BAB 1
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Ketertarikan kaum muda terhadap program gereja menunjukkan kecenderungan menurun. Sebuah studi oleh *Bilangan Research Center* yang melibatkan 4.095 partisipan Kristen dalam rentang usia 15 hingga 25 tahun (didominasi oleh siswa/i Sekolah Menengah Atas di 42 kota di Indonesia) melaporkan bahwa lebih dari 50% kaum muda tersebut meninggalkan gereja karena ibadah atau program di gereja tidak menarik, tidak efektif, dan tidak relevan.[1] Penurunan ini menjadi semakin krusial ketika terkait dengan pengajaran dasar iman Kristen, sebuah komponen program gereja yang esensial bagi pembentukan identitas, karakter moral, kedekatan spiritual, dan rasa aman kaum muda.[2] Konsekuensinya, gereja kehilangan peluang penting untuk pembentukan hidup bermakna mereka [3], yang semakin relevan untuk membangun fondasi moral kaum muda di tengah arus globalisasi dan teknologi.[4]

Gejala ketidaktertarikan kaum muda ini tidak berdiri sendiri, melainkan merupakan bagian dari tantangan strategis yang lebih luas. Keberlangsungan gereja-gereja Kristen di Indonesia dihadapkan pada setidaknya dua masalah struktural yang saling berkait. Survei nasional terhadap 4.394 pemimpin gereja interdenominasi dalam konteks Protestan di Indonesia mengungkapkan bahwa pertumbuhan jemaat bersifat lambat dan kurang sehat; sebesar 42,3 % berasal dari perpindahan internal, sementara kontribusi konversi dari luar lingkungan gereja

[1] Bambang Budijanto, *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*, ed. Bambang Budijanto, I. (Jakarta: Yayasan Bilangan Research Center, 2018), 49–53.

[2] Garth Aziz, "Youth Ministry as an Agency of Youth Development for the Vulnerable Youth of the Cape Flats," *Verbum et Ecclesia* 38, no. 1 (2017), https://doi.org/10.4102/VE.V38I1.1745; Victor Counted, "The Psychology of Youth Faith Formation: A Care-Giving Faith?," *Journal of Youth and Theology* 15, no. 2 (2016): 146–172, https://doi.org/10.1163/24055093-01502004.

[3] Fazel E. Freeks, "An Assessment of the LIFEPLAN® Programme as a Possible Approach to Christian Formation," *Verbum et Ecclesia* 38, no. 1 (2017), https://doi.org/10.4102/VE.V38I1.1700.

[4] Katharina Bauer and Julia Hermann, "Technomoral Resilience as a Goal of Moral Education," *Ethical Theory and Moral Practice* 27, no. 1 (2024): 57–72, https://link.springer.com/article/10.1007/s10677-022-10353-1.

hanya sebesar 29,6%.[5] Hal ini mengindikasikan lemahnya daya tarik dan efektivitas gereja dalam menjangkau masyarakat luas. Tantangan reproduksi juga tampak dari fakta bahwa sekitar sepertiga jumlah gereja hanya memulai satu gereja baru dalam sepuluh tahun terakhir.[6] Dengan demikian, krisis relevansi di kalangan kaum muda dan stagnasi pertumbuhan secara makro saling mempengaruhi dan mengancam vitalitas gereja di masa depan.

Dampak nyata dari berbagai tantangan tersebut terlihat jelas di tingkat lokal, salah satunya pada sinode Gereja Kristus Yesus (GKY). Dari total 18.236 anggota jemaat GKY secara keseluruhan, jumlah kaum muda hanya 507 orang atau 2,78% saja.[7] Sebagai contoh, meskipun terletak di dekat beberapa sekolah dan perguruan tinggi, GKY Sunter belum mampu secara maksimal menjangkau kaum muda;[8] bahkan, dari total 2.292 anggota jemaat di cabang tersebut partisipasi kelompok *youth* sepanjang tahun pernah tercatat nihil atau 0%.[9]

