



## **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) / II (Genap)**

---

**MODUL AJAR DEEP LEARNING**  
**MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI**  
**BAB 8 : BERSIAP MENGHADAPI TANTANGAN PERGAULAN MASA KINI**

**A. IDENTITAS MODUL**

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

**B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK**

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik adalah pengguna aktif media sosial dan memahami dinamika pergaulan remaja. Mereka telah belajar tentang pentingnya meneladani Kristus dari bab sebelumnya.
- **Minat:** Peserta didik sangat tertarik dengan topik yang relevan dengan kehidupan sosial mereka, seperti pertemanan, tren, dan penggunaan media sosial.
- **Latar Belakang:** Peserta didik hidup di tengah tekanan pergaulan sebaya dan arus informasi media sosial yang kuat, yang memengaruhi cara mereka memandang diri sendiri dan dunia.
- **Kebutuhan Belajar:**
  - **Visual:** Peserta didik akan merespon baik pada studi kasus yang disajikan melalui *screenshot* media sosial, video pendek, atau infografis tentang tren remaja.
  - **Auditori:** Diskusi kelompok, debat, dan berbagi pengalaman pribadi tentang tantangan pergaulan akan sangat efektif.
  - **Kinestetik:** Permainan peran (seperti *Truth or Dare* yang dimodifikasi) dan kegiatan merancang kampanye positif akan meningkatkan keterlibatan mereka.

**C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN**

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
  - **Konseptual:** Memahami tantangan spesifik dalam pergaulan remaja masa kini (khususnya media sosial), makna "tidak menjadi serupa dengan dunia" (Roma 12:2), dan prinsip Alkitabiah dalam menghadapi pencobaan.
  - **Prosedural:** Menganalisis dampak media sosial, menerapkan strategi untuk menjadi "garam dan terang" di dunia maya, dan menggunakan teladan Yesus dalam menghadapi godaan.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini menyentuh inti pergumulan remaja masa kini, yaitu bagaimana mempertahankan identitas Kristen di tengah tekanan untuk menyesuaikan diri dengan dunia.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang ke Tinggi. Konsepnya relevan, namun tantangannya besar karena membutuhkan keberanian untuk berbeda dan disiplin diri yang kuat dalam praktik sehari-hari.

- **Struktur Materi:** Dimulai dengan identifikasi tantangan, lalu membahas panggilan Alkitab untuk hidup berbeda, memberikan solusi praktis (menjadi garam dan terang), dan ditutup dengan sumber kekuatan utama, yaitu teladan Yesus.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
  - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Berpegang teguh pada firman Tuhan sebagai benteng dalam menghadapi godaan.
  - **Bernalar Kritis:** Menganalisis secara kritis pengaruh media sosial dan tekanan teman sebaya terhadap iman dan perilaku.
  - **Kreativitas:** Menciptakan cara-cara kreatif untuk menyebarkan nilai-nilai kebenaran melalui platform digital.
  - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Saling mendukung dengan teman seiman untuk tetap kuat dalam menghadapi tantangan bersama.
  - **Kemandirian:** Membangun ketangguhan iman dan keberanian untuk mengambil keputusan yang benar secara mandiri.
  - **Kepedulian:** Menunjukkan kepedulian dengan cara yang benar kepada teman yang terjerumus dalam pergaulan negatif.

#### **D. DIMENSI PROFIL LULUSAN**

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menunjukkan ketangguhan iman dengan menolak kompromi terhadap nilai-nilai dunia yang bertentangan dengan firman Tuhan.
- **Kewargaan:** Peserta didik mempromosikan interaksi yang sehat dan membangun di ruang-ruang pergaulan, baik online maupun offline.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengidentifikasi dan menolak narasi atau tren yang merusak dari budaya populer dan media sosial.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan konten alternatif yang positif dan inspiratif sebagai tandingan dari konten negatif.
- **Kolaborasi:** Peserta didik membangun komunitas yang saling menguatkan untuk menghadapi tekanan pergaulan secara bersama-sama.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki pendirian yang teguh dan tidak mudah terpengaruh oleh tekanan teman sebaya untuk melakukan hal yang salah.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami pentingnya menjaga kesehatan mental dari dampak negatif pergaulan, seperti kecemasan sosial dan perbandingan diri.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menolak ajakan negatif dengan cara yang tegas namun tetap sopan dan bijaksana.

