

Pengembangan media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model kooperatif tipe *two stay two stray* untuk meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik Sekolah Dasar kelas III

Hanifah Nurfitri¹, R. Ika Mustika², Muhammad Rizal Fauzi³

^{1,2,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, IKIP SILIWANGI Bandung, Cimahi, Indonesia

¹ hanifah317@ymail.com, ² mestikasaja@ikipsiliwangi.ac.id, ³ fauzi@ikipsiliwangi.ac.id

Abstrak

This study aims to develop and describe the feasibility and effectiveness of “Pojok Narasi” learning video media assisted by the Two Stay Two Stray cooperative learning model in improving third-grade elementary students listening skills. This research is motivated by low listening skills of students due to the lack of varied learning media. This study used a Research and Development (RnD) method based on the Borg & Gall model. The research subjects were third-grade students from SDN Sukahurip (25 students) and SDN Hanjuang Samijaya (40 students). The results showed that the media feasibility based on expert validation reached 95%, categorized as highly feasible. Material validation also indicated a feasibility score of 95%. The effectiveness test using a paired sample t-test showed a significance value of $0.000 < 0.05$, indicating a significant improvement in students listening skills, with post-test scores higher than pre-test scores. In conclusion, the “Pojok Narasi” video learning media assisted by the Two Stay Two Stray model is effective in improving students listening skills.

Keywords: development of “Pojok Narasi” learning video media, listening skills, Two Stay Two Stray cooperative learning model.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengembangan media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* terhadap keterampilan menyimak peserta didik kelas III SD. Masalah utama dalam penelitian ini adalah lemahnya kemampuan daya simak peserta didik SD yang dipicu oleh minimnya keberagaman media pembelajaran. Tujuan penelitian ini untuk mengembangkan media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* serta menguji kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Jenis penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian adalah pengembangan menurut Borg & Gall. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas III di SDN Sukahurip dengan jumlah 25 dan SDN Hanjuang Samijaya 40. Hasil penelitian diperoleh kelayakan pada validasi media menyatakan bahwa 95% dan sangat layak digunakan. Pada aspek materi menyatakan produk layak digunakan dengan skor 95%. Uji keefektifan menunjukkan adanya peningkatan keterampilan menyimak, dibuktikan melalui uji *paired sample t-test* dengan nilai signifikansi, $0,000 < 0,05$ yang menunjukkan bahwa nilai *posstest* lebih tinggi dibandingkan *pretest*. Dengan demikian, media video “Pojok Narasi” berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik.

Kata Kunci: pengembangan media video “Pojok Narasi”, keterampilan menyimak, model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*.

1. Pendahuluan

Rendahnya Tingkat literasi di Indonesia masih menjadi suatu problematika krusial yang memerlukan perhatian serius dalam sistem Pendidikan nasional. Data *programme for International Student Assesment* (PISA) yang dirilis oleh OECD pada tahun 2019 Indonesia menghadapi tantangan besar dalam hal minat baca. Berdasarkan survei terhadap 70 negara, Tingkat literasi di Indonesia berada di Tingkat bawah, tepatnya di urutan ke-62, yang sekaligus memaskukkanya ke dalam daftar 10 negara

dengan Tingkat literasi terendah di dunia (Rahmadanita, 2022). Fakta ini menjadi indikator kuat bahwa kecakapan membaca dan memahami informasi di kalangan masyarakat Indonesia masih tergolong rendah, rendahnya kemampuan literasi ini dapat berdampak pada keterampilan berbahasa. Menurut (Koilmo dkk., 2025) kurangnya kemampuan literasi dapat menyebabkan keterbatasan dalam menguasai kalimat, dan kemampuan untuk mengekspresikan diri secara Bahasa. Selain itu menurut (Rodrigues dkk., 2023) keterampilan literasi berhubungan dengan keterampilan berbahasa, literasi menjadi dasar keterampilan berbahasa, sehingga rendahnya literasi akan berdampak pada rendahnya kemampuan berbahasa. Minimnya kecakapan literasi menghambat kompetensi utuh dalam empat aspek kebahasaan, yang meliputi Kemahiran reseptif seperti mendengarkan dan membaca, hingga kemampuan produktif seperti berbicara serta menulis. Sebagai fondasi utama, kelemahan literasi secara otomatis menurunkan efektivitas peserta didik dalam berkomunikasi secara menyeluruh.

