PENGEMBANGAN KOTAK CERITA MURID BERBASIS FISIK DAN DIGITAL SEBAGAI MEDIA ASPIRASI UNTUK MENDUKUNG REFLEKSI DAN PERBAIKAN PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR

Irgi Achmad Naufal[1], Mixghan Norman Antono[2]
[1,2] PPG FKIP, Universitas Trunojoyo Madura
[1]irgi.achmad45@gmail.com, [2]mixghan.norman@trunojoyo.ac.id

ABSTRACT

This study aimed to develop Kotak Cerita Murid ("Student Story Box"), a physical and digital aspiration medium through which students convey stories, hopes, ideas, and requests for help to their teachers, and to support teachers' reflection and consideration for improving learning in elementary school. The study used a Research and Development approach with the ADDIE model and was conducted at UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan for fourth-, fifth-, and sixth-grade students. The product consists of a closed story box, paper in four colors (yellow, blue, green, and pink) representing four categories (Ceritaku, Harapanku, Ideku, and Bantuku), and Google Forms accessed through a link or QR Code, together with a teacher follow-up workflow and a sustainability plan. The media validator stated that the product is valid, without quantitative scoring. After use, students and teachers answered "strongly agree" on all evaluation statements. Students reported no difficulty using the box, and 80% said that writing through the box was easier than speaking directly. Teachers reported no significant obstacles, found the color-coded categories helpful, and rated the medium as highly feasible. Students suggested a larger box and continuation of the program. These results describe acceptance and ease of use. The effect on learning outcomes was not tested, so no claim is made about improved learning. Further research should involve an independent validator and comparison data.

Keywords: student voice; aspiration box; physical and digital media; teacher reflection; elementary school.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan Kotak Cerita Murid, yaitu media aspirasi fisik dan digital yang memungkinkan murid menyampaikan cerita, harapan, ide, dan permintaan bantuan kepada guru, serta mendukung refleksi dan pertimbangan perbaikan pembelajaran di sekolah dasar. Penelitian menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (R&D) dengan model ADDIE dan dilaksanakan di UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan untuk murid kelas IV, V, dan VI. Produk terdiri atas kotak cerita tertutup, kertas berwarna kuning, biru, hijau, dan pink yang mewakili kategori Ceritaku, Harapanku, Ideku, dan Bantuku, serta Google Form yang diakses melalui tautan atau QR Code, dilengkapi alur tindak lanjut guru dan rancangan keberlanjutan. Validator media menyatakan bahwa produk valid, tanpa penskoran kuantitatif. Setelah media digunakan, murid dan guru menjawab sangat setuju pada seluruh pernyataan evaluasi. Murid tidak mengalami kesulitan menggunakan kotak, dan 80% murid menyatakan menulis melalui kotak lebih mudah daripada berbicara langsung. Guru tidak menemui kendala berarti, menilai

pengelompokan warna kategori membantu, dan menilai media sangat layak. Murid menyarankan kotak yang lebih besar serta keberlanjutan program. Hasil ini menggambarkan penerimaan dan kemudahan penggunaan. Pengaruh media terhadap hasil belajar tidak diuji, sehingga tidak ada klaim peningkatan hasil belajar. Penelitian lanjutan perlu melibatkan validator independen dan data pembanding.

Kata Kunci: suara murid; kotak aspirasi; media fisik dan digital; refleksi guru; sekolah dasar.

A. Pendahuluan

Pembelajaran yang berpusat pada murid menuntut guru memahami bagaimana murid mengalami pembelajaran, bukan hanya apa yang tampak di kelas. Hak murid untuk menyampaikan pandangan tentang hal yang memengaruhi dirinya diakui dalam Pasal 12 Konvensi Hak Anak. Pasal tersebut menyatakan bahwa negara menjamin anak yang mampu membentuk pandangannya sendiri berhak mengungkapkan pandangan itu secara bebas dalam semua hal yang memengaruhi anak, dengan bobot yang disesuaikan dengan usia dan kematangan anak (United Nations, 1989; Committee on the Rights of the Child, 2009). Di Indonesia, hak anak untuk menyatakan dan didengar pendapatnya juga diatur dalam Pasal 10 Undang-Undang Perlindungan Anak, yang telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 35 Tahun 2014.

