

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
BAB 9 : MAKNA GEREJA BAGIKU

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti
Kelas / Fase / Semester : VII / D / II (Genap)
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 gereja sebagai tempat ibadah dan pernah mengikuti kegiatan gerejawi (misalnya, Sekolah Minggu).
- **Minat :** Sebagian peserta didik aktif dalam kegiatan gereja, sementara sebagian lain mungkin memiliki minat yang beragam terhadap kegiatan sosial, musik, dan digital.
- **Latar Belakang :** Peserta didik berasal dari berbagai denominasi gereja dengan tradisi dan pemahaman yang mungkin berbeda-beda tentang peran gereja.
- **Kebutuhan Belajar :**
 - **Visual:** Membutuhkan gambar, infografis (seperti tiga tipe anak muda), dan video yang relevan untuk memahami konsep gereja masa kini.
 - **Auditori:** Membutuhkan penjelasan lisan, diskusi kelompok, dan mendengarkan lagu-lagu rohani untuk memperdalam pemahaman.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas praktik seperti bermain peran (role play), membuat proyek poster, dan terlibat langsung dalam kegiatan pelayanan sederhana.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai**
 - **Konseptual:** Memahami **HAKIKAT GEREJA** (ekklesia, tubuh Kristus), peran gereja sebagai pembawa kabar baik, dan tantangan yang dihadapi **GEREJA MASA KINI**.
 - **Prosedural:** mempraktikkan cara berpartisipasi dalam kehidupan bergereja, cara melakukan refleksi kritis terhadap gereja, dan cara mewujudkan peran sebagai anggota gereja dalam kehidupan sehari-hari.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena membahas peran gereja dalam menjawab kebutuhan spiritual dan sosial remaja di era digital, serta mengajak mereka untuk menemukan makna dan peran pribadi mereka dalam komunitas gereja.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Beberapa konsep bersifat teologis dan abstrak (misalnya hakikat gereja), namun disajikan dengan contoh konkret dan aktivitas yang relevan dengan dunia remaja.

- **Struktur Materi:** Materi disusun secara sistematis, mulai dari pemahaman dasar tentang hakikat gereja, analisis terhadap tantangan dan peran gereja di masa kini, hingga refleksi pribadi dan aplikasi praktis bagi peserta didik.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Memahami gereja sebagai persekutuan orang percaya untuk bertumbuh dalam iman.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis peran, tantangan, dan relevansi gereja di masa kini serta melakukan **REFLEKSI KRITIS MENGENAI GEREJA**.
 - **Kreativitas:** Menghasilkan karya (poster, video, monolog) yang berkaitan dengan makna gereja bagi remaja.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam diskusi kelompok dan bermain peran untuk memahami materi secara mendalam.
 - **Kemandirian:** Menuliskan refleksi pribadi dan menentukan komitmen untuk berperan aktif dalam kehidupan bergereja.
 - **Kepedulian:** Memahami peran gereja dalam pelayanan dan diakonia, serta terdorong untuk peduli pada sesama.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghayati imannya melalui partisipasi dalam persekutuan, ibadah, dan pelayanan gereja.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami peran gereja dalam masyarakat dan berkontribusi secara positif sebagai warga gereja sekaligus warga negara.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis secara kritis peran gereja di tengah tantangan zaman dan memberikan masukan yang membangun.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu mengekspresikan pemahamannya tentang gereja melalui berbagai karya kreatif.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dengan teman yang berbeda latar belakang dalam kegiatan diskusi dan proyek kelas.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki inisiatif untuk bertumbuh secara rohani dan menemukan perannya dalam komunitas iman.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami bahwa gereja adalah tempat pemulihan spiritual yang mendukung kesehatan mental dan rohani.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide dan refleksinya tentang gereja secara lisan maupun tulisan.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Memahami hakikat, peran, dan tantangan gereja di masa kini, serta menemukan makna kehadiran gereja dalam membawa pembaruan bagi dunia secara keseluruhan

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sosiologi:** Mempelajari gereja sebagai sebuah institusi sosial, interaksi di dalamnya, dan perannya dalam masyarakat.
- **Sejarah:** Memahami perkembangan gereja dari masa ke masa hingga tantangan yang dihadapi di era modern.
- **Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK):** Menganalisis pemanfaatan teknologi oleh gereja dan pengaruhnya terhadap generasi digital.
- **Seni Budaya:** Mengekspresikan pemahaman iman melalui musik, drama (role play), dan seni visual (poster).