Kegagalan berbagai gereja dalam membangun ketertarikan kaum muda secara internal dapat dilacak pada kelambanan institusional dalam beradaptasi pada perkembangan zaman.[10] Kelambanan ini termanifestasi terutama dalam praktik pedagogis yang stagnan, yang ditandai oleh dominasi metode ceramah searah yang gagal menyediakan ruang bagi partisipasi aktif serta interaksi yang memadai.[11] Kesenjangan metodologi ini diperparah oleh isu perilaku kepemimpinan internal yang dianggap kurang autentik, kaum muda merasa para pemimpin gagal

---

[5] Fransiskus Irwan Widjaja, "Transformation of Christian Mission in the Covid-19 Pandemic," in *International Conference on Theology, Humanities, and Christian Education (ICONTHCE 2021)*, vol. 669 (Paris: Springer Nature, 2021), 46–50, https://doi.org/10.2991/ASSEHR.K.220702.012.

[6] Ibid., 47.

[7] Ishak Sukamto et al., "Why Youth? Pergumulan Merebut Anak Muda Yang Hilang Dari Gereja," *Nafiri: Media Informasi, Komunikasi & Edukasi GKY* (Bumi Serpong Damai, 2015), 67.

[8] Panitia HUT GKY ke-80, *Perjalanan Sejarah GKY 80 Tahun (1945 – 2025)*, I. (Jakarta: Gereja Kristus Yesus, 2025), 102–103, https://cdnc.heyzine.com/files/uploaded/557b14a996d4d34efd863672b63e7b5a718768a9.pdf.

[9] Sukamto et al., "Why Youth? Pergumulan Merebut Anak Muda Yang Hilang Dari Gereja," 67.

[10] Melissa Pandika, "Has the Sun Set on Sunday School?," *USA Today*, last modified 2015, accessed May 2, 2024, https://www.usatoday.com/story/news/nation/2015/03/22/ozy-has-sun-set-on-sunday-school/25080073/.

[11] Gu Jachang, "Sunday School Student Attendance Drops 34% in 10 Years," *The Kukmin Daily*, last modified 2017, accessed May 2, 2024, http://www.kukmindaily.co.kr/article/view.asp?page=&gCode=7111&arcid=0011788220&code=71111101.

memahami perspektif mereka,[12] dan menyaksikan adanya kepura-puraan.[13] Kombinasi metode yang tidak efektif dan lingkungan relasional yang tidak kondusif ini selanjutnya menciptakan iklim yang mendorong kaum muda untuk menjauh dari gereja. Fenomena ini tercermin dalam penurunan kehadiran dan keanggotaan kaum muda di berbagai negara, seperti hilangnya 66% kaum muda dari gereja-gereja di Amerika Serikat [14], penurunan keanggotaan kaum muda Protestan arus utama di Kanada dari 65% (1931) [15] menjadi 13,2% [16] pada dekade terakhir, serta kemerosotan drastis partisipasi Sekolah Minggu di Selandia Baru dari 50% (1950)[17] menjadi 7,3% (2023) [18]. Pola serupa juga tampak di Asia ketika Gereja Presbyterian Korea (Denominasi Kosin) kehilangan 34,3% anak Sekolah Minggu hanya dalam satu dekade (2006–2015).[19] Data lintas negara ini menunjukkan bahwa krisis kehilangan kaum muda bukan hanya persoalan lokal, melainkan fenomena di berbagai negara.

Solusi terhadap krisis ketertarikan kaum muda tersebut perlu dikaitkan dengan tuntutan atau keinginan kaum muda, yaitu terselenggaranya program yang inovatif (bukan ceramah searah yang monoton), terbentuknya rasa memiliki, terciptanya komunitas yang peduli, serta meningkatnya keterlibatan peserta secara aktif.[20] Karena itu, penelitian ini mengusulkan solusi terpadu integrasi empat variabel terpadu:

1. Video YouTube, yaitu pemanfaatan konten audiovisual digital yang inovatif, kredibel, dan edukatif. Situs web YouTube kini menyediakan

[12] Budijanto, *Dinamika Spiritualitas Generasi Muda Kristen Indonesia*, 53.

[13] Bambang Budijanto, *Gen Z & Gereja Di Indonesia*, I. (Jakarta: Yayasan Bilangan Research Center, 2025), 22.

[14] Aaron Earls, "Most Teenagers Drop Out of Church When They Become Young Adults," *Lifeway Research*, last modified 2019, accessed March 12, 2025, https://research.lifeway.com/2019/01/15/most-teenagers-drop-out-of-church-as-young-adults/.

