tetapi menentang penyalahgunaannya. Kunci penggunaan IPTEK yang benar adalah hikmat dan rasa takut akan Tuhan.
- **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan peserta didik untuk memikirkan satu contoh

penyalahgunaan IPTEK yang sering mereka lihat dan bagaimana cara menyikapinya (persiapan untuk **Kegiatan 5**).

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Sikap Pelajar Kristen terhadap IPTEK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan menyanyikan lagu pujian yang bertema komitmen.
- **Review:** Guru meminta beberapa peserta didik berbagi temuan mereka tentang contoh penyalahgunaan IPTEK.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Setelah tahu pandangan Alkitab, lalu apa yang harus kita lakukan secara nyata sebagai pelajar Kristen? Apakah cukup hanya dengan tahu?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ketiga.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Diskusi Kelompok (Meaningful):** Dalam kelompok, peserta didik mengerjakan **Kegiatan 5 (Sikap Pelajar Kristen terhadap IPTEK!)** di halaman 9. Mereka mendiskusikan contoh penyalahgunaan IPTEK dan cara menyikapinya, serta berbagi pengalaman pribadi dalam menggunakan IPTEK secara bijak.
- **Studi Kasus (Joyful):** Guru memberikan beberapa studi kasus singkat (misal: "Temanmu menyebarkan berita bohong di grup WA. Apa yang kamu lakukan?", "Kamu tergoda untuk mencontek saat ujian online. Bagaimana sikapmu sebagai pelajar Kristen?"). Kelompok mendiskusikan dan memberikan solusi berdasarkan prinsip Alkitab yang telah dipelajari.
- **Membuat Komitmen (Mindful & Kinestetik):** Setiap peserta didik secara individu mengisi bagian **E. Sikap Pelajar Kristen terhadap IPTEK** (hlm. 8-9) dengan menuliskan sikap konkret yang akan mereka lakukan.
- **Proyek Kreatif (Meaningful & Joyful):** Guru menjelaskan tugas **Refleksi** (hlm. 10) dan **Pengayaan** (hlm. 10) yang akan digabung menjadi tugas proyek akhir bab.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik diberi pilihan untuk mengerjakan proyek akhir:
 1. Membuat poster digital/manual tentang "Bijak Ber-IPTEK".
 2. Menulis puisi atau refleksi pribadi.
 3. Membuat video pendek/vlog tentang sikap pelajar Kristen terhadap teknologi.
 4. Melakukan wawancara (sesuai tugas pengayaan) dan membuat laporan kreatif.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi Akhir:** Peserta didik membagikan satu komitmen pribadi yang akan mereka lakukan mulai hari ini terkait penggunaan IPTEK.
- **Rangkuman:** Guru merangkum keseluruhan materi BAB 1, dari anugerah IPTEK hingga tanggung jawab untuk menggunakannya bagi kemuliaan Tuhan.
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif peserta didik selama tiga pertemuan.
- **Penutup:** Doa penutup khusus untuk memohon hikmat dalam menggunakan teknologi, dipimpin oleh guru.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Dilakukan di awal pertemuan 1 untuk mengetahui pemahaman awal peserta didik tentang konsep ilmu pengetahuan dan teknologi.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Mengapa pembangunan Menara Babel dianggap sebagai penyalahgunaan teknologi oleh Tuhan?”
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kedalaman argumen peserta didik selama kerja kelompok (menggunakan rubrik observasi).
- **Latihan Soal/LKPD:** Pengerjaan **Kegiatan 1, 2, 3, 4, dan 5** dari buku paket dinilai sebagai latihan formatif untuk mengukur pemahaman konsep.
- **Observasi:** Guru mengamati sikap peserta didik (rasa ingin tahu, kritis, bertanggung jawab) selama proses pembelajaran.
- **Produk (Proses):**
 - Hasil diskusi kelompok.
 - Peta konsep yang dibuat selama pendalaman materi.
 - Jawaban individu pada studi kasus.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Karya Kreatif:** Peserta didik mengumpulkan salah satu produk (poster, video, puisi, laporan wawancara) yang menunjukkan pemahaman mereka tentang sikap pelajar Kristen terhadap IPTEK. Penilaian mencakup kreativitas, kesesuaian konten dengan materi, dan pesan yang disampaikan.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Kelompok:** Menilai kemampuan menyampaikan hasil diskusi dengan jelas, logis, dan percaya diri.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual dan aplikasi materi secara keseluruhan.

