

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
BAB 2 : PERKEMBANGAN TEKNOLOGI DI ERA DIGITAL

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 memahami bahwa IPTEK adalah anugerah Allah. Mereka adalah *digital native* yang setiap hari berinteraksi dengan berbagai platform digital (media sosial, game online, aplikasi komunikasi).
- **Minat:** Peserta didik memiliki minat tinggi pada tren digital terbaru, interaksi sosial online, dan konten hiburan digital.
- **Latar Belakang:** Peserta didik hidup dalam lingkungan yang sangat dipengaruhi oleh media digital, dengan tingkat paparan dan pengawasan orang tua yang bervariasi.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Peserta didik akan merespon baik pada contoh-contoh visual dari media sosial, infografis tentang data penggunaan internet, dan cuplikan video yang relevan.
 - **Auditori:** Diskusi tentang studi kasus, debat tentang dampak teknologi, dan mendengarkan podcast atau kesaksian terkait kehidupan digital akan efektif.
 - **Kinestetik:** Simulasi atau permainan peran tentang cara merespon situasi di dunia maya (misal: cyberbullying) dan proyek membuat kampanye digital akan sangat menarik.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami tren era digital, dampak positif dan negatif teknologi, serta tantangan spesifik yang dihadapi remaja Kristen di dunia maya.
 - **Prosedural:** Menganalisis penggunaan waktu di media sosial, mengidentifikasi risiko dan peluang di era digital, serta menerapkan sikap bijak dan bertanggung jawab sesuai firman Tuhan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini secara langsung membahas dunia yang digeluti peserta didik setiap hari, memberikan panduan iman untuk navigasi kehidupan digital mereka.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Tantangan utama bukan pada pemahaman konsep, melainkan pada pembentukan disiplin diri dan keberanian untuk menjadi berbeda di tengah arus budaya digital.
- **Struktur Materi:** Dimulai dari pengenalan era digital, identifikasi tren, analisis dampak dua sisi (positif dan negatif), tantangan yang dihadapi, hingga refleksi iman dan sikap

yang harus diambil.

- **Integrasi Nilai dan Karakter:**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Menggunakan teknologi untuk memuliakan Tuhan dan menyebarkan kebaikan.
- **Bernalar Kritis:** Mengevaluasi informasi secara kritis, tidak mudah terprovokasi berita bohong (hoax), dan menyadari dampak dari setiap jejak digital yang ditinggalkan.
- **Kreativitas:** Menciptakan konten digital yang positif dan membangun.
- **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam proyek kampanye digital yang positif.
- **Kemandirian:** Mengembangkan disiplin diri dalam mengelola waktu dan konten saat beraktivitas di dunia maya.
- **Kepedulian:** Menunjukkan empati dan sikap menolong terhadap teman yang menjadi korban penyalahgunaan teknologi (misal: perundungan siber).