[15] Pandika, "Has the Sun Set on Sunday School?"

[16] Neil Elliot, "Statistics Report to General Synod 2025," *General Synod 2025*, last modified 2025, accessed February 16, 2026, https://gs2025.anglican.ca/wp-content/uploads/Report-006-Appendix-A-Statistics-Report.pdf; The United Church of Canada, "The United Church of Canada Statistics 2023," *United Church Statistics 2023*, last modified 2023, accessed February 16, 2026, https://united-church.ca/sites/default/files/2024-10/united-church-statistics-2023.pdf.

[17] Pandika, "Has the Sun Set on Sunday School?"

[18] Geoffrey Troughton and Joseph Bulbulia, "Christianity in New Zealand: Key Statistics and Trends.," in *Strengthening the Church in New Zealand* (Raumati South: New Zealand Christian Network, 2024), 9–17, https://doi.org/10.25455/wgtn.27600408.

[19] Jachang, "Sunday School Student Attendance Drops 34% in 10 Years."

[20] Handi Irawan and Bambang Budijanto, *Kunci Pertumbuhan Gereja Di Indonesia*, *Bilangan Research Center*, II. (Jakarta: Bilangan Research Center, 2021), 80.

bahan ajar menarik, misalnya *Alpha Course*, yang dirancang secara modern. Program ini, diakui oleh James I. Packer sebagai alat bermanfaat untuk penginjilan, pengajaran dasar iman Kristen, dan pertumbuhan iman, [21] dapat dimanfaatkan oleh pengajar untuk meningkatkan ketertarikan *digital native* atau *iGen.*[22] Penggunaan *Alpha Course* ini masih memerlukan penelitian mendalam dalam konteks gereja-gereja di Indonesia.[23]

2. Kelompok kecil, yaitu pengaturan interaksi antar teman sebaya. Secara pedagogis, solusi penggunaan video perlu dibarengi dengan metode yang mengembangkan rasa memiliki dan komunitas yang peduli. Untuk itu, penggunaan kelompok kecil sangat relevan karena pengaturan ini secara psikologis meningkatkan *sense of belonging* antar anggota [24] dan mempengaruhi keterlibatan belajar.[25]
3. Pertanyaan stimulatif, yaitu penggunaan pertanyaan terbuka untuk mrningkatkan keterlibatan aktif, memotivasi berpikir [26], dan menciptakan pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta.[27]
4. Gamifikasi, yaitu penerapan elemen desain permainan dalam konteks non-permainan, [28] untuk meningkatkan ketertarikan dan keterlibatan

[21] Nicky Gumbel, *Memberitakan Kepada Sesama*, ed. Magda L. Toruan and Ostaria Silaban (Tangerang: Gospel Press, 2007), 3,11; Stephen Hunt, *The Alpha Enterprise*, *The Alpha Enterprise*, I. (New York: Routledge, 2019), 250.

[22] Jean M. Twenge, *IGen*, VI. (New York: Simon & Schuster, Inc., 2017), 312.

[23] Hunt, *Alpha Enterp.*, 249.

[24] Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi*, III. (Bandung: Simbiosa Rekatama Media, 2021), 141; Katharina Brandl et al., "Small Group Activities within Academic Communities Improve the Connectedness of Students and Faculty," *Medical Teacher* 39, no. 8 (2017): 813–819, https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0142159X.2017.1317728.

[25] Safaa Y. El-Mansy, Jack Barbera, and Alissa J. Hartig, "Investigating Small-Group Cognitive Engagement in General Chemistry Learning Activities Using Qualitative Content Analysis and The ICAP Framework," *Chemistry Education Research and Practice* 23, no. 2 (2022): 335–347, https://pubs.rsc.org/en/content/articlelanding/2022/rp/d1rp00276g.

[26] Samuel Falcon and Jaime Leon, "How Do Teachers Engaging Messages Effect Students? A Sentiment Analysis," *Educational Technology Research and Development* 71 (2023): 1503–1523, https://link.springer.com/article/10.1007/s11423-023-10230-3.

[27] Mariana Solari, Maria Isabel Vizquerra, and Anna Engel, "Students' Interests for Personalized Learning: An Analysis Guide," *European Journal of Psychology of Education* 38 (2023): 1073–1109, https://link.springer.com/article/10.1007/s10212-022-00656-3.

