

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : PENDIDIKAN AGAMA KRISTEN DAN BUDI PEKERTI
BAB 10 : PELAYANAN GEREJA YANG MEMBAWA PERUBAHAN SEPANJANG
MASA

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : Pendidikan Agama Kristen dan Budi Pekerti
Kelas / Fase / Semester : IX / D / Genap
Alokasi Waktu : 8 JP (4 kali pertemuan)
Tahun Pelajaran : 20... / 20...

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

- **Pengetahuan Awal:** Peserta didik memahami gereja sebagai persekutuan orang percaya dan memiliki pengalaman mengikuti kegiatan gerejawi di gereja masing-masing.
- **Minat:** Peserta didik tertarik untuk membahas bagaimana gereja bisa menjadi lebih relevan dan menarik bagi kaum muda, serta ingin mengetahui peran apa yang bisa mereka ambil dalam pelayanan.
- **Latar Belakang:** Peserta didik memiliki tingkat keterlibatan yang berbeda-beda di gereja. Beberapa mungkin aktif, sementara yang lain mungkin merasa bosan atau tidak terhubung dengan model pelayanan yang ada.
- **Kebutuhan Belajar:**
 - **Visual:** Membutuhkan video atau studi kasus tentang gereja-gereja yang memiliki pelayanan remaja yang inovatif.
 - **Auditori:** Membutuhkan diskusi terbuka, wawancara dengan pelayan gereja, dan analisis lagu-lagu yang sedang tren di kalangan remaja.
 - **Kinestetik:** Membutuhkan aktivitas praktis seperti merancang program atau proposal kegiatan untuk pelayanan remaja di gereja.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

- **Jenis Pengetahuan yang Akan Dicapai:**
 - **Konseptual:** Memahami tugas dan panggilan gereja (bersekutu, bersaksi, melayani), makna gereja bagi remaja, dan tantangan yang dihadapi gereja di tengah perubahan zaman.
 - **Prosedural:** Mampu mengidentifikasi potensi pelayanan bagi remaja di gereja, menganalisis tantangan pelayanan gereja masa kini, dan merancang sebuah program pelayanan remaja yang kontekstual.
- **Relevansi dengan Kehidupan Nyata Peserta Didik:** Materi ini sangat relevan karena secara langsung membahas perasaan dan pengalaman remaja terhadap gereja, serta memberdayakan mereka untuk menjadi subjek (pelaku) perubahan, bukan hanya objek pelayanan.
- **Tingkat Kesulitan:** Sedang. Materi ini menuntut peserta didik untuk berpikir kritis terhadap institusi gereja secara konstruktif dan kreatif dalam memberikan solusi, yang

membutuhkan bimbingan dan keterbukaan.

- **Struktur Materi:** Materi disusun dari pemahaman dasar tentang identitas dan tugas gereja, mengerucut pada relasi gereja dengan remaja, menganalisis tantangan eksternal dan internal, dan diakhiri dengan panggilan untuk bertindak melalui pelayanan yang relevan.
- **Integrasi Nilai dan Karakter:**
 - **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Memahami bahwa pelayanan di gereja adalah wujud ibadah dan ketaatan kepada Kristus sebagai Kepala Gereja.
 - **Bernalar Kritis:** Menganalisis penyebab mengapa banyak remaja meninggalkan gereja dan mencari solusi yang alkitabiah dan kontekstual.
 - **Kreativitas:** Merancang program pelayanan remaja yang inovatif, menarik, dan menjawab kebutuhan zaman.
 - **Kolaborasi/Bergotong Royong:** Bekerja sama dalam kelompok untuk menyusun program pelayanan yang bisa diusulkan kepada gereja.
 - **Kemandirian:** Mengambil inisiatif untuk terlibat dalam pelayanan gereja sesuai dengan talenta yang dimiliki.
 - **Kepedulian:** Menunjukkan kepedulian terhadap pertumbuhan gereja dan teman-teman sebaya agar tetap bertumbuh dalam iman.

