

**COVER DALAM**

**HALAMAN KDT**

# Daftar Isi

<b>Tinjauan Mata Kuliah</b>	vii
<b>Modul 01</b>	<b>1.1</b>
Pengantar Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	1.7
Definisi dan Sejarah <i>Blended Learning</i>	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	1.24
Perbandingan <i>Blended Learning</i> dengan Model Pembelajaran Lainnya	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	1.41
Studi Kasus Penerapan <i>Blended Learning</i>	
<b>Modul 02</b>	<b>2.1</b>
Merancang Lingkungan Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	2.7
Prinsip-Prinsip Desain Instruksional	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	2.26
Integrasi Teknologi dalam Desain Kurikulum	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	2.45
Penggunaan LMS untuk <i>Blended Learning</i>	
<b>Modul 03</b>	<b>3.1</b>
Alat Teknologi untuk Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	3.7
Alat Kolaboratif untuk Pembelajaran <i>Blended</i>	

<b>Kegiatan Belajar 2</b> Multimedia dan Interaktivitas dalam Pembelajaran	3.24
<b>Kegiatan Belajar 3</b> Platform <i>E-Learning</i> dan Aplikasi Mobil	3.40
<b>Modul 04</b> Strategi Pedagogis untuk Pembelajaran <i>Blended</i>	4.1
<b>Kegiatan Belajar 1</b> Teori-Teori Belajar dalam Konteks <i>Blended Learning</i>	4.6
<b>Kegiatan Belajar 2</b> Strategi Pembelajaran Aktif dan Kolaboratif	4.22
<b>Kegiatan Belajar 3</b> Penilaian Formatif dan Sumatif dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	4.39
<b>Modul 05</b> Penilaian dan Evaluasi dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	5.1
<b>Kegiatan Belajar 1</b> Prinsip-Prinsip Penilaian Autentik	5.6
<b>Kegiatan Belajar 2</b> Penggunaan Rubrik dan Umpan Balik	5.24
<b>Kegiatan Belajar 3</b> Evaluasi Efektivitas Program <i>Blended Learning</i>	5.41

<b>Modul 06</b>	<b>6.1</b>
Keterlibatan dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	6.6
Teori Motivasi dan Keterlibatan Siswa	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	6.25
Teknik Gamifikasi dan Personalisasi	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	6.42
Strategi Dukungan Siswa dan Mentoring	
<b>Modul 07</b>	<b>7.1</b>
Pertimbangan Etis dan Hukum dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	7.7
Hak Cipta dan Penggunaan Sumber Daya Digital	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	7.25
Privasi dan Keamanan Data Siswa	
<b>Kegiatan Belajar 3</b>	7.42
Kebijakan Institusi Terkait Pembelajaran <i>Blended</i>	
<b>Modul 08</b>	<b>8.1</b>
Implementasi Pembelajaran <i>Blended</i> dalam Berbagai Konteks Pendidikan	
<b>Kegiatan Belajar 1</b>	8.7
Implementasi <i>Blended Learning</i> di Pendidikan Dasar dan Menengah	
<b>Kegiatan Belajar 2</b>	8.24
Implementasi <i>Blended Learning</i> di Pendidikan Tinggi	

<b>Kegiatan Belajar 3</b> Implementasi <i>Blended Learning</i> di Pendidikan Informal dan <i>Corporate</i> <i>Training</i>	8.40
<b>Modul 09</b> Tren dan Inovasi Masa Depan dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	9.1
<b>Kegiatan Belajar 1</b> AI dan <i>Machine Learning</i> dalam Pembelajaran <i>Blended</i>	9.7
<b>Kegiatan Belajar 2</b> Penggunaan Realitas Virtual dan Augmentasi	9.25
<b>Kegiatan Belajar 3</b> Prediksi dan Tantangan Masa Depan Pembelajaran <i>Blended</i>	9.46
<b>Riwayat Penulis</b>	9.71

## Tinjauan Mata Kuliah

---

Mata kuliah ini membahas *blended learning* sebagai pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan metode tatap muka dan pembelajaran daring secara terpadu. Tujuannya adalah memberikan wawasan mendalam kepada mahasiswa mengenai bagaimana merancang, mengimplementasikan, dan mengevaluasi model pembelajaran yang memadukan kedua pendekatan tersebut secara efektif. Dalam perkuliahan, mahasiswa akan mempelajari prinsip-prinsip desain instruksional, pemanfaatan teknologi pembelajaran, strategi pembelajaran aktif, serta metode penilaian dalam konteks *blended learning*. Selain itu, mahasiswa juga akan dibekali dengan pemahaman mengenai keterlibatan peserta didik, motivasi belajar, serta tren dan inovasi terbaru dalam pembelajaran berbasis teknologi.

Mata kuliah ini berguna bagi mahasiswa yang ingin mengembangkan kompetensi dalam merancang lingkungan belajar *blended* yang optimal, menerapkan strategi pedagogis inovatif untuk meningkatkan keterlibatan dan hasil belajar, serta mengaplikasikan *blended learning* dalam berbagai konteks pendidikan—mulai dari pendidikan dasar hingga pelatihan profesional. Dengan bekal ini, mahasiswa diharapkan siap menghadapi tantangan dan memanfaatkan peluang dalam transformasi pendidikan berbasis digital. Setelah menyelesaikan mata kuliah ini, mahasiswa mampu memahami konsep *blended learning*, merancang dan mengimplementasikan pembelajaran *blended* secara efektif, memanfaatkan teknologi untuk mendukung pembelajaran kolaboratif, serta mengenali berbagai inovasi dan arah perkembangan *blended learning* di masa depan.

## Peta Kompetensi Blended Learning/MPTP5203/3 sks