[28] Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" in *Proceedings of the 15th International Academic Mindtrek 'Conference: Envisioning Future Media Environments, Mindtrek 2011* (Tampere, 2011), 9–15, https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification.

penggunanya dalam bidang pendidikan.[29] Gamifikasi juga berfungsi sebagai moderator atau katalisator yang mengubah suasana atau interaksi kelompok menjadi lebih dinamis. [30] Gamifikasi berperan penting dalam meningkatkan keterlibatan kelompok dan memperkuat ikatan kelompok yang mempengaruhi ketertarikan peserta.[31]

Meskipun demikian, data empiris yang secara spesifik mengukur dampak sinergi keempat intervensi ini terhadap ketertarikan kaum muda dalam pengajaran dasar iman Krisen di Indonesia masih belum tersedia. Hal ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian.

Dalam menganalisa efektivitas model intervensi terpadu tersebut, penelitian ini menggunakan *Self-Determination Theory* oleh Ryan dan Deci sebagai kerangka utama.[32] *Self-Determination Theory* berargumen bahwa ketertarikan - sebagai tanda utama motivasi intrinsik [33] - akan muncul hanya ketika tiga kebutuhan psikologis dasar (*basic psychology needs*) terpenuhi, yaitu otonomi (merasa menjadi sumber inisiatif, kontrol, atau pilihan), kompetensi (merasa mampu atau cakap dalam menghadapi tantangan), dan relasional atau keterhubungan (merasa diterima, disayang, dan dipedulikan dalam komunitas).

Keterkaitan setiap variabel intervensi dengan dimensi *Self-Determination Theory* adalah sebagai berikut:

[29] Muhd Al-Aarifin Ismail et al., "Using Kahoot! As A Formative Assessment Tool in Medical Education: A Phenomenological Study," *BMC Medical Education* 19, no. 230 (2019), https://bmcmededuc.biomedcentral.com/articles/10.1186/s12909-019-1658-z; Luís Cordeiro-Rodrigues and Ada Agada, "African Philosophy of Religion: Concepts of God, Ancestors, and the Problem of Evil," *Philosophy Compass* 17, no. 8 (2022), https://api.elsevier.com/content/abstract/scopus_id/85134478671.

[30] Benedikt Morschheuser et al., "How to Gamify? A Method for Designing Gamification," in *Proceedings of the 50th Hawaii International Conference on System Sciences | 2017* (Waikoloa: Scholar Space, 2017), 1298–1307, http://hdl.handle.net/10125/41308; Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification.'"

[31] Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification'"; Ismail et al., "Using Kahoot! As A Formative Assessment Tool in Medical Education: A Phenomenological Study."

[32] Richard M. Ryan and Edward L. Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, ed. Kirk W. Brown, J. David Creswell, and Richard M. Ryan, I. (New York: The Guilford Press, 2017).

[33] Ibid., 39.

1. Video YouTube Alpha Course terutama memenuhi kebutuhan otonomi dalam fleksibilitas waktu belajar dan memenuhi kebutuhan kompetensi dalam memahami isi pengajaran dasar iman Kristen.
2. Kelompok Kecil terutama memenuhi kebutuhan keterhubungan, karena menyediakan lingkungan untuk interaksi, membangun komunitas yang peduli, dan menumbuhkan rasa memiliki.
3. Pertanyaan Stimulatif terutama memenuhi kebutuhan kompetensi, karena mendorong kaum muda untuk mampu berpikir kritis, mengolah materi secara mendalam, dan mengartikulasikan pandangan mereka.
4. Gamifikasi terutama memenuhi kebutuhan otonomi melalui mekanisme pemilihan aksi dan kebutuhan kompetensi melalui penyelesaian elemen tantangan dan umpan-balik yang cepat.

Karena itu, kombinasi sinergis keempat variabel intervensi ini bertujuan menciptakan lingkungan pembelajaran yang secara holistik memenuhi kebutuhan psikologis dasar *Self-Determination Theory*, yang akan meningkatkan motivasi intrinsik, yaitu ketertarikan kaum muda terhadap pengajaran dasar iman Kristen.

