

**PENGEMBANGAN E-MODUL AKU ANAK MANDIRI AKU ANAK AMAN
BERBASIS *HUMAN SECURITY* PADA SISWA KELAS 1 DI SEKOLAH DASAR**

Nira Ramadhanti¹, Husna Farhana²

¹PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

²PGSD FIP Universitas Bhayangkara Jakarta Raya

¹202210615019@mhs.ubharajaya.ac.id, ²husnafarhana@dsn.ubharajaya.ac.id,

ABSTRACT

This study aims to develop an e-module titled "I Am an Independent Child, I Am a Safe Child" based on human security for first-grade elementary school students. The research was motivated by the continued occurrence of violence against children in learning environments and the lack of self-protection learning media for grade 1 under the Merdeka Curriculum. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The study was conducted at three schools: SDN Bahagia 05, SDN Bahagia 06, and SDN Kota Baru IX, involving 3 teachers and 90 first-grade students. The instruments included expert validation sheets and a Google Form for teacher responses. The results showed that the e-module development passed all stages of the ADDIE model. Expert validation results indicated an average feasibility rate of 94.6%, categorized as highly feasible. During implementation, students were very enthusiastic and able to understand self-safety concepts well. Additionally, teachers gave very positive responses to the use of the e-module. Thus, it can be concluded that the development of the e-module was successfully completed and declared feasible for use as a self-safety learning medium.

Keywords: E-Module, Human Security, Personal Security, First-Grade Elementary School, ADDIE Model

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan E-Modul Aku Anak Mandiri Aku Anak Aman Berbasis *Human Security* Pada Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar. Penelitian dilatarbelakangi oleh masih adanya kekerasan terhadap anak dalam lingkungan belajar dan kurangnya media pembelajaran yang fokus pada perlindungan diri untuk kelas 1 pada Kurikulum Merdeka. Metode yang digunakan adalah *research and development* (R&D) dengan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian dilakukan di tiga sekolah, yaitu SDN Bahagia 05, SDN Bahagia 06, dan SDN Kota Baru IX, dengan melibatkan 3 guru dan 90 siswa kelas 1. Instrumen yang digunakan meliputi lembar validasi ahli dan *Google Form* respons guru. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan e-modul telah melalui seluruh tahapan model ADDIE. Hasil validasi

ahli menunjukkan rata-rata tingkat kelayakan sebesar 94,6% yang dikategorikan sangat layak. Saat diterapkan, siswa sangat antusias belajar dan mampu memahami konsep keselamatan diri dengan baik. Selain itu, guru memberikan respons yang sangat positif terhadap penggunaan e-modul. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan e-modul berhasil dikembangkan dan dinyatakan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran keselamatan diri.

Kata Kunci: E-Modul, *Human Security*, Keamanan Individu, Siswa Kelas 1 SD, Model ADDIE

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan instrumen strategis dalam membangun peradaban bangsa yang unggul dan berkarakter. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menegaskan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara holistik, mencakup aspek spiritual, emosional, sosial, dan fisik. Amanat ini menuntut adanya pendidikan yang tidak hanya berfokus pada dimensi kognitif, tetapi juga membekali siswa dengan kemampuan menghadapi berbagai tantangan hidup, termasuk memastikan keamanan dan keselamatan diri sendiri (Sumiyati et al., 2025).

Konsep keamanan manusia atau *human security* yang diperkenalkan oleh UNDP pada tahun 1994 menawarkan sudut pandang yang relevan. Konsep ini menekankan

perlindungan terhadap kehidupan dan martabat setiap individu, mencakup tujuh aspek: keamanan ekonomi, pangan, kesehatan, lingkungan, pribadi, komunitas, dan politik (UNDP, 1994). Bagi siswa sekolah dasar, aspek keamanan pribadi (*personal security*) menjadi fokus utama, yaitu perlindungan terhadap kejahatan, kecelakaan, serta kekerasan psikologis dan fisik.

Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa kekerasan terhadap anak masih sering terjadi. Laporan Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) tahun 2025 menyatakan bahwa lingkungan pendidikan dan kebudayaan menyumbang 9,5% dari total laporan kekerasan terhadap anak (Komisi Perlindungan Anak Indonesia, 2025). Angka ini sangat memprihatinkan karena sekolah seharusnya menjadi lingkungan yang aman dan ramah bagi anak. Anak usia sekolah dasar

merupakan kelompok yang rentan menjadi korban kekerasan karena keterbatasan pemahaman dan keterampilan dalam menjaga diri (Ibrahim et al., 2025).