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan **HAKIKAT GEREJA** dan mendiskusikan tantangan nyata yang dihadapi **GEREJA MASA KINI**. (3 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjabarkan peran gereja dalam **MEMENUHI KEBUTUHAN SPIRITUAL** jemaat dan sebagai **GEREJA PEMBAWA KABAR BAIK** bagi dunia. (3 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu merefleksikan **PERAN GEREJA BAGIKU** secara pribadi dan membentuk sikap yang mendukung pelayanan gereja melalui karya kreatif dan komitmen. (3 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

"Gerejaku, Rumah Keduaku? Menemukan Peran Remaja di Tengah Gereja Digital"

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** Pembelajaran Berbasis Proyek (Project-Based Learning), Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning).
- **Pendekatan:** Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)
 - **Mindful Learning:** Melalui kegiatan doa pembuka dan penutup, refleksi pribadi, dan saat hening untuk merenungkan materi.
 - **Meaningful Learning:** Mengaitkan konsep gereja dengan pengalaman pribadi peserta didik, masalah aktual (era digital, pandemi), dan kebutuhan remaja.
 - **Joyful Learning:** Melalui kegiatan yang menarik dan interaktif seperti diskusi kelompok, bermain peran (role play), dan pembuatan proyek kreatif (poster/video).
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Tanya Jawab, Ceramah Interaktif, Penugasan, Bermain Peran, Presentasi.
- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi**
 - **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dalam berbagai format (teks dari buku,

infografis, video singkat tentang gereja modern).

- **Diferensiasi Proses:** Memberikan pilihan kepada peserta didik untuk bekerja secara individu (refleksi) atau kelompok (diskusi, role play). Memberikan bimbingan yang berbeda sesuai tingkat pemahaman peserta didik.
- **Diferensiasi Produk:** Memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk menunjukkan pemahaman melalui berbagai bentuk karya: tulisan reflektif, poster digital/manual, monolog/video pendek, atau skenario role play.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Bekerja sama dengan guru Bimbingan Konseling untuk membahas kebutuhan psikologis dan spiritual remaja.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Mendorong peserta didik untuk mengobservasi dan berinteraksi dengan pengurus atau pelayan gereja lokal mereka.
- **Mitra Digital:** Menggunakan platform online untuk mencari informasi tambahan dan mempublikasikan hasil karya peserta didik.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Pengaturan tempat duduk yang fleksibel (bentuk U atau kelompok) untuk mendukung diskusi dan kolaborasi.
 - Menempelkan hasil karya peserta didik (poster, slogan) di dinding kelas untuk menciptakan lingkungan belajar yang inspiratif.
- **Ruang Virtual:**
 - Menggunakan Google Classroom atau WhatsApp Group untuk berbagi materi tambahan dan mengumpulkan tugas.
 - Memanfaatkan YouTube untuk menampilkan video-video yang relevan dengan peran gereja masa kini.
- **Budaya Belajar:**
 - Menciptakan suasana kelas yang aman, terbuka, dan saling menghargai, di mana setiap peserta didik berani mengemukakan pendapat dan refleksinya.
 - Mendorong budaya bertanya, bernalar kritis, dan memberikan masukan yang membangun.
 - Menekankan bahwa setiap pertumbuhan iman adalah sebuah proses yang unik bagi setiap individu.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** YouTube, artikel online, dan situs web gereja untuk mencari contoh-contoh pelayanan gereja yang inovatif.
- **Forum Diskusi Daring:** Menggunakan fitur komentar di Google Classroom untuk diskusi lanjutan di luar jam pelajaran.
- **Penilaian Daring:** Menggunakan Google Forms atau platform kuis online untuk asesmen formatif atau tes tertulis.
- **Media Presentasi Digital:** Peserta didik menggunakan Canva, PowerPoint, atau aplikasi video editor untuk mempresentasikan hasil diskusi atau proyek mereka.
- **Media Publikasi Digital:** Mengunggah karya terbaik peserta didik (poster/video) ke media sosial sekolah atau channel YouTube kelas dengan izin.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (3 JP : 120 MENIT)