Meskipun komponen-komponen utama dalam model tersebut telah dieksplorasi secara terpisah dalam berbagai disiplin ilmu, tinjauan literatur menunjukkan adanya 2 kesenjangan signifikan. Pertama, kesenjangan model teoritis karena belum adanya penelitian empiris yang secara simultan menguji sinergi keempat intervensi pedagogis – video Youtube Alpha Course, kelompok kecil, pertanyaan stimulatif, dan gamifikasi – dalam satu kerangka kerja terpadu, khusus dalam konteks pengajaran dasar iman Kristen. Penelitian terdahulu cenderung bersifat parsial, misalnya membandingkan gamifikasi dalam pembelajaran kolaboratif [34] atau mengintegrasikan gamifikasi ke dalam video, namun terbatas pada konteks pendidikan umum.[35] Ketiadaan model terintegrasi

[34] Öznur Akgül and Mustafa Güler, "Individual versus Collaborative Learning: Impact of Gamification on Achievement and Student Engagement," *Journal of Educational Research* 115, no. 5 (2025): 1–12, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00220671.2025.2548576; Tomislav Jagušt, Ivica Botički, and Hyo Jeong So, "Examining Competitive, Collaborative and Adaptive Gamification in Young Learners' Math Learning," *Computers and Education* 125 (2018): 444–457, https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0360131518301659?via%3Dihub.

[35] Jeongwon Lee and Dongho Kim, "Levelling up Learning in Higher Education: Gamification of in-Video Components to Supercharge Student Learning and Achievement in Video-Based Learning," *British Journal of Educational Technology* (2025), https://bera-journals.onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/bjet.13564.

yang diuji secara sistematis ini tidak mendukung upaya pemahaman holistik tentang bagaimana elemen-elemen ini bekerja sekaligus untuk mempengaruhi motivasi peserta.

Kedua, kesenjangan kontekstual-mekanistik terletak pada kurangnya validasi empiris kerangka teori *Self-Determination Theory* dalam literatur teologi praktis di Indonesia. Meskipun *Self-Determination Theory* menyatakan bahwa motivasi intrinsik hanya dapat tercapai melalui pemenuhan kebutuhan psikologis dasar (otonomi, kompetensi, dan keterhubungan), namun belum ada studi yang secara eksplisit memvalidasinya yang menjelaskan efektivitas intervensi pedagogis di gereja. Dengan mengatasi dua kesenjangan ini, disertasi ini tidak hanya bertujuan memvalidasi model sinergis intervensi (X1-X4) yang relevan bagi kaum muda *digital native* [36], tetapi juga menyediakan landasan teoritis-kausal yang jelas (*Self-Determination Theory*) untuk membimbing perumusan kebijakan metodologis dalam gereja.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, krisis, dan kesenjangan yang ada, penelitian ini mengidentifikasi beberapa masalah, sebagai berikut:

1. Penurunan signifikan ketertarikan kaum muda (usia 15-25 tahun) terhadap program gereja yang berimplikasi pada pengajaran dasar iman Kristen.
2. Pertumbuhan jemaat yang lambat, cenderung bergantung pada perpindahan internal, dan lemah dalam reproduksi gereja baru.
3. Kegagalan metode pengajaran konvensional dalam memfasilitasi kebutuh an pedagogis kaum muda kontemporer, sehingga tidak mampu memicu ketertarikan intrinsik.
4. Defisiensi kepemimpinan gereja dalam memahami pola pikir, cara berkomunikasi, dan perspektif kaum muda yang merusak iklim relasional yang suportif.
5. Belum terpenuhinya tuntutan kaum muda terhadap program yang inovatif, yang mengembangkan rasa memiliki, membangun komunitas yang peduli, dan meningkatkan keterlibatan peserta.

[36] Twenge, *IGen*, 312.

6. Kesenjangan validasi empiris model pedagogis yang mengintegrasikan secara simultan teknologi digital (video), kelompok kecil, pertanyaan stimulatif, dan gamifikasi dalam konteks pengajaran dasar iman Kristen.
7. Kekurangan literatur teologi praktis dalam menganalisis motivasi intrinsik kaum muda melalui kerangka teoritis *Self-Determination Theory*.

