



## MANDAT BUDAYA DALAM KEJADIAN 1:28 DAN IMPLIKASINYA TERHADAP PENGGUNAAN TEKNOLOGI DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN

Dicky Welly Kansil  
Sekolah Tinggi Teologi Global Glow Indonesia  
Email: [dickykansil@gmail.com](mailto:dickykansil@gmail.com)

### Abstract

*This article discusses the cultural mandate perspective on the use of technology in the context of Christian Religious Education learning. In facing the digital era, the process of integrating technology in Christian religious education is becoming increasingly related to meeting the needs of the times. This research aims to explore an in-depth understanding of how the cultural mandate of Christianity can shape views on the use of technology in the learning process. Using a qualitative approach, this research analyzes literature and library studies which aim to explain how the cultural mandate of Christianity influences attitudes and views towards the integration of technology in religious learning. The results of the research state that the cultural mandate view provides a solid basis for the use of technology in learning in accordance with Christian religious principles. These findings contribute to the view of how to integrate technology responsibly and significantly in Christian religious education learning, as well as understanding the positive influences and problems that may arise. This article attempts to explore new thinking regarding the balance between religious values and technological advances in the context of Christian religious education learning.*

**Keywords :** Mandate of Culture, Technology, Learning Christian Religious Education

### Abstrak

Artikel ini membahas perspektif amanat budaya terhadap penggunaan teknologi dalam konteks pembelajaran Pendidikan Agama Kristen. Dalam menghadapi era digital, proses pengintegrasian teknologi dalam pendidikan agama Kristen menjadi semakin terkait untuk memenuhi kebutuhan zaman. Penelitian ini bertujuan untuk menggali pemahaman tentang bagaimana amanat budaya Kristen dapat membentuk pandangan terhadap penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini melakukan analisis terhadap literatur dan studi Pustaka yang bertujuan untuk memaparkan bagaimana amanat budaya agama Kristen mempengaruhi sikap dan pandangan terhadap integrasi teknologi dalam pembelajaran agama. Hasil penelitian menyatakan bahwa pandangan amanat budaya memberikan dasar yang kokoh dalam penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang sesuai dengan prinsip-prinsip agama Kristen. Penemuan ini memberikan sumbangan pada pandangan tentang bagaimana mengintegrasikan teknologi secara bertanggung jawab dan signifikan dalam pembelajaran pendidikan agama Kristen, sekaligus memahami pengaruh positif dan problema yang mungkin timbul. Artikel ini berusaha untuk menggali pemikiran baru terkait keseimbangan

antara nilai-nilai keagamaan dan kemajuan teknologi dalam konteks pembelajaran pendidikan agama Kristen.

Kata kunci: Amanat Budaya, Teknologi, Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen”

## PENDAHULUAN

Sejak semula Allah telah mempercayakan kepemimpinan terhadap alam itu kepada manusia supaya mengelola dan memelihara ciptaan-Nya (Kejadian 1-2), namun tugas tersebut tidak berjalan baik sebagaimana nampak dalam berbagai tindakan eksploitasi yang dilakukan manusia terhadap alam,<sup>1</sup> terjadi karena kekeliruan manusia dalam merespon tugas atau mandat yang Allah berikan. Seiring dengan perkembangan jaman, memicu adanya kemajuan dalam berbagai bidang di dunia baik melalui ilmu pengetahuan dan teknologi, sejatinya memiliki akar atau sumber yang bersumber pada karya Tuhan. Tuhan menciptakan manusia sebagai makhluk istimewa dengan kemampuan untuk merefleksikan kreasi-Nya, sesuai dengan mandat kebudayaan yang tercatat dalam Kejadian 1:28. Amanat budaya ini khusus diberikan kepada manusia, sebagai ciptaan Allah yang segambar-Nya, karena manusia diciptakan menurut gambar atau rupa Tuhan. Sebagai makhluk yang memiliki kesamaan dengan Penciptanya, manusia diberikan keistimewaan yang tidak dimiliki oleh ciptaan lain. Sebagai makhluk berpikir, manusia memiliki kemampuan rasional untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi. Ilmu pengetahuan dan teknologi, sebagai hasil karya manusia, menjadi salah satu realisasi dari pelaksanaan mandat budaya yang terus berkembang seiring dengan kemajuan manusia.<sup>2</sup>

Kejadian 1:28 berada dalam konteks penciptaan. Manusia, sebagai penerima mandat tersebut diciptakan dalam gambar Allah. Allah tidak hanya menciptakan manusia dengan cara tertentu, melainkan juga untuk tugas tertentu. Gambar Allah dalam diri manusia mencakup keberadaan (being) sekaligus fungsinya sehingga mandat budaya merupakan hal yang esensial untuk eksistensi manusia. Mandat budaya mengindikasikan tidak adanya realita yang lebih tinggi. Manusia dalam keutuhannya, yang terdiri dari tubuh dan roh mengerjakan mandat budaya. Hal ini pernah bekerja dalam kehidupan yang konkret di keseharian hidup manusia dan merupakan pekerjaan konkret sehari-hari yang juga bersifat spiritual.<sup>3</sup> Dengan kata lain hasil dari mandat budaya bagi manusia sangat luas dan kompleks, karena hal ini mencakup segala sesuatu yang dikerjakan atau dibangun manusia dengan tangan dan pikiran mereka di muka bumi ini. Hal ini berarti termasuk rumah atau bangunan, perkakas, karya seni, dan juga sistem-sistem ide, seperti sains (teknologi), filsafat, ekonomi, politik, teologi, sejarah. Jadi Ilmu pengetahuan dan teknologi, adalah hasil karya manusia yang merupakan salah satu bentuk pelaksanaan mandat budaya (Kej. 1:28).