## DESAIN PEMBELAJARAN

### A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti

### B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Analisis mendalam tentang cara kerja media sosial dan dampaknya.
- **Sosiologi:** Mempelajari fenomena konformitas, tekanan teman sebaya (*peer pressure*), dan pembentukan identitas dalam kelompok sosial.
- **Psikologi:** Membahas tentang ketahanan mental (*resilience*), pengambilan keputusan, dan pengelolaan godaan.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu mengidentifikasi tantangan pergaulan masa kini dan menganalisis dampak positif serta negatif media sosial dalam kehidupan mereka. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan panggilan Kristen untuk tidak menjadi serupa dengan dunia dan merumuskan cara-cara praktis untuk menjadi "garam dan terang" di media sosial. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu meneladani sikap Yesus dalam menghadapi pencobaan (Matius 4:1-11) sebagai bekal untuk memiliki sikap tangguh dalam menghadapi tantangan pergaulan masa kini. (3 JP)

### D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Tangguh Seperti Kristus: Menavigasi Arus Pergaulan dan Media Sosial.

### E. KERANGKA PEMBELAJARAN

#### PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Case Study (Studi Kasus), Problem-Based Learning (Pembelajaran Berbasis Masalah).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
  - **Mindful Learning:** Peserta didik diajak untuk secara sadar mengamati pikiran dan perasaan mereka saat berinteraksi di media sosial dan mengidentifikasi pemicu godaan.
  - **Meaningful Learning:** Peserta didik menemukan bahwa perlawanan terhadap godaan bukanlah beban, melainkan sebuah perjuangan mulia untuk menghormati Tuhan dan menjaga kekudusan hidup.
  - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui permainan interaktif (*Truth or Dare*), debat, dan proyek pembuatan konten kreatif yang relevan dengan dunia mereka.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, studi kasus, permainan peran, debat, penugasan proyek.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
  - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan studi kasus yang beragam, mulai dari *cyberbullying*, penyebaran *hoax*, hingga tekanan untuk mengikuti tren tertentu.

- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat menganalisis kasus dalam kelompok, kemudian mempresentasikannya melalui debat (pro-kontra media sosial) atau sketsa drama pendek.
- **Diferensiasi Produk:** Proyek akhir bisa berupa pembuatan panduan "Tips & Trik Jadi Garam di Medsos", video kampanye, atau podcast yang membahas satu tantangan spesifik.

#### **KEMITRAAN PEMBELAJARAN**

- **Lingkungan Sekolah:** Berkolaborasi dengan OSIS untuk membuat acara atau kampanye bersama tentang pergaulan sehat dan bijak bermedia sosial.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mengundang seorang pemuda/pemudi gereja yang aktif dalam pelayanan media untuk berbagi pengalaman.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform seperti Instagram, TikTok, atau YouTube sebagai objek studi kasus dan sekaligus platform untuk publikasi hasil karya.

#### **LINGKUNGAN BELAJAR**

- **Ruang Fisik:**
  - Menyiapkan "Papan Dilema", di mana studi kasus atau pertanyaan dilematis tentang pergaulan ditempel, dan peserta didik bisa memberikan respon mereka.
- **Ruang Virtual:**
  - Menggunakan platform polling online (misal: Mentimeter) untuk melakukan survei anonim tentang tantangan pergaulan yang paling sering dihadapi.
- **Budaya Belajar:**
  - Membangun budaya keterbukaan di mana peserta didik merasa aman untuk mengakui pergumulan mereka tanpa dihakimi.
  - Mendorong sikap proaktif untuk mencari solusi bersama, bukan hanya mengidentifikasi masalah.

#### **PEMANFAATAN DIGITAL**

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Mengarahkan peserta didik pada artikel atau video dari sumber Kristen terpercaya yang membahas tentang pergaulan dan media sosial.
- **Forum Diskusi Daring:** Membuat forum debat online tentang topik "Media Sosial: Lebih Banyak Manfaat atau Mudaratnya?"
- **Penilaian Daring:** Menggunakan rubrik online untuk menilai proyek kampanye digital.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik dan guru menggunakan berbagai alat digital untuk presentasi.
- **Media Publikasi Digital:** Hasil proyek dipublikasikan dengan tagar khusus untuk menyebarkan pesan positif.