1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini membatasi lingkupnya pada aspek-aspek berikut agar analisisnya menjadi terarah dan hasilnya spesifik:

1. Variabel penelitian. Penelitian ini menguji hubungan kausal (pengaruh) empat variabel independen, yaitu X1 (video Youtube Alpha Course), X2 (kelompok kecil), X3 (pertanyaan stimulatif), dan X4 (gamifikasi) terhadap variabel Y (ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen).
2. Analisis statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menguji pengaruh parsial dan simultan 4 variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis statistik dilakukan dengan teknik regresi berbasis komponen (*Partial Least Squares* – PLS) menggunakan aplikasi *SmartPLS*. Model *path analysis* dalam kerangka *Struktural Equation Modeling* (SEM) ini memungkinkan pengujian hubungan kausal antar variabel, yang kerangka pemahamannya dijelaskan dengan menggunakan *Self-Determination Theory*.
3. Populasi dan lokus. Populasi target dibatasi pada para kaum muda (usia 15-24 tahun) di empat komunitas, yaitu Gereja GRII BSD, Gereja Christ Chapel Karawaci, Gereja Anglikan Bandung, dan Gereja Anglikan Surabaya yang melaksanakan program pengajaran dasar iman Kristen dengan menggunakan 4 elemen seperti yang dimaksudkan dalam penelitian ini.

1.4. Rumusan Masalah

Dengan memperhatikan latar belakang, pokok masalah, posisi penelitian terkini, dan kesenjangan penelitian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini berupa beberapa pertanyaan untuk menguji hipotesis kausal (pengaruh) antar variabel secara parsial, simultan, dan menganalisis peran setiap variabel dalam

mendukung peningkatan ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen.

1. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Video Youtube Alpha Course terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran Dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*
2. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Kelompok Kecil terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran Dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*
3. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Pertanyaan Stimulatif terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran Dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*
4. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Gamifikasi terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran Dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*
5. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Gamifikasi sebagai moderator atas pengaruh Kelompok Kecil terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*
6. Bagaimanakah pengaruh penggunaan Video Youtube Alpha Course, Kelompok Kecil, Pertanyaan Stimulatif, dan Gamifikasi secara simultan terhadap Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran Dasar Iman Kristen berdasarkan *Self-Determination Theory?*

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian disertasi ini adalah menguji dan menganalisis secara empiris pengaruh berbagai variabel terhadap ketertarikan kaum muda dalam pengajaran dasar iman Kristen. Penelitian ini juga melakukan sintesis temuan dari analisis parsial dan simultan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah model pengajaran dasar iman Kristen bagi kaum muda.

1.5.1. Tujuan Khusus (Parsial)

1. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *video Youtube Alpha Course* terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen*.

2. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *kelompok kecil* terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen*.
3. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *pertanyaan stimulatif* terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen*.
4. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *gamifikasi* terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen*.
5. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *gamifikasi* sebagai moderator atas pengaruh Kelompok Kecil terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen.*

1.5.2. Tujuan Utama (Simultan)

1. Menganalisis secara empiris pengaruh penggunaan *video Youtube Alpha Course, kelompok kecil, pertanyaan stimulatif,* dan *gamifikasi* secara simultan terhadap *ketertarikan kaum muda pada pengajaran dasar iman Kristen*.
2. Melakukan sintesis temuan empiris dari seluruh analisis untuk menyusun dan memvalidasi sebuah model pendidikan terintegrasi berdasarkan *Self-Determination Theory* untuk pengajaran dasar iman Kristen bagi kaum muda.

1.6. Manfaat penelitian

1.6.1. Manfaat Akademis

Secara akademis, penelitian disertasi ini diharapkan memberi kontribusi signifikan dalam Pendidikan Agama Kristen khususnya pengembangan teori pembelajaran di era digital. Kontribusi utamanya adalah validasi empiris model pedagogis terpadu berbasis *Self-Determination Theory* untuk pengajaran dasar iman Kristen bagi kaum muda. Temuan ini akan memperkaya literatur teologi praktis dengan menjembatani kesenjangan antara teori motivasi psikologis (*Self-Determination Theory*) dengan praktik pedagogi di gereja.