Berdasarkan hal tersebut, manusia pada dasarnya manusia telah menciptakan teknologi dan memakainya untuk mempermudah segala aktifitasnya dalam kehidupan

---

<sup>1</sup> Agustina Pasang, “Ekologi Penciptaan dalam Kejadian 3 sebagai Landasan Evaluasi Kritis terhadap Perilaku Ekologis Para Teolog Reformed Indonesia Masa Kini,” *Exelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 2 (Januari-Juni 2019): 67-76 <https://sttexelsius.ac.id>

<sup>2</sup> Phanny Tandy Kakauhe, “Teknologi Dan Tanggung Jawab Orang Kristen,” *Missio Ecclesiae*, 2(1), April 2013,

<sup>3</sup> Vivian Sadikin, Yohanes Hasiholan Tampubolon, “Mandat Budaya dalam Wawasan Dunia Kristen: Suatu Kritik terhadap Dualisme,” *Jurnal Manna Rafflesia*, 2023.

sehari-hari. Dalam konteks ini, teknologi telah ada sejak manusia diciptakan. Allah menciptakan manusia menurut gambar dan rupa-Nya (Imago Dei) dan memperlengkapi manusia dengan kekuatan berpikir yang diberikan Allah (Kej.1:27-31).<sup>4</sup> Teknologi mengalami perkembangan seiring dengan perubahan zaman di mana manusia menggunakannya sesuai dengan kebutuhan agar dapat mempermudah aktivitas dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam revolusi industri<sup>5</sup> di mana Pendidikan Agama Kristen menemui tantangan yang signifikan dalam menghadapi perubahan teknologi yang pesat. Penerapan teknologi dalam konteks pembelajaran agama Kristen menjadi suatu keniscayaan guna menjawab tuntutan zaman yang terus berkembang.

Teknologi, yang terus berkembang menawarkan potensi besar untuk memperkaya pengalaman pembelajaran melalui berbagai inovasi, mulai dari pembelajaran jarak jauh hingga pemanfaatan media interaktif. Berkaitan dengan hal ini maka Pendidikan Agama Kristen mau tidak mau harus beradaptasi dengan perubahan yang terjadi saat ini supaya tetap memiliki relevansi, meskipun didasarkan pada metode pengajaran tradisional dan interaksi tatap muka<sup>6</sup> Oleh karena itu, pemahaman yang mendalam tentang bagaimana amanat budaya dapat membimbing integrasi teknologi dalam pembelajaran agama Kristen menjadi suatu keharusan. Dalam konteks ini maka penting untuk memahami sekaligus menjawab pertanyaan pertanyaan seperti; “Bagaimana amanat budaya mempengaruhi pemahaman dan penerapan teknologi dalam konteks pendidikan agama Kristen? dan “Apakah adanya keterkaitan tersebut dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembelajaran Pendidikan Agama Kristen?

Isu mengenai teknologi pembelajaran telah banyak dibahas, Gunawan dan Tjiptosoewarno melalui artikel berjudul “Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAK Pasca Pandemi” menuliskan bahwa penggunaan teknologi menjadi solusi alternatif untuk mengatasi persoalan yang timbul pasca pandemi terkait dengan pembelajaran online, meski demikian penggunaan teknologi juga memberikan dampak positif dan negatif itu sebabnya tenaga pendidikan bekerja keras untuk mengatasi hal tersebut.<sup>7</sup> Sipahutar dan Saragih dalam artikel berjudul “Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAK di Era Modern” menyimpulkan bahwa penggunaan teknologi dalam mata pelajaran Pendidikan Agama Kristen pada dasarnya dapat diwujudkan dengan memanfaatkan perangkat teknologi berbasis digital untuk mendukung dan meningkatkan proses pengajaran dan pembelajaran dalam PAK.<sup>8</sup> Heluka dan Tasak dalam artikel berjudul

---

<sup>4</sup> Noh Ibrahim Boiliu, and Saniogo Dakhi, *Menjadi Manusia Otentik* (Jakarta: Hegel Pustaka, 2018), 1

<sup>5</sup> Lukman Santoso Az, Para Penggerak Revolusi, Laksana(Yogyakarta, 2017), 33

<sup>6</sup> Fredik Melkias Boiliu, Yasrid Prayogo Kurniawan dan Sari Handayani, “Melintasi Batas Tradisional: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen,” *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Agama dan Filsafat*, Volume 1, No. 1 (Juni 2024): 56-73 <https://prosiding.aripafi.or.id/index.php/PROSEMNASIPAF>

<sup>7</sup> Helmy Dadang Gunawan dan Immanuel Yosua Tjiptosoewarno, “Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAK Pasca Pandemi,” *Filadelfia: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, <http://sttimanuel/pacet.ac.id/e-journal/index.php/filadelfia/index>

<sup>8</sup> Evianti Kristiani Sipahutar dan Ordekoria Saragih, “Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAK di Era Modern,” *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 4, No. 1 (Januari, 2025): 680-691, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>

“Implementasi Penggunaan Teknologi Informasi bagi Guru PAK dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di SMP Kristen Biji Sesawi Indonesia” menuliskan penggunaan teknologi informasi menolong peserta didik untuk mencari, mengeksplorasi, menganalisis dan saling tukar informasi secara efisien dan efektif sehingga siswa dengan cepat mendapatkan ide dan pengalaman dari berbagai kalangan dan pendidikan atau pembelajaran akan lebih berkembang dan terbantu terhadap proses pembelajaran bagi setiap siswa.<sup>9</sup> Rungkat et al dalam artikel berjudul “Hubungan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Teknologi Pendidikan,” menyimpulkan bahwa teknologi pendidikan adalah sarana yang digunakan dalam dunia pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang sudah ditetapkan, selain itu teknologi pendidikan memberikan manfaat yang sangat besar dalam meningkatkan mutu pembelajaran PAK.<sup>10</sup> Kajian-kajian ini umumnya memaparkan mengenai peran teknologi pendidikan dan dampaknya dalam pembelajaran yang bersifat umum dan belum ada kajian yang membahas mengenai penggunaan teknologi pendidikan dalam pembelajaran PAK yang berkaitan dengan mandat budaya dalam Kejadian 1:28. Dengan demikian literatur akan diperkaya dengan artikel yang berjudul Amanat Budaya menurut Kejadian 1:28 terhadap Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam kajian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kepustakaan (library research). Penelitian ini bertujuan untuk menafsirkan teks Kejadian 1:28 secara teologis guna menggali makna mandat budaya, serta menganalisis implikasinya terhadap penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK). Peneliti mengkaji sumber-sumber primer berupa Alkitab dan literatur teologi yang relevan, serta sumber sekunder seperti buku-buku pendidikan Kristen, jurnal ilmiah, dan artikel yang membahas integrasi teknologi dalam konteks pembelajaran.<sup>11</sup> Data dikumpulkan melalui dokumentasi dan dianalisis secara deskriptif-kualitatif dengan teknik analisis isi (content analysis), guna menemukan keterkaitan antara prinsip-prinsip mandat budaya dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi dalam proses pendidikan. Dalam proses analisis, pendekatan hermeneutik digunakan untuk memahami makna teks Kejadian 1:28 dalam konteks aslinya dan dalam relevansi kekinian, khususnya dalam dunia pendidikan Kristen.<sup>12</sup> Hasil dari analisis ini diharapkan memberikan kontribusi konseptual bagi pengembangan praktik pembelajaran PAK yang responsif terhadap teknologi namun tetap berakar pada nilai-nilai teologis yang alkitabiah.