Lundy (2007) menegaskan bahwa memberi anak kesempatan bersuara saja belum cukup untuk melaksanakan Pasal 12. Pelaksanaannya memerlukan empat unsur yang saling berkaitan: ruang (*space*) untuk menyatakan pandangan, suara (*voice*), pendengar (*audience*), dan pengaruh (*influence*), yaitu pandangan itu benar-benar ditindaklanjuti. Cook-Sather (2006) menelaah gagasan suara murid (*student voice*) dalam penelitian dan pembaruan pendidikan, termasuk persoalan kehadiran dan relasi kuasa antara murid dan orang dewasa. Dari kerangka tersebut, sebuah kotak aspirasi tidak cukup hanya menampung tulisan murid. Yang menentukan adalah ada atau tidaknya ruang, saluran, pembaca, dan tindak lanjut.

Penelitian di berbagai jenjang menunjukkan bahwa tindak lanjut guru menjadi bagian penting dari suara murid. Bragg (2007) melaporkan studi kasus selama dua tahun pada

prakarsa suara murid (*pupil voice*) di sebuah sekolah dasar. Murid cepat menyesuaikan diri, sedangkan reaksi guru lebih beragam dan menuntut guru memikirkan kembali identitas profesional serta hubungannya dengan murid. Plank et al. (2014) menunjukkan, melalui diskusi kelompok terfokus dengan 14 siswa tahun terakhir sekolah menengah di Selandia Baru, bahwa umpan balik paling bermakna ketika berlangsung dua arah, dan bahwa kepercayaan serta rasa saling hormat membuat murid mau mengungkapkan kesenjangan belajarnya. To et al. (2025) menemukan bahwa murid sekolah menengah di Singapura tetap terlibat terutama ketika guru menanggapi suara mereka, meskipun penelitian tersebut berskala kecil dan dilakukan pada satu sekolah. Pada jenjang dasar, Cardiff dkk. (2025) melaporkan, melalui studi kasus kualitatif selama lima bulan pada tujuh guru dan sekitar 120 murid berusia sekitar 8 sampai 13 tahun di Irlandia, bahwa murid menghargai kesempatan memilih dan didengar dalam praktik suara murid. Para penulis menyarankan agar penerapannya dimulai dari skala kecil dengan harapan yang realistis.

Di Indonesia, kotak curhat sudah lama dikenal sebagai saluran murid menyampaikan masalah. Azhar (2022) melaporkan bahwa kotak curhat cukup membantu guru bimbingan dan konseling di sebuah SMP di Surabaya mengungkap masalah siswa dan masalah yang masuk dapat diselesaikan. Namun, penulis tersebut juga mencatat bahwa siswa kurang berminat menggunakan kotak itu karena perkembangan teknologi dan media, temuan yang sejalan dengan Ayhuni (2013). Pada jenjang sekolah dasar, pengembangan media layanan bimbingan telah dilakukan, misalnya buku interaktif bimbingan pribadi-sosial untuk murid kelas V (Yulianti, 2019) dan poster dalam layanan bimbingan murid kelas VI (El Tamam et al., 2024). Kotak saran juga dilaporkan pada jenjang SMA dengan pemeriksaan mingguan dan tindak lanjut berupa tindakan langsung atau pengumuman. Penulisnya menyimpulkan bahwa keberhasilan jangka panjang program bergantung pada tindak lanjut yang konsisten, sosialisasi berkala, dan jaminan kerahasiaan siswa (Kelompok 114 KKN FKIP UNMUL 52 dkk., 2026). Pada jenjang sekolah dasar, layanan

aspirasi kotak saran daring dilaporkan membantu komite sekolah mengumpulkan, menganalisis, dan menanggapi aspirasi masyarakat (Prihartin dkk., 2023). Rujukan-rujukan tersebut berfokus pada layanan bimbingan dan konseling atau komunikasi antara sekolah dan masyarakat. Dalam penelusuran literatur yang dilakukan penulis, belum ditemukan publikasi yang memadukan kotak fisik dan formulir digital dengan kategori aspirasi serta alur tindak lanjut oleh guru kelas sebagai bahan refleksi pembelajaran.

Selama praktik pengalaman lapangan (PPL) di UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan, pengembang menyimpulkan dari pengamatan reflektifnya bahwa tidak semua murid mampu menyampaikan perasaan, kesulitan, kebutuhan, dan harapannya secara langsung kepada guru. Sebagian murid aktif berbicara, tetapi sebagian lain cenderung diam atau malu. Temuan serupa dilaporkan Nur'Aliya dkk. (2026) dari wawancara dengan dua guru kelas V di Cirebon, bahwa sebagian murid pasif saat mengemukakan pendapat karena kurang percaya diri, takut salah, dan sulit mengungkapkan gagasan secara lisan. Akibatnya, guru lebih sering memperoleh gambaran dari apa yang terlihat selama pembelajaran. Karena tidak semua murid diasumsikan memiliki perangkat digital, saluran yang disediakan perlu mencakup jalur fisik dan jalur digital.