Contoh Tes Tertulis :

I. Pilihan Ganda

1. Menurut Kejadian 1:27, manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Allah, yang memberinya kemampuan untuk memiliki akal budi dan daya cipta. Hal ini menjadi dasar bahwa IPTEK pada hakikatnya berasal dari...
 - a. Kehebatan manusia semata
 - b. Tuntutan zaman modern
 - c. Anugerah dan hikmat dari Allah
 - d. Hasil coba-coba tanpa sengaja
 - e. Persaingan antar bangsa
2. Kisah pembangunan Menara Babel (Kejadian 11:1-9) menunjukkan contoh penyalahgunaan teknologi yang didasari oleh...
 - a. Semangat gotong royong
 - b. Keinginan untuk menyelamatkan diri dari air bah
 - c. Ketaatan pada perintah Tuhan

- d. Kesombongan dan keinginan untuk menyamai Allah
 - e. Kebutuhan akan tempat tinggal yang lebih baik
3. Amsal 1:7 menyatakan, "Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan". Sikap yang paling tepat bagi seorang pelajar Kristen dalam menggunakan internet sesuai dengan ayat ini adalah...
- a. Menghindari internet sama sekali karena banyak hal negatif
 - b. Menggunakan internet hanya untuk hiburan semata
 - c. Mengakses informasi apapun tanpa filter karena merasa sudah kebal
 - d. Memilih dan memilah informasi yang benar, baik, dan membangun iman
 - e. Menggunakan internet untuk mencari kelemahan ajaran agama lain
4. Rasul Paulus dalam Efesus 5:15-17 menasihati jemaat untuk hidup sebagai orang arif dan mengerti kehendak Tuhan. Dalam konteks IPTEK, nasihat ini berarti...
- a. Kita harus menjadi ahli teknologi terkemuka
 - b. Kita harus memanfaatkan setiap detik waktu untuk bermain game online
 - c. Kita harus bijaksana dalam mengelola waktu dan memilih konten digital yang memuliakan Tuhan
 - d. Kita boleh melakukan apa saja dengan gawai kita karena itu hak pribadi
 - e. Kita harus memamerkan semua kegiatan kita di media sosial
5. Berikut ini yang BUKAN merupakan sikap pelajar Kristen yang bertanggung jawab terhadap IPTEK adalah...
- a. Menggunakan media sosial untuk menyebarkan semangat dan kata-kata positif
 - b. Memanfaatkan internet untuk mencari bahan pelajaran tambahan
 - c. Membiarkan diri diperhamba oleh game online hingga lupa waktu belajar dan berdoa
 - d. Menghargai karya orang lain dengan tidak melakukan plagiarisme
 - e. Menjadi berkat bagi orang lain melalui tulisan atau karya digital

II. Esai

1. Jelaskan dengan kata-katamu sendiri, mengapa IPTEK dapat menjadi "berkat" sekaligus "kutuk" bagi manusia? Berikan masing-masing satu contoh berdasarkan Alkitab dan satu contoh dari kehidupan sehari-hari!
2. Kamu melihat teman dekatmu menghabiskan terlalu banyak waktu bermain game online sehingga nilai-nilainya turun dan ia menjadi jarang ke gereja. Sebagai pelajar Kristen yang memahami materi ini, langkah-langkah konkret apa yang akan kamu lakukan untuk menolongnya? Jelaskan sikapmu berdasarkan prinsip-prinsip Alkitab yang telah dipelajari!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

....., 20..
Guru Mata Pelajaran

.....
NIP.

.....
NIP.