---

<sup>9</sup> Yeskiel Heluka, Rasinus dan Edie Rante Tasak, “Implementasi Penggunaan Teknologi Informasi bagi Guru PAK dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di SMP Kristen Biji Sesawi Indonesia”, *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, Vol. 2, No. 3, (Agustus 2022): 128-137

<sup>10</sup> Nova Jelly Rungkat, Noh Ibrahim Boiliu, Djoys Aneke Rantung, Pricylia Elvira Rondo “Hubungan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Teknologi Pendidikan,” *TE DEUM: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan*, Volume 11, Nomor 2 (Juni 2022): 279-297 <http://ojs.sttsappi.ac.id/index.php/tedeum/index>

<sup>11</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R & D* (Bandung: Alfabeta, 2012).

<sup>12</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Dan Kualitatif & Penelitian Gabungan* (Jakarta: Kencana, 2014).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Mandat Budaya menurut Kejadian 1:28

Pada hari keenam penciptaan, penulis Alkitab mencatat perkataan Allah, "Baiklah Kita menjadikan manusia menurut gambar dan rupa Kita, supaya mereka berkuasa atas ikan-ikan di laut dan burung-burung di udara dan atas ternak dan atas seluruh bumi dan atas segala binatang melata yang merayap di bumi. Maka Allah menciptakan manusia itu menurut gambar-Nya, menurut gambar Allah diciptakan-Nya dia; laki-laki dan perempuan diciptakan-Nya mereka" (Kej. 1:26-27). Bagian ini disebut dengan "mandat budaya," namun perikop ini bukan hanya menegaskan mengenai nilai yang melekat pada umat manusia tetapi juga memberi umat manusia peran dalam pembentukan budaya yang sesuai dengan status tersebut.<sup>13</sup> Narasi penciptaan menggambarkan apa artinya manusia diciptakan sebagai *imago Dei* Peran ini dilaksanakan oleh kemanusiaan sepenuhnya, laki-laki dan wanita, ketika mereka memenuhi bumi dengan keturunan mereka (bdk. 5:1-3). Mereka juga menggenapkan peran kebudayaan mereka sebagai pengelola kebun dengan memproduksi hasil bumi (2:15). Sebagai manusia yang diciptakan dalam *imago Dei*, Adam diciptakan untuk bertindak seturut imitatio Dei ("meniru Allah"). Jadi, umat manusia menggenapkan mandat budaya Kejadian 1:26-27 dengan meniru karakter dan aktivitas Allah. Apa pun aktivitasnya pikiran, perkataan, perbuatan manusia ada untuk meniru dan berperilaku seperti Allah.<sup>14</sup>

Istilah Ibrani untuk "gambar" dalam Kejadian 1:26-27, *tselem*, muncul enam belas kali dalam Perjanjian Lama. Kebanyakan kemunculannya melukiskan berhala-berhala yang mewakili dewa-dewa (lihat 2Raj. 11:18). Kata itu juga menggambarkan seorang raja menyediakan sebuah patung bagi dirinya sendiri di daerah yang telah dia taklukkan (lihat Dan. 3:1 dst.) untuk mendemonstrasikan kedaulatannya atas daerah tersebut dan penduduknya. Jadi, *tselem* menjelaskan seorang dewa atau raja, dan khususnya penguasaan atau kedaulatan yang berhubungan dengan kelelahan atau jabatan raja. Sebab itu, penciptaan manusia dalam Kejadian 1 menunjukkan dominasi manusia atas ciptaan Allah dan bahwa laki-laki dan perempuan merupakan perupaan atau perwakilan gambar Allah. Martabat dan nilai kehidupan manusia muncul dalam pelindungannya dengan sanksi-sanksi melawan pembunuhan (Kej. 9:6; Kel. 20:13) dan kaitan kepentingannya dalam perbandingan dengan ciptaan, penghuni-penghuni yang lain, dan Allah sendiri (Mzm. 8).<sup>15</sup> Thomas R Schreiner menjelaskan bahwa makna penting dari penciptaan manusia menurut gambar Allah adalah bahwa manusia sebagai wakil Penguasa ciptaan. Merujuk pada teks Kejadian 1:28 jelas bahwa manusia diciptakan menurut gambar Allah dalam arti mereka harus berkuasa di dunia bagi Allah. Kodrat seperti raja dari gambar itu diteguhkan oleh penggunaan gambar-gambar di Timur Dekat kuno tempat "gambar seorang penguasa

---

<sup>13</sup> Andrew Hofecker, *Revolusi - Revolusi dalam Wawasan Dunia Memahami Arus Pemikiran Barat* ( Surabaya : Momentum, 2017), 60

<sup>14</sup> Ibid., 61

<sup>15</sup> Ibid.

dipasang di wilayah-wilayah yang jauh dari kerajaannya untuk mengindikasikan bahwa otoritasnya sampai di sana.<sup>16</sup>