1.6.2. Manfaat Praktis

1. Bagi pengajar atau pembina kaum muda: hasil penelitian ini memberikan panduan berbasis data empiris mengenai variabel (video Youtube Alpha

Course, kelompok kecil, pertanyaan stimulatif, atau gamifikasi) yang memiliki kontribusi paling efektif dalam meningkatkan motivasi intrinsik kaum muda, sehingga pengajar dapat merancang kurikulum dan pengalaman belajar yang lebih relevan dan menarik.

2. Bagi institusi gereja dan organisasi Kristen: menyediakan model pedagogis terpadu yang tervalidasi secara statistik sebagai acuan strategis untuk mereformasi program kaum muda. Hal ini dapat membantu institusi mengatasi krisis keterlibatan dan mempertahankan kaum muda di komunitas iman.
3. Bagi kaum muda: mendorong terciptanya lingkungan belajar yang memenuhi kebutuhan psikologis dasar (*Self-Determination Theory*), sehingga mereka dapat menikmati pembelajaran yang lebih menarik, membangun komunitas yang otentik, dan memperkuat relasi yang mendalam.

1.7. Definisi Istilah

Berbagai definisi istilah yang disajikan berikut ini diselaraskan dengan kerangka *Self-Determination Theory* dan instrumennya yang telah diadaptasi untuk penelitian ini. Pertama, Video Youtube Alpha Course adalah persepsi kaum muda terhadap penyampaian materi pengajaran dasar iman Kristen berbentuk audiovisual digital yang memfasilitasi kebutuhan otonomi melalui fleksibilitas akses, membangun kompetensi lewat kejelasan pemahaman teologis, dan menstimulasi pengalaman relasional bersama pada peserta.[37]

Kedua, Kelompok Kecil adalah persepsi kaum muda terhadap dinamika interaksi antara beberapa anggota yang masing-masing menyadari saling ketergantungan positif, di mana setiap anggota memiliki otonomi dalam mengutarakan pendapat, kompetensi untuk berpartisipasi aktif dalam diskusi, dan dukungan emosional yang mempererat hubungan relasional.[38] Ketiga, Pertanyaan

[37] Gumbel, *Memberitakan Kepada Sesama*, 3; James Heard, *Inside Alpha: Explorations in Evangelism* (Eugene: Wipf and Stock Publishers, 2012), 186; Andrew Atherstone, *Repackaging Christianity: Alpha and the Building of A Global Brand*, I. (Edinburgh: Hodder & Stoughton, 2023).

[38] David Johnson W. and Frank Johnson P., *Joining Together: Group Theory and Group Skills*, ed. Anne McAlpine, XII., vol. 7th (New York: Pearson, 2017), 29; Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, 161; Lucas M. Jeno et al., "The Relative Effect of Team-Based Learning on Motivation and Learning: A

Stimulatif adalah persepsi kaum muda terhadap pertanyaan terbuka yang dirancang untuk memberi kesempatan otonomi pada peserta untuk menanggapinya dengan fleksibilitas berbagai jawaban, menunjukkan kompetensi dari perspektif pribadinya, dan menstimulasi interaksi kelompok yang membangun aspek relasional.[39]

Keempat, Gamifikasi adalah persepsi kaum muda terhadap elemen-elemen desain permainan yang digunakan dalam konteks pengajaran dasar iman Kristen yang memfasilitasi otonomi pada peserta untuk secara kebebasan memilih cara atau kemampuan mengatur permainan, memberikan kompetensi melalui umpan balik langsung dalam menyelesaikan tantangan, dan membangun interaksi relasional dengan orang lain dalam bentuk kompetisi atau kolaborasi.[40] Kelima, Ketertarikan Kaum Muda pada Pengajaran dasar iman Kristen adalah manifestasi motivasi intrinsik kaum muda yang muncul dari persepsi mereka terhadap kualitas inheren aktivitas pengajaran dasar iman Kristen yang ditandai dengan kesenangan selama proses belajar (*enjoyment*), persepsi nilai atau manfaat pengajaran (*value*), sehingga mendorong keinginan untuk terus terlibat (*perceived choice*).[41]

Self-Determination Theory Perspective," *Life Sciences Education* 16, no. 4 (2018), https://www.lifescied.org/doi/full/10.1187/cbe.17-03-0055; Hyungshim Jang et al., "Can Self-Determination Theory Explain What Underlies the Productive, Satisfying Learning Experiences of Collectivistically Oriented Korean Students?," *Journal of Educational Psychology* 101, no. 3 (2009): 644–661, https://psycnet.apa.org/record/2009-11043-009.