Topik : HAKIKAT GEREJA DAN TANTANGANNYA DI MASA KINI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Guru membuka pelajaran dengan salam, doa yang dipimpin oleh seorang peserta didik, dan memeriksa kehadiran. (Mindful)
- **Apersepsi:** Guru bertanya kepada peserta didik, "Menurut kalian, apa itu gereja? Apa yang pertama kali muncul di pikiranmu saat mendengar kata 'gereja'?"
- **Motivasi:** Guru menampilkan gambar gedung gereja yang megah dan sebuah persekutuan doa sederhana di rumah. Guru bertanya, "Manakah dari keduanya yang adalah gereja? Mengapa?" (Meaningful)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran untuk pertemuan ini, yaitu memahami hakikat gereja dan tantangan yang dihadapinya.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep:** Guru menjelaskan secara singkat tentang **HAKIKAT GEREJA** berdasarkan materi di buku (berasal dari kata 'ekklesia', gereja sebagai tubuh Kristus). (Auditori)
- **Diskusi Kelompok:** Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok. Setiap kelompok mendiskusikan sub-topik berikut berdasarkan buku teks dan pengamatan mereka:
 - Kelompok 1: **GEREJA MASA KINI** (Ciri-ciri gereja modern, penggunaan teknologi).
 - Kelompok 2: **TANTANGAN NYATA** (Gereja dianggap sebagai hiburan, persepsi dari media).
 - Kelompok 3: Analogi **ONE-STOP SUPER CENTRES** (Kelebihan dan kekurangan jika gereja menjadi seperti itu).
- **Presentasi dan Diskusi Kelas:** Setiap kelompok mempresentasikan hasil diskusinya. Guru memfasilitasi sesi tanya jawab dan memberikan penguatan. (Joyful)
- **Analisis Kritis:** Guru memperkenalkan hasil penelitian David Kinnaman (Tipe Pengembara, Anak Hilang, Orang Buangan) melalui infografis. Peserta didik diajak berdiskusi, "Menurut kalian, mengapa banyak anak muda merasa 'hilang' dari gereja? Apakah kalian pernah merasakan hal yang sama?" (Meaningful, Bernalar Kritis)
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik dapat memilih peran dalam kelompok (pencatat, pembicara, pencari informasi). Guru memberikan bimbingan lebih intensif pada kelompok yang kesulitan memahami konsep.
 - **Produk:** Sebagai rangkuman diskusi, setiap kelompok membuat 1-2 paragraf kesimpulan tentang tantangan terbesar gereja masa kini menurut mereka.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru mengajak peserta didik merenung, "Setelah belajar hari ini, apa pemahaman barumu tentang gereja?" (Mindful)
- **Rangkuman:** Guru bersama peserta didik menyimpulkan poin-poin utama pembelajaran tentang hakikat dan tantangan gereja.
- **Tindak Lanjut:** Guru menugaskan peserta didik untuk mengamati kegiatan di gereja

mereka masing-masing selama seminggu ke depan, sebagai persiapan untuk pertemuan berikutnya.

- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (3 JP : 120 MENIT)

