

Pengembangan LKPD Edukatif Mitigasi Bencana Kebakaran sebagai Upaya Pencegahan Dini Kelas 3 Sekolah Dasar

Lucya Anastasia^{a,1*}, Sebastian Valerian P.K^{b,2}, Rheno Fadilah Akbar^{c,3}, Nurul Istiq'faroh^{d,4}

^{a,b,c,d}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya 60273, Indonesia

^{*1}24010644213@mhs.unesa.ac.id; ²240106442309@mhs.unesa.ac.id; ³24010644320@mhs.unesa.ac.id

⁴nurulistiqlfaroh@unesa.ac.id

^{*}Lucya Anastasia^{a,1}

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 20 Februari 2026

Direvisi: 14 Maret 2026

Disetujui: 27 April 2026

Tersedia Daring: 1 Mei 2026

Kata Kunci:

Kebakaran

LKPD Edukatif

Mitigasi Bencana

Pendidikan Dasar

Pengembangan

ABSTRAK

Bencana kebakaran merupakan ancaman serius yang dapat terjadi kapan saja di lingkungan manapun, terutama di sekolah, namun peserta didik sekolah dasar umumnya belum memiliki pemahaman mitigasi yang memadai dan sering mengalami kepanikan saat situasi darurat. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) edukatif berbasis mitigasi bencana kebakaran sebagai inovasi bahan ajar yang interaktif untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model pengembangan 4D yang meliputi tahap *Define, Design, Develop*, dan *Disseminate*. Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah 20 siswa kelas III UPT SDN 233 Gresik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memenuhi kriteria sangat layak dengan persentase validasi ahli materi sebesar 94,04% dan validasi ahli media sebesar 77,17%. Selain itu, tingkat kepraktisan produk berada pada kategori sangat tinggi, dibuktikan dengan hasil angket respon guru sebesar 96,8% dan respon siswa sebesar 94,8%. Simpulan dari penelitian ini adalah LKPD berbasis permainan edukatif mitigasi bencana kebakaran ini valid dan sangat praktis digunakan dalam pembelajaran. Produk ini efektif untuk membantu siswa memahami prosedur keselamatan secara kontekstual melalui pengalaman belajar yang menarik sehingga dapat meminimalisir risiko bencana sejak dini.

ABSTRACT

Keywords:

Development

Disaster Mitigation

Educational LKPD

Elementary Education

Fire

Fire disasters pose a serious threat that can occur at any time in the school environment, yet elementary school students generally lack adequate mitigation understanding and often experience panic during emergency situations. This research aims to develop educational Student Worksheets (LKPD) based on fire disaster mitigation as an interactive teaching material innovation for grade 3 elementary school students. The research method used is *Research and Development* (R&D) with the 4D development model consisting of the *Define, Design, Develop*, and *Disseminate* stages. The trial subjects in this study were 20 third-grade students of UPT SDN 233 Gresik. The results showed that the developed LKPD met the very feasible criteria with material expert validation percentage of 94.04% and media expert validation of 77.17%. Furthermore, the practicality level of the product is in the very high category, evidenced by teacher response questionnaire results of 96.8% and student responses of 94.8%. The conclusion of this study is that the educational game-based fire disaster mitigation LKPD is valid and very practical for use in learning. This product is effective in helping students understand safety procedures contextually through engaging learning experiences, thereby minimizing disaster risks from an early age.

©2026, Lucya Anastasia, Sebastian Valerian P.K, Rheno Fadilah Akbar, Nurul Istiq'faroh
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Bencana merupakan kejadian yang tidak dapat diduga atau diprediksi kapan terjadinya, termasuk di antaranya adalah bencana kebakaran (Irawan et al., 2024). Oleh karena itu, diperlukan pengetahuan dan keterampilan yang memadai untuk menanggulangi bencana secara cepat, tepat, dan efektif guna meminimalisir dampak yang ditimbulkan (Kharisna et al., 2023). Permasalahan kebakaran tidak hanya terjadi di kawasan pemukiman dan lahan, tetapi juga mengancam lingkungan sekolah yang merupakan tempat berkumpulnya ribuan anak setiap harinya. Kebakaran sendiri merupakan ancaman serius yang dapat terjadi kapan saja dan menimbulkan dampak mengkhawatirkan, mulai dari kerugian materil hingga dampak psikologis serta sosial yang mendalam bagi siswa. Kurangnya kesadaran dan pemahaman mengenai bahaya api, seperti kasus kebakaran akibat anak-anak bermain korek api, menunjukkan bahwa edukasi mitigasi harus ditanamkan sejak dini untuk membangun kesiapsiagaan dan menekan risiko bencana (Irawan dkk., 2024).