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan integritas Kristen dalam berinteraksi di dunia maya, menjaga kekudusan pikiran dan perkataan.
- **Kewargaan:** Peserta didik mempraktikkan kewargaan digital (digital citizenship) yang bertanggung jawab, menghormati privasi orang lain, dan menolak ujaran kebencian.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu memverifikasi informasi sebelum membagikannya dan menganalisis bagaimana algoritma media sosial dapat memengaruhi pandangan mereka.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengubah konsumsi konten pasif menjadi produksi konten yang kreatif dan bertujuan.
- **Kolaborasi:** Peserta didik menggunakan alat kolaborasi digital untuk bekerja dalam tim secara efektif dan saling membangun.
- **Kemandirian:** Peserta didik mampu menetapkan batasan pribadi (personal boundaries) dalam penggunaan teknologi untuk menjaga keseimbangan hidup.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami dan menerapkan gaya hidup digital yang sehat, termasuk menjaga kesehatan mental dari tekanan sosial media dan kecanduan gawai.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu berkomunikasi dengan jelas dan penuh empati melalui berbagai platform digital, serta memahami etika komunikasi di setiap platform.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Membahas secara spesifik tentang media sosial, jejak digital, dan keamanan siber.
- **Sosiologi/PPKn:** Menganalisis fenomena masyarakat digital, perubahan norma sosial, dan konsep kewargaan digital.
- **Psikologi:** Membahas dampak teknologi terhadap kesehatan mental, seperti kecanduan, FOMO (Fear of Missing Out), dan perbandingan sosial.
- **Bahasa Indonesia:** Latihan menulis opini, membuat naskah untuk konten video, dan berkomunikasi secara efektif di media digital.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi tren era digital masa kini serta menganalisis dampak positifnya dalam menunjang kehidupan dan iman. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menganalisis dampak negatif dan tantangan di era digital, serta merefleksikannya dengan pengalaman pribadi. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu merumuskan dan menunjukkan sikap sebagai pelajar Kristen yang bijak dan bertanggung jawab dalam memanfaatkan teknologi sesuai dengan prinsip Alkitab. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Menjadi Pelajar Kristen yang Cerdas, Kreatif, dan Bertanggung Jawab di Era Digital.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Case Study (Studi Kasus), Project-Based Learning.
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Peserta didik melakukan "digital detox" singkat di awal pelajaran dan merefleksikan perasaan mereka, menyadarkan mereka akan ketergantungan pada gawai.
 - **Meaningful Learning:** Menghubungkan setiap tren dan tantangan digital (misal: *cancel culture*, *hoax*) dengan pandangan dan solusi dari Alkitab.
 - **Joyful Learning:** Menggunakan format yang akrab dengan peserta didik seperti membuat *meme* rohani, *challenge* TikTok edukatif, atau mendesain *feed* Instagram yang positif.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi studi kasus, debat, survei singkat, pembuatan proyek digital.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan studi kasus dalam bentuk teks, cuplikan video berita, atau *screenshot* percakapan di media sosial.

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat menganalisis kasus secara individu, berpasangan, atau dalam kelompok. Solusi dapat dipresentasikan melalui *role-playing* atau diskusi panel.
- **Diferensiasi Produk:** Proyek akhir dapat berupa kampanye poster digital, video layanan masyarakat, podcast singkat, atau artikel blog tentang penggunaan teknologi yang bijak.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan layanan Bimbingan dan Konseling (BK) untuk sesi tentang kesehatan mental di era digital.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Melibatkan orang tua melalui surat edaran atau pertemuan singkat untuk membahas pentingnya pendampingan anak dalam penggunaan gawai.
- **Mitra Digital:** Mengundang seorang *content creator* Kristen (jika memungkinkan) untuk berbagi secara daring tentang bagaimana menggunakan platform digital untuk menjadi berkat.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menyiapkan "Pojok Parkir Gawai" di mana peserta didik meletakkan gawai mereka selama kegiatan diskusi untuk melatih fokus.
 - Dinding kelas digunakan untuk menempelkan hasil karya poster atau komitmen bersama.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan platform seperti Padlet atau Jamboard untuk *brainstorming* ide secara kolaboratif dan visual.
 - Membuat *polling* atau survei singkat menggunakan Mentimeter atau Google Forms untuk mendapatkan data langsung tentang kebiasaan digital peserta didik.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun lingkungan yang aman dan tanpa menghakimi (*non-judgmental*) bagi peserta didik untuk berbagi pengalaman dan pergumulan mereka di dunia digital.
 - Mendorong sikap saling mengingatkan dan membangun di antara teman sebaya.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengarahkan peserta didik pada situs pengecek fakta (misal: Mafindo) untuk melatih literasi digital.
- **Forum Diskusi Daring:** Membuat *thread* diskusi khusus di platform belajar tentang studi kasus terkini yang relevan.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan rubrik online untuk menilai proyek digital peserta didik.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik mempresentasikan hasil analisis kasus menggunakan alat presentasi pilihan mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Hasil proyek kampanye dipublikasikan di akun media sosial resmi kelas atau sekolah.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Tren Era Digital dan Dampak Positifnya