Topik : PERAN GEREJA SEBAGAI PEMBAWA KABAR BAIK

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru menanyakan hasil pengamatan peserta didik di gereja masing-masing (tugas pertemuan sebelumnya). "Pelayanan apa saja yang kalian lihat dilakukan oleh gereja kalian?"
- **Motivasi:** Guru menceritakan secara singkat kisah Yesus memberi makan 5000 orang sebagai contoh pemenuhan kebutuhan jasmani dan rohani. (Meaningful)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini, yaitu memahami peran gereja dalam memenuhi kebutuhan jemaat dan masyarakat.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Studi Kasus:** Guru membagi peserta didik dalam kelompok. Setiap kelompok diberikan sebuah studi kasus sederhana, misalnya:
 - "Seorang remaja di gerejamu merasa kesepian dan tidak punya teman. Apa yang bisa dilakukan gereja?"
 - "Sebuah keluarga di lingkungan gereja kehilangan pekerjaan karena pandemi. Apa peran gereja?"
- **Kajian Alkitab:** Peserta didik membaca dan mendalami Lukas 4:18 ("Roh Tuhan ada pada-Ku...") dan mendiskusikan dalam kelompok apa artinya "kabar baik" yang harus dibawa gereja saat ini berdasarkan studi kasus yang mereka dapatkan.
- **Berbagi Hasil:** Setiap kelompok membagikan ide-ide pelayanan konkret yang bisa dilakukan gereja untuk menjawab studi kasus tersebut.
- **Penjelasan Konsep:** Guru memberikan penguatan materi tentang **MEMENUHI KEBUTUHAN SPIRITUAL** dan peran **GEREJA PEMBAWA KABAR BAIK** berdasarkan buku teks.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Selain teks Alkitab, guru dapat menyediakan video singkat tentang aksi-aksi sosial yang dilakukan oleh gereja-gereja di Indonesia. (Visual)
 - **Proses:** Peserta didik yang lebih cepat selesai dapat diminta mencari contoh nyata pelayanan gereja di internet yang sesuai dengan studi kasus mereka.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** Guru bertanya, "Pelayanan gereja seperti apa yang paling menyentuh hatimu dan ingin kamu lihat ada di gerejamu? Mengapa?" (Mindful)
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa peran gereja tidak hanya berkhotbah, tetapi juga melayani kebutuhan jemaat dan masyarakat secara nyata.
- **Tindak Lanjut:** Guru meminta peserta didik untuk mulai memikirkan satu peran kecil yang bisa mereka lakukan di gereja mereka, sekecil apapun itu.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (3 JP : 120 MENIT)

Topik : AKU DAN GEREJAKU: MENEMUKAN PERAN DAN MEMBERI MAKNA
KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Orientasi:** Salam, doa, dan presensi.
- **Apersepsi:** Guru mengajak peserta didik menyanyikan satu lagu rohani yang bertema persekutuan atau pelayanan. (Joyful)
- **Motivasi:** Guru bertanya, "Jika gereja adalah 'Tubuh Kristus', dan kita adalah anggotanya, apa artinya itu bagi kalian sebagai remaja?" (Meaningful)
- **Penyampaian Tujuan:** Guru menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu menemukan peran pribadi dalam gereja dan mengekspresikannya melalui karya.

KEGIATAN INTI (90 MENIT)

- **Bermain Peran (Role Play):** Guru membagi kelas menjadi beberapa kelompok untuk mempersiapkan dan menampilkan drama singkat (5-7 menit) berdasarkan skenario dari Kisah Para Rasul 2:41-47 & 4:32-37 (Cara hidup jemaat perdana). Skenario berfokus pada:
 - Kelompok 1: Persekutuan dan saling berbagi.
 - Kelompok 2: Bertekun dalam pengajaran dan doa.
 - Kelompok 3: Menolong anggota jemaat yang berkekurangan. (Kinestetik, Joyful)
- **Debriefing:** Setelah semua kelompok tampil, guru memimpin diskusi: "Nilai-nilai apa dari jemaat perdana yang masih relevan dan bisa kita terapkan di gereja kita sekarang?"
- **Refleksi Pribadi:** Peserta didik diminta menulis refleksi singkat dengan panduan pertanyaan: "Apa makna gereja bagiku secara pribadi? Apa satu hal yang bisa aku lakukan untuk gerejaku minggu ini?" (Mindful, Mandiri)
- **Proyek Kreatif:** Peserta didik diberi waktu untuk menyelesaikan proyek kreatif mereka (yang sudah dipikirkan sejak pertemuan 2) untuk mengekspresikan makna gereja bagi mereka.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Peserta didik dapat memilih bentuk proyek:
 - Membuat poster (digital/manual) dengan tema "Gereja untuk Remaja".
 - Menulis sebuah puisi atau doa tentang gereja.
 - Merekam monolog atau video pendek (1-2 menit) berisi harapan mereka untuk gereja.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Galeri Karya:** Peserta didik memajang atau mempresentasikan karya mereka. Beberapa peserta didik diberi kesempatan untuk menjelaskan karyanya di depan kelas.
- **Komitmen:** Guru mengajak peserta didik untuk menuliskan satu komitmen nyata mereka di sebuah kertas kecil dan menempelkannya di "Pohon Komitmen" kelas.
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa setiap anggota jemaat, termasuk remaja, memiliki peran penting dan unik dalam kehidupan gereja.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN **ASESMEN DIAGNOSTIK**