Peserta didik umumnya belum memahami penanganan bencana kebakaran yang mungkin terjadi di sekitar mereka, karena belum pernah dilakukan sosialisasi yang memadai di lingkungan sekolah. Banyak siswa belum tanggap terhadap bencana; seringkali mereka panik, kebingungan, dan melarikan diri tidak terarah pada saat terjadi bencana karena kurangnya pengetahuan tentang edukasi mitigasi bencana. Kondisi inilah yang mendorong pentingnya pengembangan sebuah instrumen pembelajaran yang sistematis, kontekstual, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yakni Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis permainan edukatif. Edukasi bencana di usia dini terbukti tidak hanya meningkatkan pengetahuan anak-anak tentang prosedur keselamatan, tetapi juga secara signifikan mengurangi tingkat kepanikan dan cedera saat terjadi kebakaran.

Urgensi mitigasi bencana kebakaran di tingkat Sekolah Dasar (SD) didasari oleh fakta bahwa anak-anak merupakan kelompok paling rentan dan sering menjadi korban karena keterbatasan pengetahuan serta keterampilan dalam menghadapi situasi darurat (Sa'ban dkk., 2023). Namun, materi mitigasi yang selama ini disampaikan melalui modul ajar konvensional dinilai kurang diminati oleh siswa, sehingga mereka sering merasa panik dan bingung saat bencana terjadi. Sebagai solusinya, diperlukan inovasi media pembelajaran yang lebih interaktif, seperti penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) yang dikombinasikan dengan strategi active learning melalui permainan teka-teki dan simulasi. Media yang kreatif dan aplikatif seperti LKPD berbasis simulasi atau permainan terbukti efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa secara signifikan, karena memungkinkan mereka belajar melalui pengalaman langsung (learning by doing) yang sesuai dengan karakteristik perkembangan anak usia SD (Setyanugrah & Setyadi, 2017).

Penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran mitigasi bencana telah banyak dilakukan dan menjadi landasan bagi penelitian ini. Pertama, penelitian yang dilakukan oleh Irawan et al. (2024) mengenai edukasi mitigasi bencana kebakaran di sekolah dasar menunjukkan bahwa penggunaan metode pretest dan posttest pada siswa SD menghasilkan peningkatan pemahaman yang signifikan tentang mitigasi bencana kebakaran setelah diberikan edukasi dan simulasi bersama petugas pemadam kebakaran. Kedua, penelitian oleh Kharisna et al. (2023) menyimpulkan bahwa program peningkatan kesiapsiagaan siswa SD terhadap bencana gempa bumi dan kebakaran perlu dilakukan secara terstruktur dan berkesinambungan agar pengetahuan siswa dapat dipertahankan dalam jangka panjang (Kharisna et al., 2023). Ketiga, studi oleh Amanda et al. (2024) mengenai pengembangan E-LKPD berbasis masalah pada materi mitigasi bencana menegaskan bahwa pengembangan LKPD elektronik merupakan upaya untuk menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas, dengan hasil validasi ahli media mencapai skor 100% dan ahli materi 95%. Dapat ditarik kesimpulan dari penelitian-penelitian tersebut

memberikan landasan kuat bahwa pengembangan LKPD berbasis permainan peran ini merupakan solusi yang tepat.