Berdasarkan hal tersebut, dikembangkan Kotak Cerita Murid, yaitu media aspirasi yang memadukan kotak dan kertas berwarna di kelas dengan Google Form yang dapat diakses melalui tautan atau QR Code. Penelitian ini bertujuan (1) mendeskripsikan pengembangan Kotak Cerita Murid bagi murid kelas IV, V, dan VI, (2) melaporkan status validasi ahli, (3) mendeskripsikan tanggapan murid dan guru setelah media digunakan, dan (4) mendeskripsikan alur tindak lanjut guru serta rancangan keberlanjutan program. Kebaruan produk ini terletak pada integrasi media fisik dan digital, kategori aspirasi berkode warna, alur tindak lanjut guru, dan rancangan keberlanjutan setelah pengembang menyelesaikan PPL. Artikel ini tidak menguji efektivitas media terhadap hasil belajar maupun perubahan perilaku murid.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*, R&D) dengan model ADDIE, yaitu *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation* (Branch, 2009). Kualitas produk pengembangan ditinjau dari tiga hal yang perlu dibedakan, yaitu validitas, kepraktisan, dan keefektifan (Nieveen, 1999). Artikel ini melaporkan kelima tahap tersebut: analisis, desain, pengembangan, implementasi berupa validasi ahli dan sosialisasi media kepada murid, serta evaluasi berupa tanggapan murid dan guru setelah media digunakan. Evaluasi yang dilaporkan menggambarkan penerimaan, kemudahan penggunaan, dan kelayakan menurut pengguna. Keefektifan media terhadap hasil belajar atau kualitas pembelajaran belum diuji.

Pengembangan dilakukan di UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan selama pelaksanaan PPL pengembang. Sasaran program adalah murid kelas IV, V, dan VI, dengan pengelolaan oleh wali kelas masing-masing. Validator media adalah Mixghan Norman Antono, dosen pada PPG FKIP Universitas Trunojoyo Madura. Penulis mencatat bahwa validator juga merupakan penulis kedua artikel ini; hal tersebut dibahas sebagai keterbatasan pada bagian Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Tabel 1 merangkum tahapan pengembangan dan status pelaporannya dalam artikel ini.

Tabel 1 Tahapan pengembangan dan status pelaporan

Tahap	Kegiatan	Status dalam artikel
Analysis	Refleksi pengamatan pengembang selama PPL; kajian literatur tentang suara murid dan kotak curhat	Dilaporkan (terbatas)
Design	Penentuan kategori aspirasi, warna kertas, struktur Google Form, tata cara pengisian, dan alur tindak lanjut guru	Dilaporkan
Development	Penyediaan kotak, kertas berwarna, poster petunjuk, Google Form, tautan dan QR Code, serta angket validasi	Dilaporkan
Implementation	Validasi ahli media; sosialisasi dan pengenalan media kepada murid; penggunaan media di kelas	Dilaporkan (validasi tanpa skor kuantitatif)

Evaluation	Evaluasi tanggapan murid dan guru setelah media digunakan, melalui lembar evaluasi dengan pernyataan skala persetujuan dan pertanyaan terbuka	Dilaporkan; keefektifan terhadap hasil belajar belum diuji

Instrumen yang digunakan terdiri atas angket validasi ahli media dan lembar evaluasi bagi murid dan guru. Angket validasi ahli berisi 20 pernyataan dengan skala penilaian 1 sampai 5 yang mencakup lima aspek: media fisik (kotak dan kartu), media digital (Google Form, tautan, dan QR Code), tata cara penggunaan, keamanan dan etika, serta kebermanfaatan dan kelayakan keseluruhan. Hasil validasi dilaporkan sebagai kesimpulan validator tanpa penskoran kuantitatif. Lembar evaluasi murid memuat pernyataan dengan pilihan jawaban pada skala persetujuan serta pertanyaan terbuka tentang hal yang disukai, kemudahan penggunaan, perbandingan menulis melalui kotak dengan berbicara langsung, dan saran. Lembar evaluasi guru memuat pernyataan dengan skala persetujuan yang mencakup antara lain kemanfaatan, kemudahan pelaksanaan, pengelompokan warna kertas, tindak lanjut, dan penilaian akhir kelayakan. Lembar evaluasi diisi oleh 66 murid dan 3 guru dari tiga kelas, yaitu kelas IV, V, dan VI. Data tertutup dianalisis secara deskriptif dengan persentase, dan jawaban terbuka diringkas menurut tema. Data lain berupa dokumentasi foto media dan kegiatan sosialisasi.

