

Anastasia J. M. Leda, S.Pd., M.Hum.

Aris Nurhuda, M.Pd.

editor : Narantoputrayadi Makan Malay, S.Pd., M.Hum.



Menyelami Belajar dan Pembelajaran

Pendekatan Teoretis dan Aplikatif



MENYELAMI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

PENDEKATAN TEORETIS DAN APLIKATIF

Penulis:

Anastasia J. M. Leda, S.Pd., M.Hum.

Aris Nurhuda, M.Pd.

Editor:

Narantoputrayadi Makan Malay, S.Pd., M.Hum.



UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pembatasan Pelindungan Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan fonogram yang telah dilakukan pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Sanksi Pelanggaran Pasal 113

1. Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).
2. Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

MENYELAMI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN

Pendekatan Teoretis Dan Aplikatif

Anastasia J. M. Leda, S.Pd., M.Hum.

Aris Nurhuda, M.Pd.

EDITOR :

Narantoputrayadi Makan Malay, S.Pd., M.Hum

TATA LETAK:

Suci

DESAIN SAMPUL:

Adhar

SUMBER:

www.tdjpublisher.com

ISBN:

978-634-7363-61-9

CETAKAN PERTAMA:

November 2025

UKURAN:

v + 141 Hal; 15,5 cm x 23 cm

Hak Cipta dilindungi Undang-Undang.

Dilarang menggandakan atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini
dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis dari penerbit dan penulis.

ANGGOTA IKAPI: 006/NTT/2022

TANGGUH DENARA JAYA PUBLISHER

Jl. Timor Raya No. 130 B, Kota Kupang, NTT

E-mail: tdj.denarapublisher@gmail.com , 081220051382

KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku berjudul *Menyelami Belajar dan Pembelajaran: Pendekatan Teoretis dan Aplikatif* ini dapat hadir sebagai salah satu referensi yang diharapkan memberi kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya pada mata kuliah Belajar dan Pembelajaran.

Buku ini disusun dengan tujuan memberikan pemahaman komprehensif kepada mahasiswa, guru, calon guru, dan praktisi pendidikan mengenai hakikat, prinsip, teori, strategi, hingga inovasi dalam pembelajaran. Materi yang disajikan tidak hanya berpijak pada kajian teoretis, tetapi juga diperkaya dengan pendekatan aplikatif yang relevan dengan konteks pendidikan abad ke-21. Dengan demikian, pembaca tidak hanya diajak memahami konsep-konsep dasar, tetapi juga menalar bagaimana konsep tersebut dapat diterapkan secara nyata dalam proses pembelajaran.

Penyusunan buku ini dilandasi kesadaran bahwa pembelajaran merupakan jantung pendidikan. Perubahan zaman yang ditandai dengan revolusi digital, perkembangan artificial intelligence, dan tuntutan kompetensi global menuntut pendidik untuk mampu merancang pembelajaran yang adaptif, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu, materi dalam buku ini dikembangkan secara sistematis mulai dari fondasi filosofis dan psikologis belajar, teori-teori belajar klasik maupun modern, hingga pada strategi, model, metode, dan media pembelajaran yang aplikatif.

Secara garis besar, buku ini terbagi ke dalam empat bagian utama. Bagian pertama membahas fondasi teoretis yang menjadi dasar pemahaman tentang belajar dan pembelajaran. Bagian kedua mengulas prinsip, model, serta strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam berbagai konteks. Bagian ketiga memberikan penekanan pada aplikasi praktis mulai dari perencanaan,

pelaksanaan, hingga evaluasi pembelajaran, disertai dengan inovasi-inovasi terkini. Bagian keempat menutup dengan refleksi, kesimpulan, serta implikasi yang menekankan pentingnya pembelajaran sepanjang hayat.

Kehadiran buku ini diharapkan dapat memperkaya referensi akademik dan praktis dalam dunia pendidikan, khususnya di perguruan tinggi. Buku ini juga dapat dijadikan bahan ajar utama atau tambahan bagi mahasiswa program studi pendidikan, serta menjadi panduan praktis bagi guru dalam mengembangkan pembelajaran yang lebih bermakna.