Perbedaan penelitian ini dengan peneliti terdahulu terletak pada spesifikasi materi yang difokuskan pada permainan edukatif interaktif bergambar serta kegiatan simulasi kebakaran gedung sekolah dengan penyesuaian instruksi yang didesain khusus untuk karakteristik kognitif siswa kelas 3 SD. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan inovasi baru terhadap variasi model pembelajaran berbasis permainan. Tujuan dibuatnya LKPD ini untuk menambahkan opsi baru kepada bahan ajar yang terkesan masih menganut metode konvensional. Tidak hanya itu, melalui belajar pengalaman langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa terkait mitigasi bencana kebakaran (Setyanugrah & Setyadi, 2017).

2. Metode

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) yang bertujuan menghasilkan produk berupa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis mitigasi bencana kebakaran untuk siswa kelas III Sekolah Dasar. Pendekatan yang digunakan adalah model pengembangan 4D, yang terdiri atas empat tahap, yaitu Define (pendefinisian), Design (perancangan), Develop (pengembangan), dan Disseminate (penyebaran). Data dalam penelitian ini meliputi data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari saran dan masukan validator, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian angket validasi dan respons siswa. Sumber data terdiri atas ahli materi, ahli media, praktisi pendidikan (guru kelas III SD), dan siswa kelas III SD sebagai subjek uji coba. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui angket validasi untuk mengukur kelayakan produk, angket respons siswa untuk mengukur kepraktisan. Uji coba dilakukan pada siswa kelas III UPT SDN 233 Gresik yang berjumlah 20 siswa.

Jumlah subjek ini sesuai dengan pendapat Sadiman pada (Oktaviara & Pahlevi, 2019) yang mengatakan bahwa sampel lebih dari 20 maka dianggap data yang diperoleh berlebihan, namun jika sampel kurang dari 10 maka dianggap kurang memenuhi target. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas lembar validasi ahli materi dan ahli media serta lembar uji kepraktisan yang ditujukan kepada guru dan siswa. Lembar validasi ahli materi digunakan untuk menilai kelayakan isi produk, yang dilakukan oleh seorang guru dari SD Santo Carolus Surabaya. Lembar validasi ahli media juga digunakan, yang dilakukan oleh seorang guru dari SD Santo Carolus Surabaya. Selain itu, lembar uji kepraktisan disusun untuk mengetahui tingkat kemudahan penggunaan dan keterlaksanaan produk dalam pembelajaran. Seluruh penilaian dalam instrumen tersebut menggunakan skala Likert dengan rentang skor dalam tabel berikut.

Table 1. Skala Penilaian Validasi dan Angket Respon Siswa

Skor	Kriteria
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Sedang
2	Buruk
1	Buruk Sekali

Sumber : Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019)

Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan menghitung persentase skor validasi dan respons siswa berdasarkan skala Likert. Berikut merupakan pedoman analisis data validasi oleh ahli materi serta ahli media.

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Gambar 1. Analisis Data Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

Sumber : Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019)

Kriteria penilaian menggunakan skala Likert dimanfaatkan untuk mengelompokkan hasil persentase dari validasi ahli materi, ahli media, serta uji kepraktisan oleh guru dan siswa terhadap produk yang dikembangkan. Kriteria ini berfungsi untuk menentukan tingkat kelayakan dan kepraktisan media pembelajaran berdasarkan penilaian yang diberikan oleh para responden. Adapun rincian kategori penilaian tersebut akan disajikan dalam bentuk tabel 2.

Table 2. Kriteria Penilaian Validasi dan Angket Respon Siswa

Penilaian	Kriteria
0%-20%	Sangat Lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat Kuat

Sumber : Riduwan dalam (Oktaviara & Pahlevi, 2019)

Mengacu pada kriteria yang telah ditentukan, tingkat kelayakan produk yang dikembangkan dapat dilihat dari hasil skor validasi yang diperoleh. Secara konseptual, media pembelajaran layak apabila persentase hasil penilaian dari validator mencapai sekurang-kurangnya 61% atau lebih. Selain itu, analisis terhadap guru dan siswa dilakukan untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap penggunaan media yang dikembangkan. Hal ini bertujuan untuk mengukur tingkat kepraktisan media berdasarkan pengalaman pengguna selama pembelajaran berlangsung. Data yang telah terkumpul selanjutnya dianalisis menggunakan rumus perhitungan persentase untuk memperoleh kategori kepraktisan sesuai dengan rumus dan kriteria yang telah ditetapkan dalam gambar 2 dan tabel 3.