Dari sisi etika, tanggapan murid bersifat sukarela, dapat ditulis tanpa nama, dan hanya dibaca oleh wali kelas. Tanggapan murid tidak dipublikasikan dengan identitas. Dokumentasi yang memuat wajah murid digunakan setelah izin dari orang tua atau wali murid diperoleh.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil

a. Tahap Analysis. Analisis kebutuhan dalam penelitian ini bersumber dari pengamatan reflektif pengembang selama PPL dan dari kajian literatur pada bagian Pendahuluan. Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa sebagian murid kelas tinggi belum menyampaikan perasaan, kesulitan, dan harapannya secara langsung, sehingga guru memerlukan saluran tambahan untuk mendengarkan murid. Penulis mengakui bahwa temuan ini belum

didukung data terstruktur seperti hasil observasi terjadwal atau wawancara dengan guru.

b. Tahap Design. Perancangan menghasilkan empat kategori aspirasi berkode warna yang tercantum pada poster petunjuk dan pada kertas isian (Tabel 2). Apabila kertas berwarna habis, murid boleh memakai kertas putih milik sendiri dengan menuliskan kategori di bagian atas. Murid boleh menuliskan nama atau tidak. Poster juga memuat pengingat bahwa tidak ada cerita yang boleh ditertawakan, cerita disampaikan dengan jujur dan sopan, dan murid yang merasa tidak aman boleh langsung meminta bantuan guru.

Tabel 2 Kategori aspirasi pada Kotak Cerita Murid

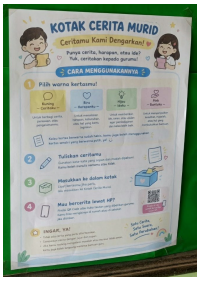
Warna kertas	Kategori	Fungsi bagi murid
Kuning	Ceritaku	Berbagi cerita, perasaan, atau pengalaman
Biru	Harapanku	Menuliskan harapan, kebutuhan, atau hal yang diinginkan
Hijau	Ideku	Memberi ide, saran, atau usulan agar pembelajaran dan kelas lebih baik
Pink	Bantuku	Menyampaikan kesulitan, masalah, atau hal yang membutuhkan bantuan

Media dirancang dengan dua jalur. Jalur fisik dipakai di sekolah: murid memilih kertas, menulis, melipatnya, lalu memasukkannya ke kotak di kelas. Jalur digital berupa Google Form yang dapat diakses melalui tautan atau QR Code, baik dari rumah maupun dari sekolah apabila murid membawa HP dan penggunaannya diizinkan. Murid yang tidak memiliki HP tetap dapat berpartisipasi melalui jalur fisik.

c. Tahap Development. Produk yang tersedia terdiri atas kotak cerita tertutup dengan celah pemasukan dan pengunci (Gambar 1), kertas isian berwarna, poster petunjuk penggunaan (Gambar 2), serta Google Form dengan tautan dan QR Code. Tersedia satu formulir untuk masing-masing wali kelas IV, V, dan VI, yang tertaut pada akun wali kelas yang bersangkutan, sehingga tanggapan terpilah per kelas. Kotak fisik dibeli melalui toko daring (Shopee) karena keterbatasan waktu pengembang untuk membuatnya sendiri, sekaligus sebagai bentuk dukungan kepada pengrajin. Kotak tersebut kemudian dipakai sebagai Kotak Cerita Murid bersama poster petunjuk penggunaan yang dipasang di kelas.



Gambar 1 Kotak cerita tertutup dengan celah pemasukan dan pengunci



Gambar 2 Poster petunjuk penggunaan yang dipasang di kelas

d. Tahap Implementation. Pada tahap ini dua kegiatan dapat dilaporkan.

Pertama, validasi ahli media. Validator, Mixghan Norman Antono, menyatakan bahwa media valid. Penilaian ini belum disertai penskoran kuantitatif per butir, sehingga status valid dilaporkan sebagai kesimpulan validator dan belum dinyatakan dalam persentase atau kategori kelayakan.

Kedua, sosialisasi di kelas. Dokumentasi menunjukkan bahwa media telah dikenalkan kepada murid. Pengembang menjelaskan kotak di depan kelas (Gambar 3), poster petunjuk dipasang, sebagian murid mencoba memasukkan kertas ke kotak (Gambar 4), dan sebagian murid membuka formulir melalui HP yang mereka bawa (Gambar 5). Kegiatan ini merupakan pengenalan media, bukan uji coba terstruktur. Jumlah murid yang terlibat, kelas, dan isi tanggapan tidak dianalisis dalam artikel ini.



