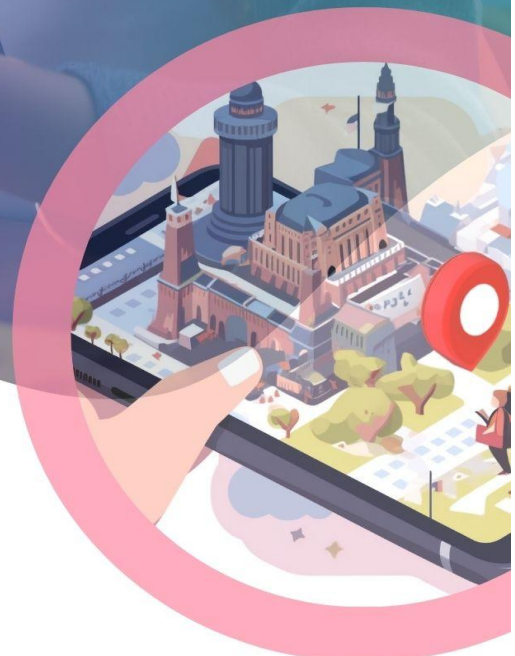




UBIQUITOUS LEARNING

Konsep, Desain, dan Implementasi
Pembelajaran Digital Menggunakan Moodle

Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.
Fajar Indra Kusuma, S.Pd., M.Pd.
Tri Wardati Khusniyah, S. Kom., M.Pd.
Muhammad Natsir Maulana, S.Pd., M.Pd.
Beatriks Lasamahu, M.Pd.
Endah Laelatul Fitri, M.Pd.
Dr. Suprpto, S.Pd., M.T.



Ubiquitous Learning:

Konsep, Desain, dan Implementasi Pembelajaran Digital Menggunakan Moodle

Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.
Fajar Indra Kusuma, S.Pd., M.Pd.
Tri Wardati Khusniyah, S. Kom., M.Pd.
Muhammad Natsir Maulana, S.Pd., M.Pd.
Beatriks Lasamahu, M.Pd.
Endah Laelatul Fitri, M.Pd.
Dr. Suprpto, S.Pd., M.T.



CV. Bayfa Cendekia Indonesia

Ubiquitous Learning: Konsep, Desain, dan Implementasi Pembelajaran Digital Menggunakan Moodle

© Mafrur Udhif Nofaizzi, S.Pd., M.Pd.
Fajar Indra Kusuma, S.Pd., M.Pd.
Tri Wardati Khusniyah, S. Kom., M.Pd.
Muhammad Natsir Maulana, S.Pd., M.Pd.
Beatriks Lasamahu, M.Pd.
Endah Laelatul Fitri, M.Pd.
Dr. Suprpto, S.Pd., M.T.

ISBN:

Editor : Bayu Adi Laksono
Tata Letak : Tim Desain Bayfa Cendekia
Desain Sampul : (freepik.com)

Penerbit:

CV. Bayfa Cendekia Indonesia
(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

Redaksi:

Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004
Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162
Website : mediacendekia.my.id/buku
Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, Februari 2026
v+94 hlm; 15,5x23 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Kutipan 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 (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).
- (3) 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 a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas selesainya buku ini. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, pendidikan mengalami pergeseran paradigma menuju ekosistem belajar yang lebih fleksibel. Buku ini hadir untuk mengupas tuntas konsep *Ubiquitous Learning* (U-Learning), sebuah model pembelajaran masa kini yang memungkinkan akses ilmu pengetahuan secara berkesinambungan tanpa batasan ruang dan waktu.

Sistematika buku ini dirancang secara komprehensif, dimulai dari pemahaman paradigma digital dan karakteristik *Ubiquitous Learning*, hingga aspek teknis mengenai desain dan teknologi pendukungnya. Selain landasan teoretis, buku ini menyajikan panduan praktis berupa perencanaan dan tutorial implementasi menggunakan platform Moodle, yang diakhiri dengan evaluasi serta berbagi praktik baik sebagai refleksi bagi pengajar.

Kami mengucapkan terima kasih kepada seluruh tim penulis yang telah berkolaborasi menuangkan pemikirannya. Besar harapan kami, buku ini dapat menjadi referensi bermanfaat bagi pendidik dan praktisi dalam menciptakan pembelajaran yang lebih adaptif dan inovatif. Kami sangat terbuka terhadap saran yang membangun demi penyempurnaan karya ini di masa mendatang.

Tim Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
BAB 1 Paradigma Pembelajaran di Era Digital	1
Konteks dan Realitas Baru	1
Perubahan Paradigma Pembelajaran	3
Karakteristik peserta didik digital (digital learners)	5
Tantangan dan Peluang Pembelajaran di Era Digital	7
Arah Pengembangan Pembelajaran di Era Digital.....	8
BAB 2 Konsep dan Karakteristik Ubiquitous Learning	11
Definisi Ubiquitous Learning	11
Landasan Konseptual dan Teori Pendukung.....	14
Karakteristik pembelajaran ubiquitous.....	17
Peran Teknologi dalam Ekosistem U-Learning	21
Relevansi dan Tantangan dalam Konteks Indonesia	23
BAB 3 Model dan Desain Pembelajaran Ubiquitous Learning	26
Model-model pembelajaran berbasis teknologi.....	26
Ubiquitous learning sebagai model pembelajaran.....	35
Komponen desain u-learning.....	39
Integrasi u-learning.....	43
Peran dosen dan mahasiswa dalam u-learning	45
BAB 4 Teknologi Pendukung Ubiquitous Learning	48
Infrastruktur Teknologi dalam Ubiquitous Learning	48
Learning Management System (LMS) dalam Ubiquitous Learning	50
Moodle sebagai platform e-learning.....	52
Fitur Moodle yang mendukung u-learning.....	53
Integrasi Moodle dalam Mendukung Ubiquitous Learning.....	56
BAB 5 Perencanaan E-Learning Ubiquitous Berbasis Moodle	59
Analisis kebutuhan pembelajaran	59
Penyusunan RPS berbasis ubiquitous learning	60
Perancangan alur pembelajaran (learning flow).....	62

Penentuan Aktivitas Sinkron dan Asinkron	63
Perencanaan Evaluasi dan Keterlibatan Mahasiswa.....	65
BAB 6 Tutorial Implementasi Ubiquitous Learning Menggunakan Moodle	67
Ubiquitous Learning dalam Moodle.....	67
Langkah-Langkah Peserta Didik Mengikuti Pembelajaran Ubiquitous Learning Menggunakan Moodle.....	68
BAB 7 Evaluasi, Refleksi, dan Praktik Baik Ubiquitous Learning	75
Evaluasi dalam Ubiquitous Learning	75
Refleksi dalam Ubiquitous Learning.....	78
Praktik Baik Ubiquitous Learning	79
DAFTAR PUSTAKA	83
BIOGRAFI PENULIS.....	90