$$\text{presentase (\%)} = \frac{\text{jumlah skor total hasil validasi}}{\text{skor tertinggi}} \times 100\%$$

Gambar 2. Rumus Kepraktisan Angket Respon Guru dan Siswa

Sumber : Riduwan & Sunarto dalam (Wulandari et al., 2025)

Table 3. Kriteria Penilaian Kepraktisan Angket Respon Guru dan Siswa

Penilaian	Kriteria
85%-100%	Sangat Praktis
75%-84%	Praktis
65%-74%	Cukup Praktis
55%-64%	Kurang Praktis
0%-54%	Sangat Tidak Praktis

Sumber : Riduwan & Sunarto dalam (Wulandari et al., 2025)

Berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditentukan, kategori hasil uji kepraktisan dapat ditetapkan melalui persentase skor yang diperoleh dari angket respon guru dan siswa. Suatu media pembelajaran dikatakan praktis apabila persentase nilai yang diperoleh mencapai sekurang-kurangnya 75% atau lebih.

3. Hasil dan Pembahasan

Tingkat kevalidan LKPD yang dikembangkan ditinjau berdasarkan beberapa aspek penilaian, yaitu aspek media dan aspek materi yang dinilai oleh validator ahli secara menyeluruh. Proses penilaian dilakukan oleh dua orang validator yang merupakan guru dari SDK Santo Carolus Surabaya sesuai dengan bidang keahliannya. Hasil dari kegiatan validasi terhadap LKPD yang telah dikembangkan kemudian disajikan pada tabel berikut.

Table 4. Hasil Validasi Ahli

Validator Ahli	Total	Skor Max	Presentase
Validator Ahli Materi	79	84	94,04%
Validator Ahli Media	71	92	77,17%

Sumber : Hasil validasi oleh validator ahli materi dan media

Berdasarkan hasil validasi yang telah dilakukan oleh validator ahli, diperoleh data sebagaimana disajikan pada Tabel 4. Nilai persentase validasi ahli materi sebesar 94,04%, sedangkan validasi ahli media sebesar 77,17%. Persentase tersebut diperoleh melalui perhitungan perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimum, kemudian dikalikan 100%. Mengacu pada kriteria penilaian skala Likert yang telah ditetapkan, persentase sebesar 94,04% berada pada rentang 81%–100% sehingga termasuk dalam kategori “sangat kuat”. Hal ini menunjukkan bahwa LKPD berbasis mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan telah memenuhi aspek kelayakan materi secara optimal, baik dari segi kesesuaian isi, keakuratan konsep, maupun keterkaitan dengan tujuan pembelajaran. Hal ini menunjukkan produk yang dikembangkan dinilai sangat layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran tanpa memerlukan revisi yang signifikan. Sementara itu, hasil validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 77,17%, yang berada pada rentang 61%–80% sehingga termasuk dalam kategori “kuat”. Kategori ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek tampilan, desain, serta keterbacaan media. Meskipun demikian, masih terdapat beberapa aspek yang perlu disempurnakan. Namun, hasil validasi dari kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori kuat hingga sangat kuat, sehingga dapat dinyatakan layak untuk diujicobakan pada tahap selanjutnya. Hasil ini sejalan dengan pendapat Riduwan pada (Wulandari et al., 2025) yang menyatakan bahwa suatu produk pembelajaran dapat dikategorikan layak apabila memperoleh persentase penilaian di atas 61%, serta semakin tinggi persentase yang diperoleh menunjukkan kualitas produk yang semakin baik.