Di era digital, e-modul hadir sebagai salah satu solusi pembelajaran inovatif. E-modul berbeda dengan pengajaran tatap muka karena dapat mengintegrasikan berbagai jenis multimedia seperti teks, gambar, suara, dan video, menciptakan lingkungan belajar yang lebih kaya dan bermakna (Purba & Mm, 2024). E-modul yang dikembangkan dalam penelitian ini mencerminkan aspek-aspek fundamental *human security* yang disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif, emosional, dan sosial siswa kelas satu. Materi yang dibahas meliputi pengenalan bagian tubuh pribadi, membedakan sentuhan aman dan tidak aman, metode menolak perilaku mencurigakan, rencana keamanan di berbagai tempat, serta pengenalan orang-orang terpercaya.

Berdasarkan analisis awal, peneliti melihat adanya kesenjangan (*research gap*) antara kebutuhan siswa akan pendidikan keselamatan diri dengan ketersediaan bahan ajar

yang ada. Penelitian terdahulu oleh (Francisca et al., 2022), berhasil mengembangkan *e-book* untuk pembelajaran PAI, namun belum menyentuh aspek *human security*. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menjelaskan prosedur pengembangan E-Modul Aku Anak Mandiri Aku Anak Aman Berbasis *Human Security* pada Siswa Kelas 1 di Sekolah Dasar yang layak digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, terstruktur, dan memungkinkan evaluasi di setiap tahapan, sehingga cocok untuk mengembangkan media pembelajaran yang efektif dan relevan (Aldoobie, 2015).

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian pengembangan ini telah menghasilkan sebuah e-modul

berjudul "Aku Anak Mandiri, Saya Anak yang Aman Berbasis *Human Security*" yang terdiri dari 42 halaman interaktif. Seluruh proses penelitian mengikuti tahapan sistematis model ADDIE dari Februari hingga September 2025.

Tahap Analisis, hasil analisis menunjukkan bahwa kurikulum IPAS kelas 1 Kurikulum Merdeka mencakup topik kesadaran diri, lingkungan, dan kesehatan, namun belum secara eksplisit mengintegrasikan konten perlindungan diri dari kekerasan, sentuhan aman vs tidak aman, serta keterampilan praktis keselamatan diri. Siswa kelas 1 (usia 6-7 tahun) memiliki karakteristik berpikir konkret, rentang perhatian pendek, dan gaya belajar visual-kinestetik. Mereka membutuhkan media visual interaktif untuk memahami konsep abstrak seperti bahaya dan perlindungan diri. Analisis konsep *human security* menegaskan bahwa keamanan individu (*personal security*) sangat penting untuk menciptakan lingkungan sekolah yang aman, mencakup perlindungan dari kekerasan fisik, pelecehan, dan kecelakaan.

Tahap Desain, pada tahap ini peneliti menyusun materi e-modul

yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas 1. E-modul dirancang dengan tata letak yang jelas, terdiri dari halaman sampul berwarna cerah, kata pengantar, petunjuk penggunaan, dan daftar isi interaktif. Materi dibagi menjadi empat bab. Bab 1 tentang pengenalan anggota tubuh dan batasan pribadi. Bab 2 tentang orang dewasa yang dipercaya (lingkaran kepercayaan). Bab 3 tentang aturan keselamatan di rumah, sekolah, dan tempat umum. Bab 4 tentang keberanian mengatakan "TIDAK" dan pentingnya bercerita. Desain visual dibuat menggunakan Canva dengan warna cerah (biru, kuning, hijau, oranye), *font* besar (*Myriad Arabic, Chewy*), serta ilustrasi karakter ramah anak. Setiap bab dilengkapi narasi audio, video animasi (3-5 menit), dan permainan edukatif *Wordwall* sebagai bentuk penilaian formatif yang menyenangkan. Seluruh desain kemudian diubah menjadi format *flipbook* menggunakan platform *Heyzine*, yang memungkinkan efek membalik halaman seperti buku fisik serta integrasi elemen multimedia interaktif.

Tahap Pengembangan, semua komponen desain diwujudkan menjadi e-modul digital. Uji coba awal (*alpha*

testing) oleh peneliti memastikan semua tautan, tombol audio, video, dan kode QR *Wordwall* berfungsi dengan baik. Hasil validasi ahli menunjukkan kelayakan sangat tinggi dengan rincian:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli

No	Validasi Ahli	Hasil Kelayakan
1	Dr. Neni Maulidah, M.Pd.	99,39%
2	Dr. Cepi Riyana, M.Pd.	95,2%
3	Dr. Husna Farhana S.E., M.Pd	89,23%

Saran ahli dijadikan dasar revisi, meliputi, penyesuaian *font* agar lebih terbaca, peningkatan kualitas audio, penambahan video animasi yang sesuai, penyertaan CP/TP/IKTP yang bersesuaian dengan IPAS, penguatan aspek keamanan komunitas, serta penambahan refleksi untuk orang tua.