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan (Mindful):** Guru menyapa, berdoa, dan mengajak peserta didik menyanyikan lagu "Pakailah Waktu Anug'rah Tuhanmu" (PKJ 274).
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Berapa lama waktu yang kalian gunakan untuk memakai setiap teknologi yang kita miliki kemarin? Informasi apa yang paling menarik yang kalian temukan?"
- **Motivasi (Joyful):** Guru menyatakan, "Hari ini kita tidak akan memusuhi teknologi, tapi kita akan mencari tahu bagaimana teknologi bisa menjadi sahabat terbaik untuk iman kita."
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Identifikasi Tren (Joyful):** Peserta didik secara berkelompok mengidentifikasi tren-tren era digital yang mereka ketahui (selain yang ada di buku, misal: AI, Virtual Reality, podcast, dll). Hasilnya ditulis di papan tulis/Jamboard.
- **Analisis Dampak Positif (Meaningful):** Masih dalam kelompok, peserta didik mendiskusikan dampak positif dari setiap tren yang mereka identifikasi, khususnya dalam bidang pendidikan dan pertumbuhan rohani (misal: aplikasi Alkitab, khotbah online, kemudahan mencari informasi tugas). Mereka mengerjakan bagian **Dampak Positif** dari **Kegiatan 3** (hlm. 18).
- **Sharing dan Penguatan (Mindful):** Setiap kelompok membagikan satu dampak positif yang paling mereka rasakan. Guru memberikan penguatan dengan menunjukkan contoh-contoh nyata bagaimana teknologi dipakai untuk kebaikan (misal: penggalangan dana online untuk korban bencana, komunitas belajar online).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Guru menyediakan beberapa link artikel/video tentang pemanfaatan teknologi untuk pelayanan atau pendidikan sebagai bahan inspirasi.
 - **Proses:** Kelompok dapat membuat daftar poin, peta pikiran, atau infografis sederhana untuk mempresentasikan hasil diskusi mereka.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru meminta peserta didik menuliskan satu cara mereka akan menggunakan teknologi untuk hal positif minggu ini.
- **Rangkuman:** Guru dan peserta didik menyimpulkan bahwa era digital membawa banyak kemudahan dan peluang positif yang harus disyukuri dan dimanfaatkan secara maksimal.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta mengamati dan mencatat dampak negatif teknologi yang mereka alami atau lihat di sekitar mereka untuk persiapan pertemuan berikutnya.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Dampak Negatif dan Tantangan di Era Digital

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan menyanyikan lagu yang bertema kewaspadaan atau penyerahan diri.