Gambar 3 Pengembang menjelaskan Kotak Cerita Murid kepada murid di kelas



Gambar 4 Murid memasukkan kertas aspirasi ke dalam kotak



Gambar 5 Murid membuka Google Form melalui HP pada kegiatan sosialisasi

e. Tahap Evaluation. Evaluasi dilakukan setelah media digunakan, melalui lembar evaluasi yang diisi murid dan guru. Hasilnya menggambarkan tanggapan

pengguna terhadap penerimaan, kemudahan penggunaan, dan kelayakan media, dan dirangkum pada Tabel 4.

Tabel 4 Ringkasan hasil evaluasi murid dan guru

Aspek	Murid	Guru
Tanggapan pada pernyataan lembar evaluasi	Seluruh jawaban sangat setuju	Seluruh jawaban sangat setuju
Kemudahan penggunaan	Tidak ada kesulitan	Tidak ada kendala berarti; prosedur sangat mudah
Menulis melalui kotak dibanding berbicara langsung	80% menjawab ya, 20% menjawab tidak	Tidak dilaporkan
Pengelompokan warna kertas	Tidak dilaporkan	Sangat setuju; memudahkan murid memilah dan guru membaca aspirasi
Tindak lanjut	Tidak dilaporkan	Aspirasi dibaca langsung dan menjadi bahan perhatian
Penilaian akhir	Tidak dilaporkan	Sangat layak
Saran	Kotak diperbesar; program dilanjutkan; diterapkan sejak kelas I	Program diperluas ke kelas I, II, dan III

Pada evaluasi murid, seluruh pernyataan dalam lembar evaluasi dijawab sangat setuju. Pada pertanyaan terbuka, hal yang paling disukai murid adalah kesempatan menyampaikan cerita yang selama ini belum dapat mereka ungkapkan secara langsung. Murid menyatakan tidak mengalami kesulitan menggunakan kotak. Ketika ditanya apakah menulis melalui kotak lebih mudah daripada menyampaikan secara langsung, 80% murid menjawab ya dan 20% menjawab tidak. Saran yang paling banyak disampaikan adalah memperbesar ukuran kotak agar dapat menampung lebih banyak kertas. Murid juga berharap program dilanjutkan dan, bila memungkinkan, diterapkan sejak kelas I.

Pada evaluasi guru, seluruh pernyataan juga dijawab sangat setuju. Guru menilai media sangat membantu dan bermanfaat sebagai wadah bagi murid menyampaikan cerita, harapan, ide, dan kesulitan yang belum dapat disampaikan secara langsung. Guru menyatakan tidak ada kendala berarti dan prosedur pelaksanaan sangat mudah. Kunci kotak dipegang langsung oleh guru sehingga murid tidak dapat membuka kotak tanpa sepengetahuan guru. Guru sangat setuju bahwa pengelompokan warna kertas berdasarkan kategori memudahkan

murid memilah hal yang ingin ditulis dan membantu guru membaca aspirasi. Tindak lanjut yang dilakukan guru berupa membaca aspirasi yang masuk secara langsung dan menjadikannya bahan perhatian dalam pembelajaran dan interaksi sehari-hari. Pada penilaian akhir, guru menyatakan media sangat layak dan berharap program diperluas ke kelas I, II, dan III.

f. Alur tindak lanjut guru dan rancangan keberlanjutan. Alur penggunaan yang dirancang adalah sebagai berikut.

1. Guru mengenalkan tujuan, cara penggunaan, dan batasan isi kepada murid.
2. Murid menyampaikan aspirasi melalui kertas berwarna di kotak atau melalui formulir.
3. Wali kelas membuka kotak dan memeriksa tanggapan formulir pada waktu yang disepakati.
4. Guru mengelompokkan tanggapan menurut kategori dan tema, misalnya kesulitan belajar, kebutuhan pembelajaran, hubungan pertemanan, kondisi kelas, harapan, dan ide kegiatan.
5. Guru mencari pola dan memeriksanya bersama informasi lain, misalnya asesmen formatif, sebelum menentukan tindakan.
6. Guru menyesuaikan pembelajaran dan menyampaikan tindak lanjut kepada kelas tanpa menyebut nama murid.
7. Guru mengamati hasilnya dan melakukan refleksi kembali.