D. DIMENSI PROFIL LULUSAN

- **Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, dan Berakhlak Mulia:** Peserta didik menghayati imannya dengan mengambil bagian dalam tugas dan panggilan gereja sebagai tubuh Kristus.
- **Kewargaan:** Peserta didik memahami peran gereja dalam menjawab persoalan sosial di masyarakat dan negara.
- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu mengevaluasi model pelayanan gereja dan memberikan masukan untuk pembaruan yang relevan dengan dunia remaja.
- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menghasilkan ide-ide program yang dapat membuat gereja lebih menarik dan berdampak bagi kaum muda.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam tim untuk merancang dan mempresentasikan sebuah proyek pelayanan gerejawi.
- **Kemandirian:** Peserta didik memiliki rasa kepemilikan terhadap gereja dan termotivasi untuk melayani tanpa harus selalu disuruh.
- **Kesehatan:** Peserta didik memahami bahwa gereja adalah komunitas yang sehat secara rohani untuk bertumbuh dan mendapatkan dukungan.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu mengkomunikasikan ide dan usulan pembaruan pelayanan kepada para pemimpin gereja dengan cara yang santun dan konstruktif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP)

Memahami makna kehadiran gereja dalam pelayanan yang membawa pembaruan bagi dunia secara keseluruhan

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Sosiologi:** Mempelajari gereja sebagai sebuah organisasi sosial dan interaksinya dengan perubahan budaya.
- **Manajemen & Kepemimpinan:** Membahas tentang model kepemimpinan pelayan (*servant leadership*) dan pentingnya dalam organisasi gereja.
- **Studi Media & Komunikasi:** Menganalisis penggunaan media (musik, multimedia) dalam pelayanan gereja yang kontekstual.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- **Pertemuan 1:** Peserta didik mampu menjelaskan tugas dan panggilan gereja di tengah persoalan sosial berdasarkan Firman Tuhan. (2 JP)
- **Pertemuan 2:** Peserta didik mampu menjelaskan makna gereja bagi remaja dan mengidentifikasi berbagai tanggung jawab pelayanan yang dapat mereka lakukan. (2 JP)
- **Pertemuan 3:** Peserta didik mampu menganalisis tantangan yang dihadapi pelayanan gereja terhadap perubahan zaman dan pentingnya kepemimpinan yang melayani. (2 JP)
- **Pertemuan 4:** Peserta didik mampu merancang sebuah program pelayanan gereja yang melibatkan remaja secara aktif dan kontekstual. (2 JP)

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

- "Gereja Zaman *Now*": Bagaimana seharusnya gereja merespons budaya populer dan teknologi?
- Mengapa banyak anak muda merasa "tidak nyambung" dengan gereja?
- Dari jemaat pasif menjadi pelayan aktif: Peran konkretnya di gereja.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK

- **Model Pembelajaran:** *Project-Based Learning (PjBL)*, *Inquiry-Based Learning*.
- **Pendekatan:** *Deep Learning (Mindful, Meaningful, Joyful Learning)*
 - **Mindful Learning:** Melalui refleksi dan doa, peserta didik secara sadar mengevaluasi hubungan pribadi mereka dengan gereja dan panggilan Tuhan untuk melayani di dalamnya.
 - **Meaningful Learning:** Peserta didik menghubungkan konsep teologis tentang gereja dengan pengalaman, perasaan, dan harapan mereka terhadap gereja lokal masing-masing.
 - **Joyful Learning:** Pembelajaran dikemas melalui aktivitas yang memberdayakan seperti brainstorming, bedah lagu, dan merancang program impian mereka untuk gereja.
- **Metode Pembelajaran:** Diskusi, Wawancara, Studi Kasus, Bedah Lagu, Penugasan

Proyek.

- **Strategi Pembelajaran Berdiferensiasi:**

- **Diferensiasi Konten:** Menyediakan materi dari buku, artikel tentang kepemimpinan, dan contoh lagu-lagu yang sedang tren di kalangan remaja.
- **Diferensiasi Proses:** Peserta didik dapat memilih fokus program yang akan dirancang (misalnya musik, olahraga, media sosial, atau komunitas) sesuai minat kelompok.
- **Diferensiasi Produk:** Proposal program dapat disajikan dalam berbagai format, mulai dari tulisan terstruktur, presentasi slide, hingga video pendek.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN

- **Lingkungan Sekolah:** Tidak ada kemitraan khusus yang diperlukan.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Peserta didik melakukan wawancara dengan pendeta, majelis, atau ketua komisi remaja di gereja masing-masing.
- **Mitra Digital:** YouTube, Spotify, atau platform musik lainnya untuk menganalisis lagu yang sedang tren.

LINGKUNGAN BELAJAR

- **Ruang Fisik:**
 - Menata kelas seperti ruang rapat atau *creative hub* untuk mendorong suasana brainstorming dan perencanaan proyek.
 - Menggunakan papan tulis atau *flip chart* untuk mencatat ide-ide program dari setiap kelompok.
- **Ruang Virtual:**
 - Grup kelas untuk berbagi hasil wawancara dan draf proposal untuk mendapatkan masukan.
- **Budaya Belajar:**
 - Membangun budaya yang kritis namun konstruktif. Peserta didik didorong untuk memberikan kritik yang membangun terhadap gereja dengan didasari kasih.
 - Mendorong inovasi dan keberanian untuk berpikir *out of the box*.