Table 5. Hasil Angket Respon Siswa

Responden	Skor Total
S1	71
S2	70
S3	68

S4	66
S5	71
S6	69
S7	73
S8	73
S9	78
S10	70
S11	71
S12	69
S13	73
S14	73
S15	72
S16	69
S17	71
S18	73
S19	72
S20	70

Berdasarkan data hasil angket kepraktisan yang diberikan kepada 20 siswa, diperoleh total skor sebesar 1.442 dari keseluruhan item pernyataan. Setiap siswa menjawab 15 butir pernyataan dengan rentang skor 1–5 menggunakan skala Likert. Dengan demikian, skor maksimum yang mungkin diperoleh adalah 1.500. Selanjutnya, tingkat kepraktisan dihitung menggunakan rumus persentase pada gambar 2. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai kepraktisan yang diperoleh sebesar 94,8%, yang berada pada kategori “sangat praktis” berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan berada pada rentang (85%-100%).

Hal ini mengindikasikan bahwa LKPD berbasis mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan memiliki tingkat kemudahan penggunaan yang sangat tinggi dan dapat diterima dengan baik oleh siswa dalam proses pembelajaran. Tingginya nilai kepraktisan ini menunjukkan bahwa siswa merasa LKPD mudah dipahami, menarik, serta membantu mereka dalam mengikuti kegiatan pembelajaran secara aktif. Selain itu, LKPD juga dinilai mampu memfasilitasi keterlibatan siswa melalui aktivitas yang kontekstual dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis ditandai dengan kemudahan penggunaan, kejelasan instruksi, serta kemampuan media dalam meningkatkan keterlibatan siswa selama pembelajaran berlangsung (Sahidu et al., 2021).

Selain itu, kepraktisan yang tinggi juga mencerminkan bahwa produk dapat digunakan tanpa memerlukan banyak penyesuaian atau kesulitan teknis, baik oleh siswa maupun guru (Akker et al., 2013). Dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan telah memenuhi aspek kepraktisan dan layak digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III Sekolah Dasar.

Table 6. Hasil Uji Kepraktisan Oleh Guru

Uji Kepraktisan Guru i	Total	Skor Max	Presentase
Guru I	121	125	96,8%

Sumber : Hasil uji kepraktisan oleh guru

Hasil uji kepraktisan yang dilakukan oleh guru kelas III menunjukkan bahwa Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Berdasarkan data yang diperoleh, total skor yang diberikan oleh guru adalah sebesar 121 dari skor maksimal 125. Apabila dihitung menggunakan rumus persentase kepraktisan, diperoleh nilai sebesar 96,8%. Nilai tersebut kemudian diinterpretasikan berdasarkan kriteria penilaian kepraktisan yang mengacu pada pendapat Riduwan (Wulandari et al., 2025), yang menyatakan bahwa rentang persentase 85%–100% termasuk dalam kategori “sangat praktis”. Dengan demikian, LKPD yang dikembangkan dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran di kelas.

Tingginya nilai kepraktisan ini menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan memiliki kemudahan dalam penggunaan, baik dari segi petunjuk pengerjaan, kejelasan isi, maupun keterpaduan antara materi dan aktivitas yang disajikan. Selain itu, LKPD juga dinilai mampu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan penelitian yang menyatakan bahwa media pembelajaran yang praktis ditandai dengan kemudahan penggunaan, keterlaksanaan dalam pembelajaran, serta tidak memerlukan waktu atau usaha yang berlebihan dalam penerapannya (Akker et al., 2013). Dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan tidak hanya layak secara isi dan tampilan, tetapi juga memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi sehingga efektif untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Berdasarkan keseluruhan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa LKPD berbasis mitigasi bencana kebakaran yang dikembangkan telah memenuhi kriteria layak dan sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran di kelas III SD. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi ahli materi dan ahli media yang berada pada kategori kuat ($\geq 61\%$), serta hasil uji kepraktisan oleh guru dan siswa yang berada pada kategori sangat praktis ($\geq 85\%$). Temuan ini menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan mudah digunakan serta mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hendratno (Hendratno et al., 2023) yang menyatakan bahwa penggunaan metode dan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta hasil belajar siswa secara signifikan.