Program dirancang agar dapat berlanjut setelah pengembang menyelesaikan PPL. Pengelolaan diserahkan kepada guru atau pihak yang ditunjuk sekolah. Rancangan keberlanjutan mencakup pelatihan singkat bagi wali kelas tentang pengelolaan kotak, rekap tanggapan, penelaahan tema, dan penanganan cerita yang mengkhawatirkan; evaluasi berkala; serta pengelolaan akun digital yang tidak bergantung pada akun pribadi pengembang, misalnya melalui akun wali kelas atau akun sekolah. Rancangan keberlanjutan ini belum diuji dalam pelaksanaan. Pada evaluasi, tindak lanjut yang dilaporkan guru baru berupa pembacaan langsung aspirasi murid.

2. Pembahasan

Kotak Cerita Murid dapat dibaca melalui empat unsur partisipasi dari

Lundy (2007) (Tabel 3). Tabel tersebut menunjukkan apa yang sudah ada sebagai rancangan dan apa yang belum teruji.

Tabel 3 Keterkaitan produk dengan unsur partisipasi menurut Lundy (2007)

Unsur	Wujud dalam Kotak Cerita Murid	Status bukti
Ruang (*space*)	Kotak di kelas, formulir untuk rumah atau sekolah, kertas putih sebagai cadangan	Rancangan dan dokumentasi sosialisasi
Suara (*voice*)	Empat kategori berkode warna, pilihan menulis nama atau tanpa nama, petunjuk berbahasa sederhana	Rancangan
Pendengar (*audience*)	Wali kelas sebagai pembaca; kotak dikunci; satu formulir per wali kelas	Rancangan
Pengaruh (*influence*)	Penelaahan tema, pemeriksaan dengan data lain, tindak lanjut, dan umpan balik ke kelas	Guru membaca aspirasi secara langsung; perubahan pembelajaran belum terdokumentasi

Pertama, integrasi jalur fisik dan digital menjawab dua hal yang muncul dari literatur dan konteks sekolah. Azhar (2022) mencatat bahwa minat siswa pada kotak curhat dapat menurun ketika teknologi dan media berkembang, sedangkan di kelas tidak semua murid diasumsikan memiliki HP. Dengan dua jalur, murid memilih saluran yang sesuai. Namun, belum ada data bahwa jalur digital meningkatkan jumlah atau keberanian murid bercerita; hal itu masih perlu dibuktikan.

Kedua, yang membedakan produk ini dari kotak saran biasa adalah alur tindak lanjut guru. Lundy (2007) menempatkan pengaruh sebagai unsur tersendiri, dan temuan Bragg (2007), Plank et al. (2014), dan To et al. (2025) sejalan dengan hal itu: peran guru dalam menanggapi suara murid sangat menentukan. Karena itu nilai produk bergantung pada konsistensi guru menjalankan langkah 3 sampai 7, bukan pada kotak atau QR Code itu sendiri. Bragg (2007) juga mengingatkan bahwa guru dapat bereaksi beragam, sehingga pelatihan dan dukungan sekolah pada rancangan keberlanjutan menjadi penting.

Ketiga, hasil evaluasi menunjukkan penerimaan yang sangat positif. Seluruh murid dan guru menjawab sangat setuju pada pernyataan evaluasi, murid tidak mengalami kesulitan, dan guru tidak menemui kendala berarti. Sebanyak 80% murid merasa menulis melalui kotak lebih mudah daripada berbicara langsung. Temuan ini sejalan dengan

alasan pengembangan media, yaitu menyediakan saluran tambahan bagi murid yang belum nyaman menyampaikan sesuatu secara langsung. Media tertulis tidak menggantikan komunikasi langsung, karena 20% murid tetap memilih menyampaikan secara lisan. Pengelompokan warna dinilai guru membantu murid memilah isi dan membantu guru membaca aspirasi. Dalam kerangka Lundy (2007), hasil ini menguatkan unsur ruang dan pendengar, sedangkan unsur pengaruh baru terlihat dalam bentuk guru membaca aspirasi secara langsung dan menjadikannya bahan perhatian.

Keempat, hasil tersebut perlu dibaca sesuai kerangka Nieveen (1999). Validasi ahli menunjukkan media valid, dan evaluasi pengguna menunjukkan media dapat diterima, mudah digunakan, dan dinilai layak oleh guru. Dengan kata lain, hasil ini menggambarkan kepraktisan menurut persepsi pengguna, tetapi belum menunjukkan keefektifan. Belum ada bukti bahwa media meningkatkan hasil belajar atau kualitas pembelajaran, dan artikel ini tidak mengklaim hal tersebut.