Menurut gambar (*selem*) dan rupa kita (*dmût*). Sekalipun dua istilah sinonim ini memiliki arti yang berbeda, tampaknya tidak dimaksudkan untuk menyampaikan aspek yang berbeda dari diri Allah. Jelas bahwa manusia, sebagaimana diciptakan Allah, pada hakikatnya berbeda dengan semua jenis hewan yang sudah diciptakan. Manusia memiliki kedudukan yang jauh lebih tinggi, sebab Allah menciptakan manusia untuk menjadi tidak fana, dan menjadikan manusia suatu gambar khusus dari keabadian-Nya sendiri. Manusia adalah makhluk yang dapat dikunjungi serta berhubungan dan bersekutu dengan Khaliknya. Sebaliknya, Tuhan dapat mengharapkan manusia untuk menanggapinya dan bertanggung jawab kepada-Nya. Manusia diberi kuasa untuk memiliki hak memilih, bahkan hingga ke tingkat tidak menaati Khaliknya. Manusia harus menjadi wakil dan penatalayan Allah yang bertanggung jawab di bumi, melaksanakan kehendak Allah dan menggenapi maksud sang Khalik. Penguasaan dunia diserahkan kepada makhluk ciptaan yang baru ini (bdg. Mzm. 8:5-7). Manusia ditugaskan untuk menaklukkan (kábash, "menginjak") bumi dan mengikuti rencana Allah yakni memenuhi bumi. Makhluk mulia ini, dengan kehormatan yang sulit dipercaya dan tanggung jawab yang berat, harus hidup dan bergerak bagaikan raja.<sup>17</sup> Dalam hal ini manusia sebagai pribadi berkuasa atas dunia ini dan mengelola bumi ini dengan seluruh aspek dari intelektualnya.

Manusia ditugaskan dengan kewajiban umum untuk menguasai dunia dan menundukkannya. Dia akan membangun jembatan di atas sungai, perahu untuk menyeberangi lautan, pesawat terbang untuk terbang di angkasa, dan pesawat luar angkasa untuk menjelajah jauh melampaui Bumi. Semua pencapaian ini tidak dianggap sebagai hasil dari kecenderungan tidak sehat manusia atau keinginan akan kekuasaan, melainkan pemenuhan positif atas perintah ilahi. Manusia diperintahkan untuk menjadi penguasa dunia, dan kemampuannya untuk memenuhi tugas ini terus berkembang.<sup>18</sup> Matthew Henry menjelaskan bahwa manusia diciptakan menurut gambar dan rupa Kita, supaya mereka berkuasa. Manusia berkuasa atas makhluk-makhluk yang lebih rendah, maka ia seolah-olah merupakan wakil Allah, atau raja muda di atas bumi. Makhluk-makhluk yang lebih rendah itu tidak mempunyai kemampuan untuk takut kepada Allah dan melayani-Nya, dan oleh sebab itu Allah telah menetapkan mereka untuk takut kepada manusia dan melayaninya. Namun, berkuasanya manusia atas dirinya sendiri melalui kebebasan kehendaknya lebih menyerupai gambar Allah daripada berkuasanya dia atas makhluk-makhluk.<sup>19</sup> Dalam kemurnian dan kelurusannya Gambar Allah pada manusia terletak pada pengetahuan, kebenaran, dan kekudusan yang sesungguhnya (Ef. 4:24; Kol. 3:10). Ia jujur (Pkh. 7:29). Dalam seluruh kekuatan alaminya, ia mempunyai kebiasaan untuk menyesuaikan diri dengan seluruh kehendak Allah.<sup>20</sup>

<sup>16</sup> Thomas R Schreiner, *A Biblical Theology of the old and New Testaments* (Yogyakarta : PBMR Andi, 2022), 5.

<sup>17</sup> The Wycliffe Bible Commentary: Tafsiran Alkitab Wycliffe Volume 1 (Malang : Gandum Mas, 2014), 30

<sup>18</sup> \_\_\_\_\_, The Steinsaltz Humash Commentary by Rabbi Adin Even Israel Steinsaltz (Jerusalem : Korean Publisher )2018. 13

<sup>19</sup> Matthew Henry, Tafsiran Kitab Kejadian ( Surabaya : Momentum, 2014), 28.

<sup>20</sup> ibid

## **Teknologi dalam pembelajaran**

Media teknologi, seperti internet, memungkinkan akses mudah terhadap berbagai informasi kapan saja dan di mana saja, penting untuk menanamkan penggunaan media teknologi informasi sebagai suatu kebutuhan, terutama dalam konteks pembelajaran. Lebih dari itu, pengguna media teknologi dapat dengan mudah berkomunikasi dengan pihak lain melalui teknik yang tersedia di internet. ada menyoroti empat hal yang perlu disiapkan sebelum memanfaatkan media teknologi dalam Pembelajaran yaitu : penyesuaian kurikulum yang holistik dan berbasis kompetensi sesuai dengan konteks masa kini, penggunaan komputer sebagai alat variasi mengajar untuk mencapai dasar kompetensi komputer, pemanfaatan teknologi (khususnya komputer) untuk proses penilaian, dan penyediaan materi pembelajaran yang memadai seperti buku, komputer, multimedia, studio, dan sebagainya.<sup>21</sup>

## **Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen**

### **Manusia sebagai pembelajar**

Baik dari sisi Alkitab maupun psikologis manusia digambarkan sebagai inividu pembelajar. Junihot menjelaskan bahwa manusia disebut sebagai pembelajar oleh karena pertama, manusia adalah makhluk berdimensi fisik seperti yang dikatakan Alkitab. Kedua manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan interaksi dengan sesamanya, baik sejenis maupun lawan jenis ( Kej 2 : 18, 24, 25 ). Ketiga manusia adalah makhluk alam. Artinya alam juga memengaruhi manusia dalam kegiatan belajar. Keempat, manusia adalah makhluk rasional. Kelima manusia adalah makhluk spiritual. Artinya roh manusia adalah satu kesatuan dengan tubuh fisiknya yang juga belajar untuk pertumbuhan imannya. Keenam, manusia adalah makhluk bersuara hati. Artinya pembentukan suara hati perlu diperhatikan dalam proses belajar. <sup>22</sup> Sedangkan secara psikologis, manusia merupakan subyek dalam kehidupan sebab manusia adalah ciptaan Tuhan, dialah yang selalu melihat, bertanya, berpikir dan mempelajari segala sesuatu yang ada dalam kehidupannya. Manusia bukan hanya tertarik mempelajari hal yang ada pada lingkungannya atau sesuatu diluar dirinya, melainkan juga ingin mengetahui keadaan manusia sendiri dan manusia menjadi objek studi dari manusia.<sup>23</sup>