PEMANFAATAN DIGITAL

- **Perpustakaan Digital/Sumber Daring:** Situs berita gereja, artikel tentang pelayanan anak muda, platform musik.
- **Forum Diskusi Daring:** Tidak menjadi fokus utama.
- **Penilaian Daring:** Tidak digunakan.
- **Media Presentasi Digital:** Canva, PowerPoint, atau aplikasi sejenis untuk membuat dan mempresentasikan proposal program.
- **Media Publikasi Digital:** Proposal terbaik dapat diubah formatnya menjadi konten media sosial untuk dibagikan ke komunitas gereja.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

PERTEMUAN 1 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : GEREJA DAN TANGGUNG JAWAB SOSIALNYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT)

- **Salam dan Doa:** Guru menyapa dan membuka dengan doa.
- **Diskusi Awal (Meaningful):** Guru memulai dengan diskusi sesuai Kegiatan 1: "Apa

nama gerejamu? Bagaimana pandanganmu tentang gereja? Gereja ideal itu seperti apa?"

- **Apersepsi:** Guru mengajukan pertanyaan pemantik: "Selain untuk beribadah, apa lagi fungsi gereja di tengah masyarakat?"
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu memahami tugas dan panggilan gereja sebagai umat pilihan Allah di dunia.

KEGIATAN INTI (50 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful):** Guru menjelaskan materi "**Gereja dan Persoalan Sosial**" berdasarkan 1 Petrus 2:9-10. Guru menekankan identitas ganda gereja: dipanggil keluar dari dunia, dan diutus kembali ke dalam dunia untuk bersaksi dan melayani.
- **Tugas Wawancara (Persiapan):** Guru menjelaskan tugas wawancara (Kegiatan 2) dengan pendeta atau majelis gereja tentang pelaksanaan pekabaran Injil atau pelayanan sosial di gereja masing-masing. Peserta didik diminta menyiapkan daftar pertanyaan.
- **Diskusi:** "Contoh persoalan sosial apa yang ada di sekitar kita? Bagaimana seharusnya gereja merespons hal tersebut?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Proses:** Peserta didik yang berasal dari gereja yang sama dapat berkolaborasi dalam menyiapkan pertanyaan wawancara.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT)

- **Refleksi:** "Satu tugas gereja yang paling penting menurut saya adalah..."
- **Rangkuman:** Guru menyimpulkan bahwa gereja memiliki tugas suci untuk memberitakan Injil, melayani sesama dalam kasih, dan menjadi teladan kebenaran di tengah dunia.
- **Tindak Lanjut:** Menugaskan peserta didik untuk melakukan wawancara sebelum pertemuan berikutnya dan membaca materi "Makna Gereja bagi Remaja".
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 2 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MAKNA GEREJA DAN PERAN REMAJA DI DALAMNYA

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam, Doa, dan Pujian.**
- **Review:** Mengingat kembali tiga dimensi panggilan gereja (memberitakan Injil, melayani, menjadi bukti).
- **Apersepsi (Meaningful):** Guru bertanya, "Apakah kamu merasa punya tempat di gerejamu? Apa yang membuatmu merasa betah atau tidak betah?"
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan pembelajaran, yaitu memahami makna gereja bagi remaja dan peran yang bisa mereka ambil.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Berbagi Hasil Wawancara:** Beberapa peserta didik menceritakan hasil wawancara mereka, khususnya tentang program gereja yang sudah ada.
- **Eksplorasi Konsep:** Guru menjelaskan materi "**Makna Gereja bagi Remaja**", membahas alasan-alasan mengapa remaja terkadang merasa jauh dari gereja (bosan, merasa tidak dimengerti, dll.).
- **Brainstorming Kelompok (Joyful):** Peserta didik dalam kelompok melakukan brainstorming (Kegiatan 3) untuk mendaftar semua bentuk pelayanan atau tanggung

jawab yang bisa dilakukan remaja di gereja (misal: musik, sekolah minggu, multimedia, penerima tamu, dll.).