Kelima, ada risiko etika yang perlu dikelola. Cerita murid dapat memuat perundungan atau keadaan yang membahayakan murid. Alur penanganan perlu selaras dengan mekanisme sekolah sesuai Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 46 Tahun 2023 tentang pencegahan dan penanganan kekerasan di lingkungan satuan pendidikan. Selain itu, tanggapan tertulis tangan pada kertas tidak sepenuhnya anonim karena tulisan tangan dapat dikenali, sehingga murid perlu diberi tahu bahwa anonimitas pada jalur fisik terbatas. Data tanggapan pada Google Form juga perlu dikelola agar hanya dapat diakses wali kelas.

Keterbatasan. Pertama, validator juga merupakan penulis kedua, sehingga independensi validasi terbatas; sebaiknya ditambahkan validator yang bukan penulis. Kedua, skor validasi kuantitatif tidak tersedia. Ketiga, evaluasi bertumpu pada tanggapan murid dan guru yang seluruhnya sangat setuju. Keseragaman jawaban ini dapat mencerminkan efek langit-langit (*ceiling effect*) atau kecenderungan menjawab positif, karena responden menilai media yang

mereka gunakan sendiri. Keempat, tidak ada kelompok pembanding maupun pengukuran sebelum penggunaan, sehingga dampak pada hasil belajar dan kualitas pembelajaran tidak dapat disimpulkan. Kelima, pengembangan dilakukan pada satu sekolah sehingga hasilnya tidak dapat digeneralisasi. Keenam, analisis kebutuhan bertumpu pada pengamatan reflektif pengembang.

Saran data lanjutan. Penelitian lanjutan dapat menambahkan (1) pengamatan keberanian murid menyampaikan pendapat dan kebutuhan sebelum dan sesudah penerapan, (2) rekap tema aspirasi dan pola kebutuhan yang ditemukan guru, (3) dokumentasi penyesuaian pembelajaran yang dilakukan berdasarkan aspirasi murid, dan (4) pengukuran apakah murid merasa pendapatnya didengar dan ditindaklanjuti. Pengumpulan data dapat memakai catatan rekap tema, catatan tindak lanjut guru, dan perbandingan sebelum dan sesudah penerapan.

D. Kesimpulan

Kotak Cerita Murid telah dikembangkan di UPTD SDN Keleyan 1 Bangkalan sebagai media aspirasi bagi murid kelas IV, V, dan VI. Media ini memadukan kotak dan kertas berwarna di kelas dengan Google Form yang diakses melalui tautan atau QR Code. Aspirasi murid dikelompokkan dalam empat kategori berkode warna, yaitu Ceritaku, Harapanku, Ideku, dan Bantuku, dan ditelaah guru sebagai salah satu bahan refleksi dan pertimbangan perbaikan pembelajaran. Rancangan keberlanjutan disusun agar program dapat dikelola guru atau pihak sekolah setelah pengembang menyelesaikan PPL.

Validator menyatakan bahwa media valid, tanpa penskoran kuantitatif. Evaluasi setelah penggunaan menunjukkan tanggapan yang sangat positif dari murid dan guru. Seluruh pernyataan dijawab sangat setuju, murid dan guru tidak menemui kesulitan berarti, 80% murid merasa menulis melalui kotak lebih mudah daripada berbicara langsung, dan guru menilai media sangat layak. Hasil ini menggambarkan penerimaan dan kemudahan penggunaan. Keefektifan media terhadap hasil belajar atau kualitas pembelajaran belum diuji, sehingga artikel ini tidak

menyimpulkan adanya peningkatan hasil belajar.

Saran bagi sekolah dan wali kelas adalah memperbesar ukuran kotak sesuai masukan murid, menetapkan penanggung jawab, jadwal pembukaan kotak, dan alur penanganan cerita yang mengkhawatirkan, serta mempertimbangkan perluasan ke kelas rendah sesuai harapan murid dan guru. Saran bagi penelitian lanjutan adalah menambahkan validator yang bukan penulis, melaporkan skor validasi, menambahkan kelompok pembanding atau pengukuran sebelum dan sesudah penerapan, serta menilai dampak pada periode yang lebih panjang dan pada lebih dari satu sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

Ayhuni, N. (2013). *Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengungkap masalah siswa melalui kotak curhat di SMP Negeri 4 Surabaya* [Skripsi, UIN Sunan Ampel Surabaya]. Digilib UIN Sunan Ampel. https://digilib.uinsa.ac.id/10477/