Tahap Implementasi, e-modul diimplementasikan di tiga sekolah (SDN Bahagia 05, 06, dan Kota Baru IX) pada Agustus 2025. Guru berperan sebagai fasilitator setelah mengikuti pelatihan singkat. Siswa

menunjukkan antusiasme tinggi, terutama saat menonton video animasi dan bermain *game Wordwall*. Mereka aktif mengajukan pertanyaan tentang cara berinteraksi dengan orang asing dan membedakan perilaku normal vs tidak pantas. Sebagian besar siswa mampu memahami konsep bagian tubuh pribadi, sentuhan aman vs tidak aman, serta orang dewasa yang dipercaya.

Tahap evaluasi bertujuan untuk mengumpulkan data mengenai kepuasan pengguna dan kepraktisan e-modul. Evaluasi dilakukan di tiga sekolah, yaitu SDN Bahagia 05, SDN Bahagia 06, dan SDN Kota Baru IX, melalui pengisian *Google Form* oleh ketiga guru pada bulan Agustus 2025.

Hasil evaluasi menunjukkan respons yang sangat positif. Para guru menyatakan bahwa tampilan e-modul menarik dan mudah dipahami, tata letak dan warna mendukung kenyamanan membaca, serta materi sangat sesuai dengan topik *human security*. Guru juga menilai bahwa e-modul mendorong kepedulian terhadap isu kemanusiaan, membuat siswa tertarik belajar lebih lanjut, serta relevan dengan kehidupan sehari-hari dan konteks lokal siswa.

Kelebihan e-modul menurut guru antara lain mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran, membuat siswa aktif dan antusias, sangat bermanfaat untuk edukasi, serta disukai siswa karena adanya permainan *Wordwall*. Adapun saran perbaikan yang disampaikan adalah memperbanyak gambar untuk siswa kelas awal dan perlu pendampingan dalam mengatur waktu karena siswa kelas 1 belum bisa membagi waktu belajar dan bermain dengan baik.

Secara keseluruhan, respons guru terhadap e-modul sangat baik, dan seluruh guru menyatakan setuju untuk menggunakan e-modul ini kembali di kemudian hari.

Pengembangan E-Modul ini menggunakan model ADDIE terbukti efektif sebagai kerangka kerja sistematis, sejalan dengan temuan (Aldoobie, 2015) bahwa ADDIE merupakan model yang paling sering digunakan dalam pengembangan bahan ajar digital. Tahap analisis berhasil mengungkap kesenjangan antara kurikulum IPAS yang ada dengan kebutuhan pendidikan keselamatan diri siswa kelas 1. Hal ini menegaskan pentingnya validitas isi produk pengembangan terhadap

kebutuhan peserta didik dan prinsip pedagogis (Nieveen, 1999).

Karakteristik siswa kelas 1 yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget, 1970) menjadi pertimbangan utama dalam tahap desain. Penggunaan *font sans serif* berukuran besar (minimal 24pt), spasi lebar, dan warna cerah dipilih berdasarkan prinsip keterbacaan untuk anak kecil (Cardona et al., 2022). Narasi audio dengan suara manusia ceria dan gaya percakapan mengimplementasikan *personalization principle* dan *voice principle* dari teori kognitif multimedia (Mayer, 2005), serta didukung teori dual-coding (Clark & Paivio, 1991) yang menyatakan bahwa informasi melalui dua saluran (visual dan auditori) lebih mudah diingat.

Integrasi permainan *Wordwall* di setiap bab menciptakan pengalaman belajar menyenangkan dan interaktif, sesuai dengan karakteristik siswa kelas 1 yang memiliki rentang perhatian pendek dan menyukai pembelajaran melalui bermain (Deniarti et al., 2025). Platform *Heyzine* berhasil mengubah desain Canva menjadi *flipbook* digital yang interaktif, sejalan dengan penelitian (Nugroho et al., 2024) yang

membuktikan keefektifan kombinasi Canva dan *Heyzine* untuk e-modul SD.

Kebaruan (*novelty*) penelitian ini terletak pada integrasi konsep *human security* secara eksplisit, khususnya aspek keamanan individu (*personal security*), ke dalam e-modul untuk siswa kelas 1 SD. Berbeda dengan penelitian (Farhana et al., 2021) yang menemukan bahwa integrasi nilai *human security* di SD masih terbatas pada kegiatan nonkurikuler, e-modul ini secara langsung memasukkan nilai-nilai tersebut ke dalam proses pembelajaran IPAS. Materi tentang bagian tubuh pribadi, sentuhan aman dan tidak aman, orang terpercaya, serta keberanian mengatakan "TIDAK" merupakan aktualisasi nyata dari konsep *human security* yang memberdayakan anak sebagai agen aktif, bukan objek perlindungan (Tadjbakhsh, 2005).