### **Prinsip belajar**

Belajar yang efektif dapat terjadi jika prinsip-prinsip belajar dapat diterapkan dengan baik. Prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran adalah sebagai berikut ;

- a. Hal apa pun yang dipelajari oleh peserta didik harus dipelajari sendiri oleh peserta didik. Tidak seorang pun yang dapat memaksa peserta didik untuk mengikuti kegiatan belajar yang diinginkannya.
- b. Setiap peserta didik belajar berdasarkan tempo atau kecepatan masing-masing, yang berbeda dengan peserta didik lainnya. Tempo dan kecepatan belajar yang dimiliki oleh

---

<sup>21</sup> Harry Kamarga, Belajar Sejarah melalui E-learning: Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan (Jakarta: Inti Media 2022)

<sup>22</sup> Junihot Simanjuntak, Ilmu Belajar dan Didaktika Pendidikan Agama Kristen (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2017)

<sup>23</sup> Ibid.8

- peserta didik itu disesuaikan dengan umur dan kemampuan pengembangan diri yang dimiliki oleh peserta didik.
- c. Peserta didik akan belajar dengan lebih banyak apabila memperoleh penguatan (reinforcement) dalam setiap langkah dalam belajar sehingga ia termotivasi untuk mempelajarinya.
  - d. Penguasaan terhadap setiap langkah pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar secara lebih berarti atau bermakna.
  - e. Apabila peserta didik diberi tanggung jawab untuk mempelajari materi pelajaran sesuai dengan kemampuan dan keinginannya, ia akan lebih termotivasi untuk belajar dan kemamouan mengingat yang dimilikinya akan lebih baik.<sup>24</sup>

### **Strategi belajar dan pembelajaran**

Istilah strategi berasal dari bahasa Yunani, yaitu strategos, yang artinya keseluruhan usaha, termasuk pemahaman atas perencanaan cara, dan teknik yang digunakan untuk mencapai tujuan. Strategi dapat dipahami sebagai garis besar panduan untuk bertindak dalam usaha mencapai sasaran yang telah ditentukan. Strategi juga dapat dipahami sebagai rencana cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Strategi merupakan serangkaian tindakan sistematis yang dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif. Strategi yang efektif adalah strategi yang mampu mencapai tujuan dengan tepat Strategi pada hakikatnya belum mengarah pada berbagai hal yang sifatnya (praktis) tetapi masih berupa rencana atau gambaran yang menyeluruh. Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan yang sistematis dengan memanfaatkan berbagai metode untuk mencapai tujuan pembelajaran yang ditetapkan. Strategi tersebut disusun dengan pertimbangan berbagai kondisi nyata yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh peserta didik.<sup>25</sup>

### **Model pembelajaran.**

Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan- bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan, artinya para guru boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya.<sup>26</sup> Donni Juni Priansa mendeskripsikan bahwa Model merupakan kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai gambaran tentang keadaan sesungguhnya. Berdasarkan pemahaman tersebut, model pembelajaran dapat dipahami sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dan terencana dalam mengorganisasikan proses pembelajaran peserta didik sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif. Model pembelajaran juga dapat dipahami sebagai blueprint guru dalam mempersiapkan dan melaksanakan proses pembelajaran. Model pembelajaran berfungsi sebagai pedoman bagi perancang kurikulum ataupun guru dalam merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran di kelas.<sup>27</sup>

### **Perangkat media pembelajaran.**

---

<sup>24</sup> Ibid.

<sup>25</sup> Ibid.

<sup>26</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran* (Depok : Raja Grafindo Persada, 2018), 132.

<sup>27</sup> Donni Juna Priansa, *Pengembangan Strategi & Model Pembelajaran...*, 188

Media pembelajaran dapat dipahami juga sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari guru kepada peserta didik (ataupun sebaliknya) sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif. Media pembelajaran juga dipahami sebagai alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran memiliki fungsi sebagai pembawa informasi dapa dari sumber (guru) menuju penerima (peserta didik), sedangkan model adalah prosedur untuk membantu peserta didik menerima dan mengolah informasi untuk mencapai tujuan pembelajaran.<sup>28</sup> Perangkat media terdiri atas bahan media (material), peralatan (equipment), perangkat keras/fisik (hardware), dan perangkat lunak/nonfisik (software). Istilah material berkaitan erat dengan istilah equipment. Material adalah sesuatu yang dapat dipakai untuk menyimpan pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menggunakan peralatan tertentu atau wujud bendanya sendiri. Equipment adalah sesuatu yang dipakai untuk memindahkan atau menyampaikan sesuatu yang disimpan oleh material kepada peserta didik, misalnya proyektor film slide, video tape recorder, papan tempel, papan flanel, dan sebagainya. Software adalah isi pesan yang disimpan dalam material, sedangkan hardware adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang telah dituangkan ke dalam materi pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media visual; media audio; media audio visual; media cetak; media model; media realita; belajar benda sebenarnya melalui spesimen; komputer; multimedia; internet.<sup>29</sup>

### **Teknologi dalam pembelajaran**

#### **Model pembelajaran berbasis computer**

##### *Model Drills*

Model drills adalah suatu model dalam pembelajaran dengan jalan melatih siswa terhadap bahan pelajaran yang sudah diberikan. Melalui model drills akan ditanamkan kebiasaan tertentu dalam bentuk latihan. Dengan latihan yang terus-menerus, maka akan tertanam dan kemudian akan menjadi kebiasaan. Selain itu, untuk menanamkan kebiasaan, model ini juga dapat menambah kecepatan, ketetapan, kesempurnaan dalam melakukan sesuatu serta dapat pula dipakai sebagai suatu cara mengulangi bahan latihan yang telah disajikan, juga dapat menambah kecepatan. Model ini berasal dari model pembelajaran Herbart, yaitu model asosiasi dan ulangan tanggapan. Melalui model ini, maka akan memperkuat tanggapan pelajaran pada siswa. Pelaksanaannya secara mekanis untuk mengajarkan berbagai mata pelajaran dan kecakapan.<sup>30</sup>