Akhirnya, penulis menyadari bahwa buku ini tentu masih jauh dari sempurna. Oleh sebab itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang. Semoga buku ini dapat menjadi kontribusi kecil bagi upaya mencerdaskan kehidupan bangsa melalui peningkatan kualitas pembelajaran.

Kupang, Oktober 2025

Penulis.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	I
DAFTAR ISI.....	III
BAB 1 HAKIKAT BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.....	1
1.1 DEFINISI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN	1
1.2 PERBEDAAN KONSEP BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.....	3
1.3 POSISI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN DALAM SISTEM PENDIDIKAN	4
BAB 2 LANDASAN FILOSOFIS, PSIKOLOGIS, DAN SOSIOLOGIS.....	7
2.1. LANDASAN FILOSOFIS PEMBELAJARAN	7
2.2. LANDASAN PSIKOLOGIS PEMBELAJARAN	10
2.3. LANDASAN SOSIOLOGIS: PEMBELAJARAN DALAM KONTEKS MASYARAKAT	12
BAB 3 PARADIGMA PEMBELAJARAN ABAD 21	16
3.1. KARAKTERISTIK PESERTA DIDIK ABAD 21.....	16
3.2. KOMPETENSI LITERASI BARU	18
3.3. IMPLIKASI BAGI DESAIN PEMBELAJARAN	21
BAB 4 PRINSIP-PRINSIP BELAJAR EFEKTIF	24
4.1. MOTIVASI BELAJAR	24
4.2. PERHATIAN DAN MINAT	26
4.3. PENGALAMAN BELAJAR BERMAKNA.....	29
4.4. TRANSFER BELAJAR.....	31
BAB 5 MODEL DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN ...	34
5.1. MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG	34
5.2. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS MASALAH	36
5.3. MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF.....	39
5.4. MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS PROYEK	40

5.5.	MODEL PEMBELAJARAN DIFERENSIASI	43
 BAB 6 STRATEGI DAN METODE PEMBELAJARAN 46		
6.1.	STRATEGI EKSPOSITORI DAN HEURISTIK	46
6.2.	METODE CERAMAH, DISKUSI, TANYA JAWAB	50
6.3.	METODE EKSPERIMEN, SIMULASI, <i>ROLE PLAYING</i>	54
6.4.	BLENDED LEARNING DAN FLIPPED CLASSROOM.....	57
 BAB 7 MEDIA DAN SUMBER BELAJAR 62		
7.1.	KONSEP MEDIA PEMBELAJARAN.....	62
7.2.	MEDIA KONVENSIONAL DAN DIGITAL	64
7.3.	SUMBER BELAJAR BERBASIS TEKNOLOGI	67
7.4.	PEMILIHAN DAN PENGEMBANGAN MEDIA.....	70
 BAB 8 PERENCANAAN PEMBELAJARAN.....74		
8.1	ANALISIS KEBUTUHAN BELAJAR.....	74
8.2	PENYUSUNAN RPP/ <i>LESSON PLAN</i>	76
8.3	PENENTUAN TUJUAN, MATERI, STRATEGI, DAN EVALUASI	79
 BAB 9 PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DI KELAS 82		
9.1	PERAN GURU SEBAGAI FASILITATOR, MOTIVATOR, DAN INOVATOR.....	82
9.2	DINAMIKA INTERAKSI KELAS.....	86
9.3	PENERAPAN PEMBELAJARAN KOLABORATIF DAN KREATIF	89
 BAB 10 EVALUASI DALAM BELAJAR DAN PEMBELAJARAN.....91		
10.1.	HAKIKAT EVALUASI PEMBELAJARAN	91
10.2.	TEKNIK PENILAIAN (TES DAN NONTES)	93
10.3.	PENILAIAN AUTENTIK (PORTOFOLIO, PROYEK, KINERJA) .	95
10.4.	UMPAN BALIK DAN TINDAK LANJUT	97
 BAB 11 INOVASI DAN TRANSFORMASI PEMBELAJARAN.....101		
11.1	PEMBELAJARAN BERBASIS TEKNOLOGI DIGITAL	101
11.2	GAMIFIKASI DALAM PENDIDIKAN	107
11.3	<i>ARTIFICIAL INTELLIGENCE</i> DALAM PEMBELAJARAN	108