- **Presentasi Hasil Brainstorming:** Setiap kelompok menempelkan hasil brainstormingnya di papan tulis dan mempresentasikannya. Kelas akan melihat betapa banyaknya peran yang bisa diambil oleh remaja.
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Hasil brainstorming bisa ditulis dalam bentuk daftar, peta pikiran, atau infografis sederhana.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Refleksi:** "Dari sekian banyak peran, pelayanan apa yang paling sesuai dengan talentaku dan ingin aku coba?"
- **Rangkuman:** Guru menegaskan bahwa remaja bukan hanya masa depan gereja, tetapi juga gereja masa kini. Ada banyak ruang bagi mereka untuk melayani dan bertumbuh.
- **Tindak Lanjut:** Membaca materi tentang tantangan pelayanan gereja di zaman modern.
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 3 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : TANTANGAN PELAYANAN GEREJA DI ERA PERUBAHAN

KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam, Doa, dan Pujian.**
- **Apersepsi:** Guru bertanya, "Menurut kalian, musik atau lagu seperti apa yang disukai remaja saat ini? Apakah lagu-lagu itu sering dinyanyikan di gereja?"
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan untuk menganalisis tantangan yang dihadapi gereja di era perubahan dan pentingnya pelayanan yang relevan.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep (Meaningful):** Guru menjelaskan materi "**Tantangan Pelayanan Gereja terhadap Perubahan Zaman**", membahas isu-isu seperti liturgi dan khotbah yang dianggap kuno, serta pentingnya model kepemimpinan pelayanan.
- **Bedah Lagu (Joyful & Kritis):** Peserta didik dalam kelompok melakukan Kegiatan 4. Mereka memilih satu lagu sekuler yang sedang tren, menganalisis pesannya, lalu mendiskusikan: "Peluang dan tantangan apa yang dihadirkan oleh budaya populer (seperti lagu ini) bagi pelayanan gereja?"
- **Presentasi Hasil Analisis:** Kelompok mempresentasikan hasil bedah lagunya, menyoroti nilai-nilai dunia yang ditawarkan dan bagaimana gereja bisa memberikan alternatif atau meresponsnya.
- **Diskusi:** "Bagaimana gereja bisa menggunakan media yang disukai remaja (musik, video, medsos) untuk menyampaikan Injil secara efektif?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Konten:** Peserta didik bebas memilih lagu apa pun yang sedang tren, membuat analisis menjadi lebih otentik dan relevan bagi mereka.

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Rangkuman:** Menyimpulkan bahwa gereja tidak boleh anti terhadap perubahan, melainkan harus cerdas dan kreatif dalam memanfaatkan berbagai media untuk menjangkau jiwa, terutama kaum muda.

- **Tindak Lanjut:** Membentuk kelompok untuk tugas akhir merancang program pelayanan remaja (Kegiatan 5).
- **Penutup:** Salam dan doa.

PERTEMUAN 4 (2 JP : 80 MENIT)

Topik : MERANCANG PROGRAM PELAYANAN REMAJA YANG KONTEKSTUAL
KEGIATAN PENDAHULUAN (10 MENIT)

- **Salam dan Doa.**
- **Apersepsi:** Guru berkata, "Jika kalian diberi kesempatan untuk membuat satu acara remaja di gereja, acara seperti apa yang akan kalian buat?"
- **Penyampaian Tujuan:** Menyampaikan tujuan untuk merancang sebuah program pelayanan remaja yang kreatif, relevan, dan melibatkan partisipasi aktif.

KEGIATAN INTI (60 MENIT)

- **Eksplorasi Konsep:** Guru mereview materi "**Tugas dan Panggilan Gereja Masa Kini**", menekankan pentingnya pemuridan dan pelayanan yang kontekstual (menggunakan musik, olahraga, komunitas, multimedia).
- **Kerja Kelompok (Meaningful & Joyful):** Peserta didik dalam kelompok mengerjakan tugas merancang **Program Pelayanan untuk Remaja** (Kegiatan 5). Mereka mengisi tabel yang berisi: Nama Program, Tujuan, Waktu, Perlengkapan, dan Anggaran Dana.
- **Presentasi Proposal (Asesmen Sumatif):** Setiap kelompok mempresentasikan proposal programnya. Guru mendorong mereka untuk berpikir kreatif dan realistis.
- **Refleksi Akhir (Mindful):** Peserta didik secara individu menuliskan refleksi (Kegiatan 6): "Bentuk pelayanan apa yang sudah saya lakukan? Jika belum, apa yang bisa saya mulai lakukan sesuai talenta saya?"
- **Pembelajaran Berdiferensiasi:**
 - **Produk:** Proposal bisa fokus pada satu bidang (misal: acara musik), atau program yang lebih komprehensif (misal: kamp remaja).