##### *Model Tutorial*

Program tutorial pada dasarnya sama dengan program bimbingan, yang bertujuan memberikan bantuan kepada siswa agar dapat mencapai hasil belajar secara optimal. Kegiatan tutorial ini memang sangat dibutuh kan sebab siswa yang dibimbing melaksanakan kegiatan belajar mandiri yang bersumber dari modul-modul dalam bidang studi tertentu. Itu sebabnya kegiatan ini sering dikaitkan dengan program pembelajaran

---

<sup>28</sup> Ibid.131

<sup>29</sup> Ibid.149

<sup>30</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran*, ... 290

modular. Sistem pembelajaran ini direalisasikan dalam berbagai bentuk, yakni pusat belajar modular, program pembinaan jarak jauh, dan sistem belajar jarak jauh. Kegiatan pembelajaran berbasis komputer (CBI) merupakan istilah umum untuk segala kegiatan belajar yang menggunakan komputer, baik sebagian maupun secara keseluruhan. Dewasa ini CBI telah berkembang menjadi berbagai model, mulai dari CAI kemudian mengalami perbaikan menjadi ICAI (Intelligent Computer Assisted Instruction) dengan dasar orientasi aktivitas yang berbeda muncul pula CAL (Computer Aided Learning), CBL (Computer Based Learning), CAPA (Computer Assisted Personalized Assignment), ITS (Intelligent Tutoring System).<sup>31</sup>

### **Model pembelajaran berbasis web ( e-learning )**

Pembelajaran berbasis web yang populer dengan sebutan Web-Based Education (WBE) atau kadang disebut e learning (electronic learning) dapat didefinisikan sebagai aplikasi teknologi web dalam dunia pembelajaran untuk sebuah proses pendidikan. Secara sederhana dapat dikatakan bahwa semua pembelajaran dilakukan dengan memanfaatkan teknologi internet dan selama proses belajar dirasakan terjadi oleh yang mengikutinya, maka kegiatan itu dapat disebut sebagai pembelajaran berbasis web, kemudian, yang ditawarkan oleh teknologi ini adalah kecepatan dan tidak terbatasnya tempat dan waktu untuk mengakses informasi. Kegiatan belajar dapat dengan mudah dilakukan oleh peserta didik kapan saja dan di mana saja dirasakan aman oleh peserta didik tersebut, batas jarak dan waktu tidak lagi menjadi masalah yang rumit untuk dipecahkan. Namun ada persyaratan utama yang perlu dipenuhi, yaitu adanya akses dengan sumber informasi melalui internet. Selanjutnya, adanya informasi tentang letak sumber informasi yang ingin kita dapatkan. Ada beberapa sumber data yang dapat diakses dengan bebas dan gratis tanpa proses administrasi pengaksesan yang rumit. Ada beberapa sumber informasi yang hanya dapat diakses oleh sihak yang memang telah diberi otorisasi pemilik sumber informasi<sup>32</sup>

### **Penggunaan Platform Digital**

Platform digital merupakan suatu sistem atau program yang mendukung keberhasilan kegiatan pembelajaran daring. Beberapa platform digital yang umum digunakan meliputi Google Classroom, Zoom Meeting, Gmail, dan platform media sosial seperti WhatsApp, Instagram, TikTok, serta berbagai media sosial lainnya.<sup>33</sup> Dampak positif penggunaan platform digital dalam pembelajaran Pendidikan Agama dan Kebudayaan (PAK) sangat signifikan, menghasilkan informasi yang banyak dan mudah diakses. Akses yang mudah dan kecepatan dalam mendapatkan informasi ini merupakan hasil dari perkembangan Internet of Things (IoT) yang telah merpermeasif kehidupan sehari-hari manusia. Pemanfaatan situasi ini terutama terjadi dalam pembelajaran daring, dengan menggunakan berbagai media seperti Google Classroom, Zoom Meeting, dan Gmail. Dampak positifnya mencakup kemudahan dan kecepatan dalam mengakses informasi pembelajaran, ketersediaan sumber pengetahuan dari jurnal-jurnal, Google Books, perpustakaan online, hingga berita masyarakat yang mudah diakses. Selain itu, munculnya berbagai sumber informasi dari berbagai bidang, termasuk iklan pekerjaan,

---

<sup>31</sup> Ibid., 300

<sup>32</sup> Ibid., 335

<sup>33</sup> MH Assidiqi and W Sumarni. "Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi Covid-19," Prosiding Seminar Nasional... (2020): 298-303.

berita, YouTube, dan media online lainnya. Semua ini dapat meningkatkan kebutuhan, peningkatan, dan kualitas dalam berbagai pendidikan yang berorientasi pada teknologi. Oleh karena itu, dampak positif ini dapat membantu mengembangkan penggunaan platform digital di era disruptif saat ini<sup>34</sup>

Selain dampak positif yang ditimbulkan oleh penggunaan platform digital, penting untuk mengantisipasi dampak negatif yang mungkin terjadi. Pemahaman terhadap dampak negatif ini dapat menjadi pertimbangan dalam merancang strategi untuk menghindarinya. Beberapa dampak negatif yang perlu diperhatikan melibatkan: (i) Ancaman terhadap peserta didik yang dapat mengakses data dengan mudah dan cepat, berpotensi menyebabkan plagiat atau kecurangan; (ii) Kemungkinan terjadinya cara berpikir yang dangkal, kesulitan dalam menangkap materi pembelajaran, dan kurangnya konsentrasi; (iii) Pelencengan penggunaan teknologi, di mana peserta didik dapat tergoda untuk menggunakan platform seperti YouTube, Instagram, Facebook, TikTok, games online, dan aplikasi teknologi lainnya selama pemberian tugas; serta (iv) Kebiasaan menunda-nunda tugas, yang dapat menghambat efektivitas pemanfaatan teknologi informasi sebagai sarana dan media pembelajaran. Oleh karena itu, penting bagi pendidik dan peserta didik untuk memperhatikan dampak negatif ini, terutama dalam konteks era disruptif<sup>35</sup>