- **Tanya Jawab (Awal Pertemuan 1):**
 - Menurutmu, untuk apa orang pergi ke gereja?
 - Kegiatan apa saja yang biasanya kamu ikuti di gereja?

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi yang sedang dibahas, seperti “Menurutmu, mengapa gereja perlu berubah mengikuti zaman?”
- **Diskusi Kelompok:** Guru mengobservasi keaktifan, kemampuan berkolaborasi, dan kedalaman argumen peserta didik selama diskusi.
- **Observasi:** Mengamati sikap peserta didik selama kegiatan bermain peran (keseriusan, kreativitas, kerja sama).
- **Produk (Proses):** Menilai draf atau ide awal proyek kreatif peserta didik dan memberikan masukan.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):** Penilaian terhadap hasil akhir karya kreatif (poster, video, puisi) berdasarkan kriteria: kesesuaian dengan tema, kreativitas, dan kerapian.
- **Praktik (Kinerja):** Penilaian terhadap penampilan bermain peran berdasarkan kriteria: penguasaan peran, kejelasan pesan, dan kerja sama tim.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual peserta didik tentang hakikat, peran, dan tantangan gereja.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Kata "Gereja" berasal dari bahasa Yunani "ekklesia" yang memiliki arti...
 - a. Gedung yang kudus
 - b. Orang-orang yang dipanggil keluar
 - c. Tempat beribadah
 - d. Kumpulan orang suci
 - e. Persekutuan para rasul
2. Menurut buku teks, salah satu tantangan terbesar yang dihadapi gereja masa kini adalah...
 - a. Kurangnya gedung ibadah yang besar
 - b. Dianggap sebagai tempat hiburan semata
 - c. Terlalu banyak kegiatan sosial
 - d. Sulit mendapatkan izin mendirikan bangunan
 - e. Sedikitnya lagu-lagu pujian yang baru
3. Yesus membaca Kitab Yesaya di Kapernaum untuk menyatakan misi-Nya, yaitu memberitakan kabar baik terutama kepada...
 - a. Orang-orang kaya dan berkuasa
 - b. Para pemimpin agama
 - c. Orang-orang miskin, tawanan, dan tertindas
 - d. Bangsa Romawi yang menjajah
 - e. Murid-murid-Nya saja
4. Penelitian David Kinnaman mengidentifikasi tiga tipe anak muda yang menjauh dari gereja. Tipe yang masih menganggap diri Kristen tetapi tidak lagi datang ke gereja disebut...

- a. Tipe Anak Hilang (Prodigals)
 - b. Tipe Orang Buangan (Exiles)
 - c. Tipe Pemberontak (Rebels)
 - d. Tipe Pengembara (Nomads)
 - e. Tipe Kritis (Critics)
5. Peran gereja sebagai persekutuan tubuh Kristus menekankan pentingnya...
- a. Memiliki satu pemimpin yang kuat
 - b. Setiap anggota memiliki peran dan saling melayani
 - c. Mengadakan ibadah dengan musik yang meriah
 - d. Membangun gedung gereja yang paling megah
 - e. Mengumpulkan persembahan sebanyak-banyaknya

Essay

1. Jelaskan menurut pemahamanmu, apa perbedaan antara gereja sebagai gedung (bangunan fisik) dan gereja sebagai persekutuan orang percaya (ekklisia)! Mengapa pemahaman ini penting bagi seorang remaja?
2. Bayangkan kamu adalah seorang pelayan remaja di gerejamu. Berdasarkan materi yang telah dipelajari, usulkan dua kegiatan konkret yang bisa membuat remaja seperti kamu lebih betah dan merasa memiliki peran di gereja! Jelaskan alasanmu!

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.