KEGIATAN PENUTUP (10 MENIT)

- **Apresiasi:** Guru memberikan apresiasi untuk semua ide program yang cemerlang.
- **Rangkuman Bab:** Guru merangkum keseluruhan Bab 10, bahwa gereja adalah milik Kristus yang harus terus bergerak dan berubah. Remaja bukan hanya objek, tetapi subjek yang Tuhan panggil untuk ikut serta dalam karya pembaruan gereja.
- **Tindak Lanjut:** Mendorong peserta didik untuk tidak takut menyampaikan ide-ide mereka kepada pembina remaja di gereja.
- **Penutup:** Salam dan doa.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

ASESMEN DIAGNOSTIK

- **Tanya Jawab:** Menggunakan pertanyaan pemantik di awal bab: "Apa yang dimaksud dengan pelayanan? Bentuk pelayanan apa yang dilakukan gereja kalian?"
- **Kuis Singkat:** Tanya jawab lisan: "Sebutkan tiga tugas utama gereja!" (Bersekutu, Bersaksi, Melayani).

ASESMEN FORMATIF

- **Tanya Jawab:** Seputar materi, seperti "Mengapa model kepemimpinan pelayan itu

penting bagi gereja?"

- **Diskusi Kelompok:** Menilai kualitas analisis saat bedah lagu dan kreativitas saat brainstorming peran remaja.
- **Latihan Soal/LKPD:** Menilai hasil wawancara (Kegiatan 2) dan tulisan refleksi (Kegiatan 6).
- **Observasi:** Mengamati tingkat partisipasi, inisiatif, dan sikap kritis-konstruktif peserta didik.

ASESMEN SUMATIF

- **Produk (Proyek):**
 - **Proposal Program Pelayanan Remaja:** Menilai kreativitas, relevansi, kelogisan, dan potensi dampak dari program yang dirancang. Kriteria: menjawab kebutuhan remaja, melibatkan partisipasi, dan alkitabiah.
- **Praktik (Kinerja):**
 - **Presentasi Proposal:** Menilai kemampuan komunikasi, penguasaan ide, dan kerja sama tim.
- **Tes Tertulis:** Tes akhir bab untuk mengukur pemahaman konseptual.

Contoh Tes Tertulis :

Pilihan Ganda

1. Menurut 1 Petrus 2:9-10, orang percaya disebut sebagai "bangsa yang terpilih" dan "umat kepunyaan Allah" dengan tujuan untuk...
 - a. Menjadi eksklusif dan menjauhi dunia
 - b. Memberitakan perbuatan-perbuatan besar dari Dia
 - c. Menghakimi dunia yang gelap
 - d. Menikmati keselamatan secara pribadi
 - e. Membangun gedung gereja yang megah
2. Berikut ini adalah tanggung jawab yang dapat dilakukan remaja dalam pelayanan gerejawi, KECUALI...
 - a. Bermain musik dalam ibadah
 - b. Menjadi guru sekolah minggu
 - c. Mengoperasikan LCD
 - d. Menjadi kolektan
 - e. Menyampaikan khotbah di ibadah umum
3. Salah satu penyebab umum mengapa kaum muda merasa tidak terhubung dengan gereja adalah...
 - a. Gedung gereja yang terlalu modern
 - b. Terlalu banyak kegiatan remaja
 - c. Liturgi dan khotbah yang dianggap kuno dan tidak relevan
 - d. Persembahan yang terlalu besar
 - e. Pendeta yang terlalu muda
4. Model kepemimpinan yang berfokus pada pengembangan orang-orang yang dipimpin dan berangkat dari hati yang tulus untuk melayani disebut...
 - a. Kepemimpinan Otoriter
 - b. Kepemimpinan Demokratis
 - c. Kepemimpinan Karismatik

- d. Kepemimpinan Pelayan (Servant Leadership)
 - e. Kepemimpinan Transaksional
5. Perintah Agung Tuhan Yesus dalam Matius 28:19-20 menjadi dasar bagi gereja untuk melaksanakan tugas...
- a. Pembangunan fisik
 - b. Politik praktis
 - c. Penginjilan dan pemuridan
 - d. Kegiatan sosial semata
 - e. Pelestarian budaya

Esai

1. Jelaskan apa yang dimaksud dengan "pelayanan gereja yang kontekstual"! Berikan satu contoh konkret bagaimana gereja Anda bisa lebih kontekstual dalam menjangkau remaja masa kini!
2. Mengapa penting bagi remaja seperti Anda untuk terlibat aktif dalam pelayanan di gereja? Apa dampaknya bagi diri Anda sendiri dan bagi gereja?

Mengetahui,
Kepala Sekolah

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

.....
NIP.

.....
NIP.