### **Implementasi Amanat Budaya dalam Teknologi Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen**

Dalam perspektif Alkitab terhadap teknologi, maka Alkitab secara implisit menyatakan bahwa teknologi tidak bertentangan dengan Alkitab itu sendiri. Hal ini dikarenakan bahwa teknologi muncul sebagai hasil dari kemampuan berpikir yang diberikan Allah kepada manusia.<sup>36</sup> Ada beberapa hal yang penting dipahami oleh bagi orang Kristen dalam memahami pembelajaran Pendidikan agama Kristen dalam kaitanya dengan penggunaan teknologi yaitu: Pertama, Allah adalah prima causa dari segala pengetahuan (Ams. 1:7) "Takut akan TUHAN adalah permulaan pengetahuan." Dalam konteks ini, pengetahuan hanya bersumber dari Tuhan, dan sikap takut akan Tuhan akan menghasilkan pengetahuan yang benar serta dapat mengeksplorasi pengetahuan tersebut dengan bijak untuk mengabdi kepada Tuhan dan kebaikan bagi sesama. Dengan demikian, pengetahuan tersebut berasal dari Allah, maka teknologi juga berasal dari Allah.<sup>37</sup>

Kedua, sebagai orang Kristen harus dapat menguasai teknologi dan bukan dikuasai oleh teknologi (1 Kor. 6:12). "Segala sesuatu halal bagiku, tetapi bukan semuanya berguna. Segala sesuatu halal bagiku, tetapi aku tidak akan membiarkan diriku diperhamba oleh suatu apapun." Dalam konteks ini, teknologi yang merupakan hasil dari akal budi manusia yang diizinkan dan dipakai guna menghadirkan kebijakan dan kesejahteraan hidup manusia. namun, ketika teknologi yang adalah hasil dari akal budi manusia yang

---

<sup>34</sup> Algu Ready and Rumyeni, "Penggunaan Media Online Sebagai Sumber Informasi." *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Vol 3, no. 1 (2016):

<sup>35</sup> Devi Wahyu Setiawati Fredik Melkias Boiliu, Kaleb Samalinggai, "Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0," *Jurnal DIDACGE*, Vol 1, no. 1 (2020): 25-8.

<sup>36</sup> Evi Tobeli and Zefiana F. Zelda, "Pemahaman Remaja Kristen dalam Menghadapi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)" *Penabiblos* Vol.5 No.1 (April 2017): 76-77,

<sup>37</sup> Djoys Anneke Rantung, Fredik Melkias Boiliu, "Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang Antisipatif di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Shaman* (2020):

dianugerahkan Allah kepada manusia itu telah dipakai untuk menentang hukum Tuhan, maka manusia akan kembali menjadi hamba dosa.<sup>38</sup>

Materi pelajaran Pendidikan Agama Kristen dapat dirangkai sedemikian rupa dalam berbagai model pembelajaran. Dengan strategi yang ada dalam pembelajaran maka akan menghasilkan pembelajaran yang kreatif, antusias dan tidak menimbulkan ketegangan. Dengan demikian maka akan menghasilkan peserta didik yang memiliki ketarampilan untuk hidup dalam konteksnya. bersama dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran maka akan menghasilkan pengalaman belajar yang mengesankan dan peserta didik dapat semakin terbuka terhadap teknologi.

Dalam konteks peran teknologi dalam pembelajaran, pendidikan Agama Kristen memiliki potensi untuk mencapai kualitas yang baik dan baru. Beberapa peran teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen melibatkan pemanfaatan, pengembangan, dan pengelolaan dalam pembelajaran PAK, evaluasi sumber-sumber pembelajaran guru PAK, panduan penyelesaian pembelajaran PAK, disiplin guru PAK dalam keilmuan, memfasilitasi pemanfaatan teknologi secara efektif dan efisien, memberikan motivasi baru bagi peserta didik, melahirkan inovasi baru dalam pembelajaran PAK, dan merancang pembelajaran di masa era disruptif.<sup>39</sup> Teknologi, terutama platform digital seperti Google Classroom, Google Meet, Zoom Meeting, Gmail, dan platform lainnya, memiliki peran yang krusial dalam mendukung sistem Pendidikan Agama Kristen, terutama dalam konteks pembelajaran jarak jauh yang semakin diperlukan. Penerapan teknologi ini telah banyak diterapkan oleh pendidik dan peserta didik, diharapkan dapat meningkatkan kapasitas peserta didik dalam memanfaatkan media masa online bagi pembelajaran Pendidikan Agama Kristen.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian terhadap mandat budaya dalam Kejadian 1:28 dan relevansinya dengan konteks pendidikan masa kini, dapat disimpulkan bahwa mandat budaya merupakan panggilan Allah bagi manusia untuk mengelola, mengembangkan, dan memanfaatkan ciptaan-Nya secara bertanggung jawab. Dalam terang mandat ini, penggunaan teknologi dalam pembelajaran Pendidikan Agama Kristen (PAK) bukan hanya diperbolehkan, melainkan juga merupakan bentuk aktualisasi ketaatan manusia terhadap perintah Allah untuk "menguasai bumi" secara bijaksana. Teknologi, ketika digunakan dengan bijak dan etis, dapat menjadi sarana yang efektif dalam memperluas akses,

---

<sup>38</sup> Ibid.

<sup>39</sup> Priskila Issak Benyamin, Ucok P. Sinaga, Febie Yolla Gracia, "Penggunaan "Platform" Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Disrupsi," *REGULA FIDE: Jurnal Pendidikan Agama Kristen* I Volume 6 No. 1 (2021):

memperdalam pemahaman, dan meningkatkan partisipasi dalam proses pembelajaran PAK. Oleh karena itu, pendidik Kristen perlu memiliki pemahaman teologis yang mendalam tentang mandat budaya agar dapat memanfaatkan kemajuan teknologi secara tepat, tanpa kehilangan nilai-nilai spiritual dan moral yang mendasari tujuan pendidikan Kristen itu sendiri. Kesimpulan ini menegaskan pentingnya integrasi iman dan teknologi dalam dunia pendidikan sebagai bentuk pertanggungjawaban iman di tengah perubahan zaman.