Hasil uji kepraktisan yang menunjukkan kategori sangat praktis baik dari guru maupun siswa menunjukkan bahwa LKPD yang dikembangkan mampu mendukung keterlaksanaan pembelajaran secara efektif. Hal ini didukung oleh penelitian lain yang juga dilakukan oleh Hendratno (Hendratno et al., 2025) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran yang dirancang sesuai dengan karakteristik siswa dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa dalam pembelajaran. Dalam konteks ini, LKPD berbasis mitigasi bencana kebakaran memberikan pengalaman belajar yang kontekstual dengan kehidupan siswa sehari-hari. Hal tersebut memungkinkan siswa untuk lebih mudah memahami materi serta meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya mitigasi bencana sejak dini. Selain itu, hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa respon siswa terhadap penggunaan LKPD sangat positif. Hal ini ditunjukkan dari skor kepraktisan yang tinggi, yang berarti siswa merasa terbantu, tertarik, dan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini memperkuat pendapat bahwa media pembelajaran yang interaktif dan kontekstual dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penelitian ini menunjukkan keberhasilan dalam pengembangan produk, tetapi juga memperkuat temuan penelitian sebelumnya bahwa penggunaan media pembelajaran yang inovatif, dan interaktif mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dasar.

4. Kesimpulan

Penelitian pengembangan ini menghasilkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) berbasis mitigasi bencana kebakaran yang terbukti valid dan sangat praktis sebagai media pembelajaran untuk siswa kelas III UPT SDN 233 Gresik. Kedua tujuan penelitian telah tercapai: produk dinyatakan layak secara konten berdasarkan validasi ahli materi (94,04%, kategori sangat kuat) dan ahli media (77,17%, kategori kuat), sekaligus terbukti dapat diterima dan digunakan dengan baik oleh pengguna, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil uji kepraktisan guru (96,8%) dan siswa (94,8%) yang keduanya berada dalam kategori sangat praktis. Bukan hanya dari sekadar memenuhi standar kelayakan teknis, LKPD ini berhasil menjawab permasalahan mendasar yang selama ini dihadapi dalam pembelajaran mitigasi bencana di SD, yaitu rendahnya keterlibatan dan pemahaman siswa terhadap prosedur keselamatan kebakaran akibat dominasi pendekatan konvensional. Dengan mengintegrasikan konteks kebakaran gedung sekolah dan permainan edukatif bergambar yang dirancang khusus sesuai karakteristik kognitif kelas III SD, produk ini mampu menghadirkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual. Temuan ini membawa implikasi penting dimana sekolah dasar perlu menjadikan pendidikan mitigasi bencana kebakaran sebagai bagian dari program pembelajaran yang terencana dan berkelanjutan, bukan sekadar kegiatan insidental. LKPD yang dikembangkan dapat menjadi instrumen utama dalam program tersebut karena tidak membutuhkan infrastruktur khusus maupun instruktur eksternal untuk operasionalisasinya. Untuk penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan uji efektivitas guna mengukur dampak penggunaan LKPD terhadap peningkatan pengetahuan dan kesiapsiagaan siswa secara terukur, serta pengembangan produk serupa untuk jenis bencana lain yang relevan dengan kondisi geografis dan risiko lokal masing-masing sekolah.