### **F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI**

#### **PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)**

Topik: Mengidentifikasi Tantangan Pergaulan dan Media Sosial

#### **KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)**

- **Pembukaan (Joyful):** Guru membuka dengan salam, doa, dan memulai dengan permainan **Truth or Dare** (hlm. 80) yang pertanyaannya sudah dimodifikasi seputar pergaulan dan media sosial (misal: *Truth*: "Sebutkan satu tren yang sedang kamu ikuti!");

*Dare*: "Peragakan gaya seorang *influencer* favoritmu!").

- **Apersepsi (Meaningful)**: Guru mengaitkan permainan dengan topik: "Dari permainan tadi, kita lihat betapa hidup kita dipengaruhi oleh teman dan tren. Apa saja tantangannya sebagai anak Tuhan?"
- **Motivasi**: Guru menjelaskan bahwa hari ini mereka akan membedah tantangan-tantangan tersebut agar bisa bersiap menghadapinya.
- **Penyampaian Tujuan**: Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan pertama.

#### KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Diskusi Terbuka**: Guru memantik diskusi tentang **B. Tantangan Hidup Masa Kini** (hlm. 82), meminta peserta didik menyebutkan tantangan-tantangan yang mereka hadapi dalam pergaulan.
- **Analisis Media Sosial (Kinestetik)**: Peserta didik dibagi dalam kelompok untuk mengerjakan **Kegiatan 2 (Menyebutkan Dampak dan Sikap Saya terhadap Media Sosial)** di halaman 82. Setiap kelompok fokus pada satu platform media sosial (Instagram, TikTok, YouTube, dll).
- **Presentasi Kelompok**: Setiap kelompok mempresentasikan hasil analisisnya tentang dampak positif, negatif, dan sikap yang seharusnya mereka ambil terhadap platform tersebut.
- **Diskusi Kelas**: Guru memfasilitasi diskusi dari hasil presentasi, terutama pada **Kegiatan 3** (hlm. 83) tentang apakah menghindar adalah solusi yang tepat.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi**:
  - **Konten**: Guru bisa menampilkan contoh-contoh nyata postingan positif dan negatif dari berbagai platform.
  - **Proses**: Kelompok bisa menyajikan hasil analisisnya dalam bentuk T-Chart (Positif vs Negatif) atau SWOT analysis sederhana (Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats).

#### KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi (Mindful)**: Peserta didik diminta melakukan evaluasi pribadi: "Dari semua dampak negatif yang dibahas, mana yang paling sering aku alami atau lakukan?"
- **Rangkuman**: Guru menyimpulkan bahwa media sosial adalah alat netral yang dampaknya tergantung pada bagaimana kita menggunakannya.
- **Tindak Lanjut**: Peserta didik diminta membaca Roma 12:2 dan memikirkan artinya dalam konteks pergaulan masa kini.
- **Penutup**: Salam dan doa.

#### PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Menjadi Garam dan Terang di Dunia Maya

#### KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan**: Salam, doa, dan menyanyikan lagu "Ku Tak Dapat Jalan Sendiri" (hlm. 80).
- **Review**: Guru meminta beberapa peserta didik berbagi pemahaman mereka tentang Roma 12:2.
- **Apersepsi (Meaningful)**: Guru bertanya, "Jika kita tidak boleh serupa dengan dunia, lalu kita harus jadi seperti apa? Apa artinya menjadi 'garam' dan 'terang' di media sosial?"

- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini.

#### KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Pendalaman Alkitab:** Guru membahas lebih dalam materi **C. Panggilan-Nya untuk Tidak Menjadi Serupa dengan Dunia** (hlm. 83) dan **D. Media Sosial Bisa Dimanfaatkan untuk Kemuliaan Tuhan** (hlm. 83), menekankan 1 Korintus 10:31.
- **Brainstorming Kelompok (Joyful):** Dalam kelompok, peserta didik melakukan *brainstorming* untuk menjawab pertanyaan "Bagaimana cara menjadi garam dan terang di media sosial?" (**E. Menjadi Garam dan Terang di Media Sosial**, hlm. 84).
- **Sharing Refleksi Saat Teduh (Mindful):** Guru menjelaskan **Kegiatan 4** (hlm. 84). Peserta didik diberi waktu untuk menulis refleksi singkat dari satu ayat Alkitab yang mereka suka, lalu membagikannya dalam kelompok seolah-olah itu adalah sebuah postingan media sosial.
- **Merancang Kampanye:** Kelompok mulai merancang sebuah kampanye mini atau proyek (sesuai **Pengayaan**, hlm. 85-86) dengan tema "Jadi Garam di Medsos". Mereka menentukan pesan utama dan media yang akan digunakan (poster, video, dll).
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Peserta didik yang lebih verbal bisa fokus pada penulisan caption/narasi, sementara yang visual bisa fokus pada desain.
  - **Produk:** Hasil brainstorming bisa dituangkan dalam bentuk *mind map*, daftar ide, atau sketsa kampanye.

#### KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, "Apa satu hal kecil yang bisa kamu lakukan hari ini untuk menjadi garam di grup WhatsApp atau akun media sosialmu?"
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa orang Kristen dipanggil untuk menjadi agen perubahan yang positif di dunia maya, bukan hanya menjadi konsumen pasif.
- **Tindak Lanjut:** Peserta didik diminta membaca Matius 4:1-11 tentang Yesus dicobai di padang gurun.
- **Penutup:** Salam dan doa.

### PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik: Meneladani Yesus dalam Menghadapi Godaan

#### KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Pembukaan:** Salam, doa, dan pujian.
- **Review:** Guru mengulas kembali konsep menjadi garam dan terang.
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Menjadi garam dan terang itu tidak mudah, pasti banyak godaan. Bagaimana cara kita bisa menang? Siapa teladan terbaik kita dalam menghadapi godaan?"
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran pertemuan ini.

#### KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Studi Alkitab Mendalam (Meaningful):** Guru memimpin pembahasan **F. Mari Membaca Alkitab** (hlm. 84), fokus pada Matius 4:1-11.
  - **Pencobaan 1 (Batu jadi roti):** Godaan pemenuhan kebutuhan fisik secara instan. Kaitkan dengan keinginan untuk cepat populer, dapat banyak *likes*.
  - **Pencobaan 2 (Menjatuhkan diri):** Godaan mencari sensasi dan menguji Tuhan.

Kaitkan dengan melakukan *challenge* berbahaya atau menyebarkan spiritualitas yang keliru.

- Pencobaan 3 (Menyembah Iblis): Godaan kompromi iman demi kekuasaan/kesuksesan duniawi. Kaitkan dengan mengikuti tren yang bertentangan dengan iman demi diterima.
- **Diskusi:** Guru memandu diskusi tentang bagaimana Yesus selalu menjawab dengan Firman Tuhan. Apa artinya ini bagi kita?
- **Role Playing (Kinestetik & Joyful):** Dalam kelompok, peserta didik membuat sketsa drama pendek. Satu orang berperan sebagai "remaja", yang lain sebagai "godaan" (misal: ajakan untuk bergosip, melihat konten negatif, berbohong), dan satu orang lagi sebagai "suara hati/Firman Tuhan" yang memberikan kekuatan untuk menolak.
- **Refleksi dan Komitmen:** Peserta didik mengerjakan bagian **H. Refleksi** (hlm. 85) secara pribadi, melakukan evaluasi jujur tentang penggunaan media sosial mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
  - **Proses:** Kelompok dapat memilih jenis godaan yang paling relevan untuk mereka perankan.
  - **Konten:** Guru bisa menyediakan ayat-ayat Alkitab lain yang relevan untuk melawan godaan.

#### KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Doa Komitmen:** Guru memimpin doa bersama, secara khusus mendoakan kekuatan bagi peserta didik untuk menjadi tangguh dan memegang teguh kebenaran di tengah pergaulan mereka.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa senjata utama kita dalam menghadapi tantangan dan godaan adalah firman Tuhan, sama seperti yang diteladankan oleh Yesus.
- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi atas partisipasi aktif dan keterbukaan peserta didik.
- **Penutup:** Salam dan doa penutup (hlm. 86).