- **Review (Mindful):** Guru meminta beberapa peserta didik membagikan hasil pengamatan mereka tentang dampak negatif teknologi.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru menampilkan sebuah studi kasus singkat (misal: *screenshot* komentar perundungan siber) dan bertanya, "Apa yang salah dari gambar ini? Pernahkah kalian melihat yang seperti ini?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Diskusi Kelompok (Meaningful):** Berdasarkan hasil pengamatan dan materi di buku (hlm. 18), kelompok mendiskusikan **Dampak Negatif** teknologi. Mereka juga mengerjakan **Kegiatan 4 (Mengidentifikasi Tantangan Perkembangan Teknologi di Era Digital)** di halaman 19.
- **Studi Kasus (Joyful & Mindful):** Guru memberikan beberapa studi kasus yang lebih mendalam: 1) Kecanduan game online, 2) Menyebarkan berita bohong (hoax), 3) Tekanan untuk tampil sempurna di media sosial. Setiap kelompok menganalisis satu kasus: apa penyebabnya, apa dampaknya, dan bagaimana seharusnya sikap seorang Kristen.
- **Presentasi dan Debat Sehat:** Kelompok mempresentasikan hasil analisis kasusnya. Guru memfasilitasi diskusi atau debat sehat tentang cara terbaik untuk menyikapi setiap tantangan.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Kelompok bisa memilih untuk mempresentasikan dalam bentuk *role-playing* (memerankan adegan dari studi kasus dan solusinya) atau presentasi lisan.
 - **Konten:** Untuk peserta didik yang lebih mendalam, guru bisa memberikan artikel tentang psikologi di balik kecanduan media sosial.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi Pribadi:** Peserta didik mengerjakan **Kegiatan 2 (Evaluasi Pribadi)** di halaman 16 secara jujur untuk diri sendiri.
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa di balik peluang, era digital juga membawa dampak negatif dan tantangan serius yang membutuhkan kewaspadaan dan kendali diri.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membaca bagian **E. Mari Membaca Alkitab** (hlm. 20) dan merenungkan bagaimana ayat-ayat tersebut bisa menjadi solusi atas tantangan yang dibahas.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Sikap Bijak Pelajar Kristen di Era Digital

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan pujian.
- **Review (Mindful):** Guru mengulas kembali tantangan-tantangan yang telah dibahas pada pertemuan sebelumnya.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Setelah mengetahui semua tantangan itu, apakah kita harus takut dan meninggalkan teknologi? Apa yang firman Tuhan katakan sebagai pegangan kita?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Pendalaman Alkitab (Meaningful):** Secara bersama-sama, kelas membahas Amsal 1:7 dan Amsal 3:5-6. Guru memandu diskusi untuk menghubungkan konsep "takut akan Tuhan" dan "mengandalkan Tuhan" dengan kehidupan digital. Bagaimana "takut akan Tuhan" mencegah kita dari mengakses konten negatif? Bagaimana "mengandalkan Tuhan" menolong kita saat merasa cemas karena media sosial?
- **Brainstorming Solusi (Joyful):** Secara berkelompok, peserta didik melakukan *brainstorming* tentang cara-cara praktis untuk menjadi "garam dan terang" di media sosial. Ide-ide dituliskan di papan tulis/Padlet.
- **Perencanaan Proyek (Kinestetik):** Guru menjelaskan tugas **Pengayaan** (hlm. 22) sebagai proyek akhir. Peserta didik, dalam kelompoknya, mulai merencanakan proyek mereka: memilih topik (misal: anti-hoax, kampanye kesehatan mental, stop cyberbullying), menentukan format (poster, video, dll), dan membuat garis besar kontennya.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik bebas memilih format proyek yang paling sesuai dengan minat dan keahlian mereka (desain grafis, videografi, menulis, dll).
 - **Proses:** Guru memberikan pendampingan kepada setiap kelompok sesuai dengan kebutuhan mereka dalam merancang proyek.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Komitmen Pribadi (Mindful):** Setiap peserta didik menuliskan sebuah komitmen pribadi di secarik kertas tentang satu perubahan perilaku digital yang akan mereka lakukan, terinspirasi dari Amsal.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa menjadi pelajar Kristen di era digital berarti menjadi pengguna yang cerdas (memfilter informasi), kreatif (mencipta kebaikan), dan bertanggung jawab (memuliakan Tuhan).
- **Apresiasi dan Penjelasan Proyek:** Guru memberikan apresiasi dan menjelaskan tenggat waktu serta kriteria penilaian untuk proyek akhir.
- **Penutup:** Doa penutup, mendoakan agar setiap peserta didik dimampukan untuk menjadi saksi Kristus di dunia digital.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Survei Singkat:** Menggunakan *polling* di awal pertemuan untuk mengetahui aplikasi favorit dan rata-rata durasi penggunaan gawai peserta didik.