Azhar, T. (2022). Peran guru bimbingan dan konseling dalam mengungkap masalah siswa melalui kotak curhat di SMP KH. M Nur Surabaya. *Studia Religia: Jurnal Pemikiran dan Pendidikan Islam,* *6*(2). https://doi.org/10.30651/sr.v6i2.14622

Bragg, S. (2007). 'But I listen to children anyway!' – Teacher perspectives on pupil voice. *Educational Action Research, 15*(4), 505–518. https://doi.org/10.1080/09650790701663973

Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6

Cardiff, G., Ní Chróinín, D., Sweeney, T., & Coulter, M. (2025). Growing voice: Insights from children's experiences of student voice practices in primary PE. *European Physical Education Review*, 1–18. https://doi.org/10.1177/1356336X251388551

Committee on the Rights of the Child. (2009). *General comment No. 12 (2009): The right of the child to be heard* (CRC/C/GC/12). United Nations. https://hrlibrary.umn.edu/crc/gencom12.html

Cook-Sather, A. (2006). Sound, presence, and power: "Student voice" in educational research and reform. *Curriculum Inquiry, 36*(4), 359–390. https://doi.org/10.1111/j.1467-873X.2006.00363.x

El Tamam, M. B., Wiantina, N. A., & Muttaqin, M. F. (2024). Peran media poster pada layanan bimbingan dan konseling siswa/i kelas VI di SD Sunan Bonang. *Elementary School Journal: Jurnal Kajian Pendidikan Dasar, 14*(1), 136–144. https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/57936

Kelompok 114 KKN FKIP UNMUL 52, Hasanah, R. N., Rully, Y. D.,

Novitasari, M., Aurellia, L., Sholeh, M. N., Abdurrasyid, Iswari, W. P., & Nurhayati, H. (2026). Implementasi program kotak saran sebagai media komunikasi siswa dan sekolah pada kegiatan KKN di SMA Negeri 13 Samarinda. *Darma Diksani: Jurnal Pengabdian Ilmu Pendidikan, Sosial, dan Humaniora, 6*(3), 349–360. https://doi.org/10.29303/darmadiksani.v6i3.11941

Lundy, L. (2007). 'Voice' is not enough: Conceptualising Article 12 of the United Nations Convention on the Rights of the Child. *British Educational Research Journal, 33*(6), 927–942. https://doi.org/10.1080/01411920701657033

Nieveen, N. (1999). Prototyping to reach product quality. Dalam J. van den Akker, R. M. Branch, K. Gustafson, N. Nieveen, & T. Plomp (Eds.), *Design approaches and tools in education and training* (hlm. 125–135). Kluwer.

Nur'Aliya, N., Ramadhani, N., & Kusmana, S. (2026). Persepsi guru terhadap kemampuan siswa kelas V sekolah dasar dalam mengemukakan pendapat di kelas. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 11*(3). https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/download/57824/33191

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 46 Tahun 2023 tentang Pencegahan dan Penanganan Kekerasan di Lingkungan Satuan Pendidikan. (2023). Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 595. https://peraturan.bpk.go.id/Details/285721/permendikbudriset-no-46-tahun-2023

Plank, C., Dixon, H., & Ward, G. (2014). Student voices about the role feedback plays in the enhancement of their learning. *Australian Journal of Teacher Education, 39*(9). https://ro.ecu.edu.au/ajte/vol39/iss9/7/

Prihartin, W., Biki, M. J., Mokoginta, W. A., Tuliabu, D. I., & Rahmat, A. (2023). Peran komite sekolah melalui media LAKSA (Layanan Aspirasi Kotak Saran) online kelompok 5. *Jurnal Pendidikan Tambusai, 7*(1), 1994–1999. https://doi.org/10.31004/jptam.v7i1.6116

To, J., Aluquin, D., & Tan, K. H. K. (2025). Making student voice heard in dialogic feedback: Feedback design matters. *Frontiers in Education*. https://doi.org/10.3389/feduc.2025.1550328

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 35 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2002 tentang Perlindungan Anak. (2014). Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 297. https://peraturan.bpk.go.id/Details/38723/uu-no-35-tahun-2014

United Nations. (1989). *Convention on the Rights of the Child*. Resolusi Majelis Umum PBB 44/25.

Yulianti. (2019). Pengembangan media bimbingan dan konseling pribadi-sosial berbasis buku interaktif untuk siswa kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* (Edisi 13, Tahun ke-8), 1274–1282. https://journal.student.uny.ac.id/pgsd/article/download/15167/14686