#### G. ASESMEN PEMBELAJARAN

##### ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Permainan Truth or Dare:** Menggali pemahaman dan pengalaman awal peserta didik tentang pergaulan dan media sosial.

##### ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Apa maksud dari 'jangan menjadi serupa dengan dunia' dalam konteks gaya hidup remaja?"
- **Diskusi Kelompok:** Mengobservasi kemampuan analisis, argumentasi, dan kolaborasi peserta didik.
- **Latihan Soal/LKPD:** Pengerjaan **Kegiatan 2 dan 4** dari buku paket.
- **Observasi:** Mengamati sikap kritis, kesadaran diri, dan ketangguhan iman yang mulai terbentuk.
- **Produk (Proses):**
  - Hasil analisis dampak media sosial.
  - Daftar ide untuk menjadi garam dan terang.
  - Sketsa *role playing*.

## ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**

- **Analisis Artikel/Observasi:** Tugas **Pengayaan** (hlm. 85-86) dinilai berdasarkan kedalaman analisis dan refleksi kritis.

- **Praktik (Kinerja):**

- **Role Playing:** Penampilan drama singkat dinilai berdasarkan pemahaman konsep, kreativitas, dan pesan yang disampaikan.

- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konsep dan kemampuan aplikasi.

Contoh Tes Tertulis :

### I. Pilihan Ganda

1. Roma 12:2 menasihati kita, "Janganlah kamu menjadi serupa dengan dunia ini." Dalam konteks pergaulan remaja, hal ini berarti...
  - a. Kita harus mengisolasi diri dan tidak punya teman
  - b. Kita harus menolak semua tren dan teknologi modern
  - c. Kita harus memiliki standar hidup yang berdasarkan firman Tuhan, bukan ikut-ikutan dunia
  - d. Kita harus membenci semua orang yang tidak seiman
  - e. Kita harus berpakaian kuno dan tidak modis
2. Memanfaatkan media sosial untuk membagikan kesaksian hidup atau renungan singkat adalah contoh penerapan prinsip...
  - a. Menjadi serupa dengan dunia
  - b. Membuang-buang waktu
  - c. Menjadi garam dan terang
  - d. Mencari perhatian
  - e. Menyombongkan diri
3. Dalam Matius 4, Yesus menghadapi pencobaan dari Iblis dengan selalu menjawab...
  - a. "Enyallah Iblis!"
  - b. Dengan kekuatan dan kuasa-Nya sendiri
  - c. "Ada tertulis..." (mengutip Firman Tuhan)
  - d. Dengan argumen dan logika manusia
  - e. Dengan diam saja
4. Godaan Iblis kepada Yesus untuk mengubah batu menjadi roti relevan dengan tantangan remaja masa kini, yaitu godaan untuk...
  - a. Menjadi ahli masak
  - b. Mendapatkan sesuatu (popularitas, kepuasan) secara instan dan dengan cara yang salah
  - c. Rajin berpuasa
  - d. Membuka toko roti
  - e. Tidak peduli pada orang lapar
5. Sikap yang paling tepat menurut 1 Korintus 6:12 ("Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak mau membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apa pun") dalam menggunakan media sosial adalah...
  - a. Bebas melakukan apa saja karena semuanya halal

- b. Menghindari media sosial sepenuhnya karena bisa memperhamba
- c. Menggunakan media sosial dengan kendali diri dan tidak membiarkannya menguasai hidup kita
- d. Hanya mengikuti akun-akun rohani saja
- e. Menghabiskan seluruh waktu untuk bermedia sosial karena itu berguna

## II. Esai

1. Jelaskan minimal dua dampak negatif media sosial dalam pergaulan remaja. Kemudian, berikan solusi atau sikap yang seharusnya diambil oleh seorang pelajar Kristen untuk mengatasi setiap dampak tersebut!
2. Pilih salah satu dari tiga pencobaan yang dialami Yesus di padang gurun (Matius 4:1-11). Jelaskan pencobaan tersebut dan berikan satu contoh tantangan serupa yang mungkin kamu hadapi di sekolah atau di dunia maya. Bagaimana kamu akan menerapkan cara Yesus untuk menghadapi tantangan tersebut?

Mengetahui,  
Kepala Sekolah

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

.....  
NIP. ....

.....  
NIP. ....