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti "Apa hubungan antara sikap individualistik dengan penggunaan media sosial yang berlebihan?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengobservasi bagaimana peserta didik menganalisis studi kasus dan memberikan solusi yang alkitabiah.
- **Latihan Soal/LKPD:** Pengerjaan **Kegiatan 2, 3, dan 4** dari buku paket.
- **Observasi:** Mengamati sikap kritis, empati, dan kesadaran diri peserta didik selama diskusi tentang dampak negatif teknologi.
- **Produk (Proses):**

- Hasil analisis studi kasus kelompok.
- Rencana/garis besar proyek yang dibuat di pertemuan ke-3.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Kampanye Digital:** Peserta didik mengumpulkan produk kampanye digital mereka (poster, video, artikel, dll). Penilaian berfokus pada relevansi pesan, kreativitas, kejelasan, dan dampak positif yang ingin dicapai.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Proyek:** Jika waktu memungkinkan, kelompok mempresentasikan hasil proyek mereka di depan kelas.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep dan kemampuan aplikasi.

Contoh Tes Tertulis :

I. Pilihan Ganda

1. Salah satu tren di era digital adalah paperless, yang berarti mengurangi penggunaan kertas. Contoh konkret dari tren ini yang membantu pelajar adalah...
 - a. Mesin fotokopi
 - b. E-book (buku elektronik)
 - c. Perpustakaan konvensional
 - d. Papan tulis
 - e. Majalah cetak
2. Generasi masa kini sering disebut Generasi M (Multitasking) karena dapat melakukan beberapa kegiatan digital secara bersamaan. Dampak negatif yang paling mungkin timbul dari kebiasaan ini adalah...
 - a. Kemampuan berpikir menjadi lebih cepat
 - b. Kreativitas meningkat pesat
 - c. Fokus dan konsentrasi saat belajar menurun
 - d. Kemampuan bersosialisasi tatap muka meningkat
 - e. Menjadi lebih hemat waktu
3. Seorang pelajar Kristen menggunakan media sosial untuk membagikan ayat Alkitab yang menguatkan dan membuat konten video tentang pengalaman imannya. Tindakan ini merupakan contoh pemanfaatan teknologi untuk...
 - a. Mencari popularitas
 - b. Membuang-buang waktu
 - c. Menjadi gaul dan terang bagi sesama
 - d. Mengikuti tren masa kini
 - e. Menunjukkan bahwa ia lebih rohani dari yang lain
4. Amsal 1:7 yang menyatakan "Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan" menjadi dasar bagi kita dalam menghadapi era digital. Sikap "takut akan Tuhan" ini diwujudkan dengan cara...
 - a. Tidak pernah membuka internet sama sekali
 - b. Percaya pada semua informasi yang ada di internet
 - c. Berani membuka situs-situs berbahaya untuk menguji iman
 - d. Memiliki kendali diri untuk tidak mengakses konten yang tidak berkenan kepada

Tuhan

- e. Menghakimi teman yang berbuat salah di media sosial
5. Berikut ini adalah tantangan di era digital yang dapat merusak kerohanian remaja, KECUALI...
- a. Kecanduan game online yang membuat lupa berdoa
 - b. Kemudahan mengakses komunitas belajar Alkitab secara online
 - c. Terpapar pada pergaulan dan gaya hidup yang tidak sesuai dengan firman Tuhan
 - d. Menjadi individualistis dan kurang peka terhadap orang di sekitar
 - e. Merasa cemas dan iri hati karena membandingkan diri dengan kehidupan orang lain di Instagram

II. Esai

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan "jejak digital"! Mengapa sebagai seorang pelajar Kristen, kita harus berhati-hati dengan jejak digital yang kita tinggalkan di internet?
2. Bayangkan kamu adalah admin akun media sosial rohani Kristen di sekolahmu. Rancanglah 3 jenis konten mingguan yang akan kamu post untuk menjadi berkat bagi teman-temanmu. Jelaskan tujuan dari setiap jenis konten tersebut!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.