5. Daftar Pustaka

- Akker, J. Van Den, Bannan, B., Kelly, A. E., Nieveen, N., & Plomp, T. (2013). *Educational Design Research*.
- Amanda, Y. A., Kurnianto, F. A., Pangastuti, E. I., Astutik, S., & Nurdin, E. A. (2024). Pengembangan E-LKPD Berbasis WebGIS Inarisk Menggunakan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Bencana Banjir Materi Mitigasi Bencana Siswa SMA/MA. *MAJALAH PEMBELAJARAN GEOGRAFI*, 7(1), 1. <https://doi.org/10.19184/pgeo.v7i1.46164>
- Aliyah, A., & Istiq'faroh, N. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA FLIPBOOK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI FABEL PADA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR. In *Jurnal Muassis Pendidikan Dasar* (Vol. 1, Issue 1).
- BNPB. (2024). *Data informasi bencana Indonesia (DIBI)*. Badan Nasional Penanggulangan Bencana. <https://dibi.bnpb.go.id/>
- Setyanugrah, F., & Setyadi, D. I. (2017). Perancangan board game sebagai media pembelajaran mitigasi kebakaran untuk anak sekolah dasar usia 8-12 tahun di Surabaya. *Jurnal Sains dan Seni ITS*, 6(1), F62-F68.
- Hendratno, Istiq'faroh, N., Yasin, F. N., Wibowo, A. H., & Ghofur, A. (2025). *Students' Comprehensions Ability on a Digital Storybook : a Quasi Experiment Research with Fry Readability Analysis*. 9(1), 114–131.
- Hendratno, Yasin, F. N., Damayanti, M. I., Subrata, H., & Istiq'faroh, N. (2023). *Field Trip Learning Method to Improve the Ability of Writing Descriptive Paragraph in Elementary School Students*. 7(4), 594–607.



- Hendratno, Istiq Faroh, N., & Yasin, F. N. (2025). Effectiveness of local culture supplement books in improving students' ecoliteracy in coastal areas. *Perspektiv Nauki i Obrazowania*, 73(1), 202–216. <https://doi.org/10.32744/pse.2025.1.13>
- Ilmu, J., & Negara, A. (2023). *Penanaman Pengetahuan Mitigasi Bencana Kebakaran Pada Siswa Sekolah*. 11(2). <https://doi.org/10.47828/jianaasian.v11i2.176>
- Istiq'faroh, N., Kiattikunwong, N., Setiawan, R., & Muhimmah, H. A. (2024). Educational Games as Learning Media in the 21st Century for Elementary School Students: A Systematic Literature Review. *ELEMENTARY: Islamic Teacher Journal*, 12(1), 1. <https://doi.org/10.21043/elementary.v12i1.22636>
- Irawan, B., Handayani, N., & Qurrotaini, L. (2024). Edukasi Mitigasi Bencana Kebakaran di Sekolah Dasar Islam Plus Baitul Maal. *PengabdianMu: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 272–278. <https://doi.org/10.33084/pengabdianmu.v9i2.5933>
- Kharisna, D., Wardah, W., Safitri, D., Andriyani, D., Masyita, S., Erica, L., & Gulo, W. A. (2023). Peningkatan Kesiapsiagaan Siswa Sekolah Dasar Dalam Menghadapi Bencana Gempa Bumi dan Kebakaran. *Jurnal Abdimas BSI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(2), 191–198. <https://doi.org/10.31294/jabdimas.v6i2.14882>
- Oktaviara, R. A., & Pahlevi, T. (2019). *Pengembangan E-modul Berbantuan Kvisoft Flipbook Maker Berbasis Pendekatan Saintifik pada Materi Menerapkan Pengoperasian Aplikasi Pengolah Kata Kelas X OTKP 3 SMKN 2 Blitar Rhesta Ayu Oktaviara Triesninda Pahlevi*. 07.
- Sahidu, H., Susilawati, Zuhdi, M., & Rokhmat, J. (2021). *Student score and responses to the analogy approach in learning physics in terms of gender and parents ' work Student score and responses to the analogy approach in learning physics in terms of gender and parents ' work*. <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1816/1/012070>
- Setiawan, R., Muhimmah, H. A., Subrata, H., Istiq'faroh, N., Abidin, Z., Firdha Noerdiana, A., & Surabaya, U. N. (2023). Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 9(2). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Wulandari, A., Lubis, R., & Harahap, M. S. (2025). *Analisis validitas dan praktikalitas e-lkpd berbsis wizer.me untuk meningkatkan kemampuan penalaran matematis*. 8(3), 191–200.
- Zakaria Lutfi, M., & Istiq, N. (2025). Eduproxima: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPA HEALTH LITERACY PROFILE ON BALANCED NUTRITION FOR GRADE V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS. In *EDUPROXIMA* (Vol. 7, Issue 4). <http://jurnal.stkippgritulungagung.ac.id/index.php/eduproxima>