[39] Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, 368; Fangfang Zhao et al., "Using a Self-Determination Theory Approach to Understand Student Perceptions of Inquiry-Based Learning," *Teaching and Learning Inquiry. 2021* 9, no. 2 (2021), https://bora.uib.no/bora-xmlui/handle/11250/2990411; Kyle F. Trenshaw, Renata A. Revelo, and Geoffrey L. Herman, "Using Self Determination Theory Principles to Promote Engineering Students' Intrinsic Motivation to Learn," *International Journal of Engineering Education* 32, no. 3A (2016): 1194–1207, https://selfdeterminationtheory.org/wp-content/uploads/2017/05/2016_Trenshaw_etal_IJEE.pdf.

[40] Sebastian Deterding et al., "From Game Design Elements to Gamefulness: Defining 'Gamification,'" in *MindTrek '11: Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 2011, 9–15, https://dl.acm.org/doi/abs/10.1145/2181037.2181040; Ryan and Deci, *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*, 508–531; Adele H. Kam and Irfan N. Umar, "Fostering Authentic Learning Motivations through Gamification: A Self-Determination Theory (SDT) Approach," *Journal of Engineering Science and Technology* (2018): 1–9, https://jestec.taylors.edu.my/i-Cite 2018/i-Cite_01.pdf; Michael Sailer et al., "How Gamification Motivates: An Experimental Study of the Effects of Specific Game Design Elements on Psychological Need Satisfaction," *Computers in Human Behavior* 69 (2017): 371–380.

[41] Maarten Vansteenkiste, Willy Lens, and Edward L. Deci, "Intrinsic Versus Extrinsic Goal Contents in Self-Determination Theory: Another Look at the Quality of Academic Motivation," *Educational Psychologist* 41, no. 1 (2006): 19–31, https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1207/s15326985ep4101_4; Neil I. Martin, Nick Kelly, and Peter C. Terry, "A Framework for Self-Determination in Massive Open Online Courses: Design for

1.8. Sistematika Penulisan

Disertasi ini disusun dalam lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I: Pendahuluan. Bab ini mencantumkan latar belakang masalah (termasuk *state of the art* dan *grand theory*), pokok masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, definisi istilah, dan diakhiri dengan sistematika penulisan disertasi.

Bab II: Tinjauan Pustaka. Bab ini berisi kajian terhadap berbagai literatur yang relevan dengan variabel-variabel penelitian. Kajiannya mencakup definisi konseptual variabel independen dan variabel dependen dan (X1, X2, X3, X4, dan Y), serta kerangka teori *Self-Determination Theory*. Bab ini diakhiri dengan pengembangan model penelitian dan perumusan hipotesis penelitian.

Bab III: Metodologi Penelitian. Bab ini menjelaskan pendekatan, desain, dan prosedur penelitian yang digunakan, termasuk jenis penelitian (kuantitatif), desain yang dipilih, populasi, sampel, teknik sampling, dan lokasi penelitian. Bagian ini juga merinci teknik pengumpulan data, pengembangan dan validasi instrumen (kuesioner), serta teknik analisis data yang akan digunakan untuk menguji hipotesis.

Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini menyajikan deskripsi temuan penelitian, dimulai dari deskripsi data, pengujian persyaratan analisis data, pengujian hipotesis (parsial dan simultan), dan diakhiri dengan pembahasan yang mendalam tentang interpretasi temuan berdasarkan kerangka *Self-Determination Theory* dan perbandingannya dengan berbagai penelitian terdahulu.

Bab V: Kesimpulan dan Saran. Bab ini merupakan penutup disertasi yang memuat kesimpulan, yaitu jawaban terhadap rumusan masalah, implikasi teoritis, dan praktis dari temuan penelitian, serta saran atau rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

Autonomy, Competence, and Relatedness," *Australasian Journal of Educational Technology* 34, no. 2 (2018), https://ajet.org.au/index.php/AJET/article/view/3722; Edward L. Deci and Richard M. Ryan, *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*, I. (New York: Springer Science+Business Media, 1985), 34.