## DAFTAR PUSTAKA

- \_\_\_\_\_, *The Steinsaltz Humash Commentary by Rabbi Adin Even Israel Steinsaltz*, Jerusalem: Korean Publisher, 2018
- \_\_\_\_\_, *The Wycliffe Bible Commentary Tafsiran Alkitab Wycliffe volume 1*, Malang : Gandum Mas, 2014
- Assidiqi, MH and W Sumarni. "Pemanfaatan Platform Digital Di Masa Pandemi Covid-19," *Prosiding Seminar Nasional...* (2020): 298-303.
- Az ,Lukman Santoso, *Para Penggerak Revolusi*, Yogyakarta: Laksana, 2017
- Benyamin, Priskila Issak, Ucok P. Sinaga, Febie Yolla Gracia, "Penggunaan "Platform" Digital Pada Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Era Disrupsi," *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, Volume 6 No. 1 (2021):
- Boiliu, Fredik Melkias, Yasrid Prayogo Kurniawan dan Sari Handayani, "Melintasi Batas Tradisional: Integrasi Teknologi dalam Pendidikan Agama Kristen," *Prosiding Seminar Nasional Ilmu Pendidikan Agama dan Filsafat*, Volume 1, No. 1 (Juni 2024): 56-73 <https://prosiding.aripafi.or.id/index.php/PROSEMNASIPAF>
- Boiliu, Noh, Ibrahim and Saniogo Dakhi, *Menjadi Manusia Otentik*, Jakarta: Hegel Pustaka, 2018
- Gunawan, Helmy Dadang dan Immanuel Yosua Tjiptosoewarno, "Penggunaan Teknologi dalam Pembelajaran PAK Pasca Pandemi," *Filadelfia: Jurnal Teologi dan Pendidikan Kristen*, <http://sttimanuel/pacet.ac.id/e-journal/index.php/filadelfia/index>
- Hall, A.R, "Art Technology," *Encyclopedia Americana*, Vol. 26, New York: American Cooporation, 1972
- Heluka, Yeskiel, Rasinus dan Edie Rante Tasak, "Implementasi Penggunaan Teknologi Informasi bagi Guru PAK dalam Peningkatan Mutu Pendidikan di SMP Kristen Biji Sesawi Indonesia", *ACADEMIA: Jurnal Inovasi Riset Akademik*, Vol. 2, No. 3, (Agustus 2022): 128-137
- Henry, Matthew, *Tafsiran Kitab Kejadian*, Surabaya : Momentum, 2014
- Hofecker, Andrew, *Revolusi - Revolusi dalam wawasan dunia memahami arus pemikiran barat*, Surabaya : Momentum, 2017
- Kakauhe, Phanny Tandy, "Teknologi Dan Tanggung Jawab Orang Kristen," *Missio Ecclesiae*, 2(1), April 2013
- Kamarga, Harry, *Belajar Sejarah melalui E-learning: Alternatif Mengakses Sumber Informasi Kesejarahan*, Jakarta: Inti Media 2022
- Lumintang, Stevri Indra & Danik Astuti Lumintang, *Theologia Penelitian dan Penelitian Theologis: Science-Ascience serta Metodologinya*, Jakarta: Geneva Insani Indonesia, 2016

- Pasang, Agustina "Ekologi Penciptaan dalam Kejadian 3 sebagai Landasan Evaluasi Kritis terhadap Perilaku Ekologis Para Teolog Reformed Indonesia Masa Kini," *Exelsis Deo: Jurnal Teologi, Misiologi dan Pendidikan*, Vol. 3, No. 2 (Januari-Juni 2019): 67-76 <https://sttexelsius.ac.id>
- Prasetyo, Banu and Umi Trisyanti, "Revolusi Industri 4.0 Dan Tantangan Perubahan Sosial IPTEK." *Journal of Proceedings Series* Vol.5 No.1 (2018): 22-27.
- Priansa, Donni Juna, *Pengembangan Strategi & Model pembelajaran*, Bandung: Pustaka Setia, 2017
- Rantung, Djoys Anneke, Fredik Melkias Boiliu, "Teknologi dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen yang Antisipatif di Era Revolusi Industri 4.0," *Jurnal Shaman* (2020):
- Ready, Algu and Rumyeni, "Penggunaan Media Online Sebagai Sumber Informasi." *Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Universitas Riau*. Vol 3, no. 1 (2016):
- Rungkat, Nova Jelly, Noh Ibrahim Boiliu, Djoys Aneke Rantung, Pricylia Elvira Rondo "Hubungan Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen dengan Teknologi Pendidikan," *TE DEUM: Jurnal Teologi dan Pengembangan Pelayanan*, Volume 11, Nomor 2 (Juni 2022): 279-297 <http://ojs.sttsappi.ac.id/index.php/tedeum/index>
- Rusman, *Model-model Pembelajaran*, Depok : Raja Grafindo Persada, 2018
- Sadikin, Vivian, Yohanes Hasiholan Tampubolon, "Mandat Budaya dalam Wawasan Dunia Kristen: Suatu Kritik terhadap Dualisme," *Jurnal Manna Rafflesia* (2023).
- Schreiner, Thomas R, *A Biblical Theology of the old and New Testaments*, Yogyakarta : PBMR Andi, 2022
- Setiawati, Devi Wahyu, Fredik Melkias Boiliu, Caleb Samalinggai, "Peran Pendidikan Agama Kristen Di Era Digital Sebagai Upaya Mengatasi Penggunaan Gadget Yang Berlebihan Pada Anak Dalam Keluarga Di Era Disrupsi 4.0," *Jurnal DIDACGE* Vol 1, No. 1 (2020): 25-8.
- Simanjuntak, Junihot, *Ilmu Belajar dan Didaktika Pendidikan Agama Kristen*, Yogyakarta : Penerbit Andi, 2017
- Sipahutar, Evianti Kristiani dan Ordekoria Saragih, "Optimalisasi Penggunaan Teknologi Digital dalam Pembelajaran PAK di Era Modern," *Pediaqu: Jurnal Pendidikan Sosial dan Humaniora*, Vol. 4, No. 1 (Januari, 2025): 680-691, <https://publisherqu.com/index.php/pediaqu>
- Tobeli, Evi and Zefiana F. Zelda, "Pemahaman Remaja Kristen Dalam Menghadapi Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK)" *Penabiblos* Vol.5 No.1 (April 2017): 76-77,