Respons positif dari guru dan antusiasme siswa selama implementasi menunjukkan bahwa e-modul ini praktis dan mudah digunakan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Nieveen, 1999) bahwa kepraktisan merupakan salah satu kriteria kualitas produk pengembangan. Umpan balik bahwa

e-modul memfasilitasi komunikasi antara anak dan orang tua tentang topik yang sebelumnya dianggap tabu merupakan dampak positif yang tidak terduga.

Meskipun demikian, penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan. Pertama, penelitian hanya mengukur kepraktisan dan respons pengguna, belum mengukur efektivitas secara kuantitatif terhadap hasil belajar atau perubahan perilaku siswa. Kedua, uji coba hanya berlangsung dua minggu, sehingga belum dapat mengamati dampak jangka panjang. Ketiga, e-modul masih membutuhkan koneksi internet untuk mengakses video dan *game Wordwall*, yang menjadi kendala di sekolah dengan infrastruktur terbatas. Keempat, ukuran file e-modul (80 MB) tergolong besar untuk perangkat dengan spesifikasi rendah. Kelima, cakupan materi baru terbatas pada aspek keamanan individu dan belum mencakup enam aspek *human security* lainnya.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan E-Modul Aku Anak Mandiri Aku Anak Aman

Berbasis *Human Security* untuk siswa kelas 1 SD berhasil dikembangkan melalui model ADDIE. Hasil validasi ahli menunjukkan rata-rata kelayakan sebesar 94,6% dengan kategori sangat layak. Respons guru terhadap e-modul sangat positif, dan siswa menunjukkan antusiasme tinggi dalam pembelajaran. Dengan demikian, e-modul ini dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran keselamatan diri bagi siswa kelas 1 sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aldoobie, N. (2015). ADDIE model American International Journal of Contemporary Research, 5 (6), 68-72. Retrieved On, 12, 2018.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Cardona, J. P., Alvarez, F., Velazquez, C., Dominguez, G., & Muñoz, J. (2022). Comparison of specialized fonts for dyslexic children and spacing as factor of legibility. 2022 *International Conference on Inclusive Technologies and Education (CONTIE)*, 1–5.
- Clark, J. M., & Paivio, A. (1991). Dual coding theory and education. *Educational Psychology Review*, 3(3), 149–210.
- Deniarti, W., Kawuryan, S. P., & Firdaus, F. M. (2025). Desain Pengembangan E-Modul IPAS Terintegrasi Educaplay pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar. *Ideguru: Jurnal Karya Ilmiah Guru*, 10(2), 1629–1634.
- Farhana, H., Affandi, I., Supriatna, N., & Nurbayani, S. (2021). Analisis Deskriptif Nilai Human Security Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5112–5125.
- Francisca, F., Zahra, J. O. V., Anggraeni, S. H., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan E-book BUDIMAS “Buku Digital Agama Islam” untuk Pembelajaran PAI pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5268–5277.
- Ibrahim, Y. M. S., Pulukadang, W. T., Ismail, R. P., Husain, R., & Cuga, C. (2025). PENGEMBANGAN E-MODUL PENCEGAHAN KEKERASAN DI SEKOLAH DASAR. *EDUTECH: Jurnal Inovasi Pendidikan Berbantuan Teknologi*, 5(1), 103–112.
- Komisi Perlindungan Anak Indonesia. (2025). *KPAI paparkan Laporan Akhir Tahun 2025*. <https://www.kpai.go.id/publikasi/21608/kpai-paparkan-laporan-akhir-tahun-2025-potret-tantangan-dan-penguatan-perlindungan-anak-di-indonesia>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge handbook of multimedia learning*. Cambridge university press.
- Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. In *Design approaches and tools in education and training* (pp. 125–135). Springer.
- Nugroho, C. I., Septika, H. D., & Muhlis, M. (2024). Pengembangan Eduvane (E-Modul Canva Dan Heyzine) Pada Materi Fakta Dan Opini Di Kelas V SDN 011 Samarinda Kota Tahun Pembelajaran 2023/2024. *Jurnal Basataka (JBT)*, 7(2), 534–548.
- Purba, P. B., & Mm, M. P. (2024). Pembuatan E-Modul Berbasis

- Canva Pada Pembelajaran Matematika. *Revitalisasi Penggunaan Media Serta Metode Belajar Dalam Pembelajaran Matematika Dan Teknik*, 27.
- Sumiyati, L., Nada, F. S., Prasetiadi, F. L., & Aziz, A. (2025). Menerapkan Pendidikan Holistik dan Komprehensif untuk Meningkatkan Perkembangan Moral, Intelektual, dan Sosial Siswa. *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam*, 3(3), 165–180.
- Tadjbakhsh, S. (2005). *Human Security: Concepts and Implications*.
- UNDP. (1994). *DEVELOPMENT REPORT 1994*.