Pentingnya keterampilan menyimak harus dikuasi sebelum menguasai keterampilan berbahasa lainnya, karena keterampilan menyimak memiliki peranan penting dalam kehidupan. Keterampilan menyimak memegang peranan krusial dalam proses pembelajaran, karena kemampuan ini memungkinkan peserta didik menyerap berbagai informasi dan ilmu pengetahuan secara optimal (Dewi dkk., 2022). Keterampilan menyimak bukan hanya sekedar kemampuan mendengarkan, melainkan juga mengintegrasikan kemampuan dalam mengolah, menafsirkan makna, hingga memberikan penilaian kritis terhadap pesan yang disampaikan. Menyimak ialah suatu kegiatan yang dilakukan dengan penuh perhatian yang bertujuan untuk mendapatkan makna dari sesuatu yang di dengar (Ratnaningsih, 2021). Sejalan dengan pendapat dari (Marji dkk., 2024) menyimak secara umum ialah sebuah proses memahami sebuah cerita melalui integrasi Bahasa, visual, dan kognitif. Sedangkan menurut (Spies, 2023) menyimak merupakan sarana utama anak dalam belajar dan menjadi sebuah kunci dalam memperoleh Bahasa.

Menurut teori perkembangan kognitif yang dikemukakan oleh Lev Vygotsky perkembangan bahasa anak - anak itu berperan penting dalam proses perkembangan kognitif anak (Qiptiyah, 2024). Selain itu proses perubahan Bahasa pada anak merupakan hasil dari stimulasi dan interaksi sosial yang terjadi secara terus menerus dengan lingkungan di sekelilingnya, pada tahap awal anak dapat memperoleh bahasa dengan cara mendengarkan atau menyimak tuturan orang dewasa maupun teman sebaya sebelum mampu memperoleh bahasanya sendiri. Dengan demikian keterampilan menyimak menjadi suatu fondasi yang penting dalam proses pengembangan keterampilan berbahasa, karena melalui aktivitas mendengarkan atau menyimak anak mampu membangun pemahaman makna yang kemudian berkembang menjadi kemampuan berbicara (Fauzi, 2025) menurut (Roch dkk., 2023) menyimak merupakan suatu dasar dalam memahami kemampuan Bahasa. Merujuk pada teori perkembangan kognitif Jean Piaget, peserta didik sekolah dasar yang sedang berada fase usia pertumbuhan 7 hingga 11 tahun diklasifikasikan ke dalam tahap operasional konkret, dimana kemampuan kognitif dan bahasanya berkembang melalui pemahaman terhadap realitas fisik yang nyata. Pada fase ini, peserta didik mulai menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengolah informasi secara logis dan terstruktur, serta mampu menyelesaikan persoalan yang bersifat nyata atau objektif (Syafawani & Safari, 2024). Namun, berdasarkan hasil studi pendahuluan bahwa keterampilan menyimak yang dimiliki oleh peserta didik sekolah dasar kelas III ini masih belum optimal. Merujuk pada hasil wawancara dalam studi pendahuluan dengan wali kelas III, terungkap bahwa kecakapan menyimak peserta didik berada di tingkat yang rendah. Hal ini terlihat dari hambatan peserta didik dalam mencerna instruksi lisan dan menangkap esensi materi yang dipaparkan oleh pendidik. Rendahnya kemampuan ini dipertegas oleh capaian akademis mata Pelajaran Bahasa Indonesia, dimana rerata nilai menyimak peserta didik hanya mencapai 47 sebuah angka yang masuk dalam kategori kurang. Kondisi tersebut dipicu oleh dominasi metode pembelajaran satu arah di kelas. Akibat minimnya ruang bagi peserta didik untuk mengeksplorasi informasi secara aktif, proses belajar mengajar menjadi monoton dan membuat peserta didik cenderung pasif. Proses pembelajaran yang masih berpusat pada bali teks tanpa pemanfaatan media pendukung membuat peserta didik kurang antusias. Akibatnya, tingkat penguasaan mereka terhadap materi pelajaran menjadi tidak maksimal.

Untuk mengatasi persoalan tersebut, penelitian sebelumnya telah mengembangkan beberapa media pembelajaran berbasis video. Misalnya penelitian yang dilakukan oleh (Nabella, 2022) dikembangkan video pembelajaran berbasis *Software Adobe Premiere Pro* untuk meningkatkan dongeng pada pembelajaran bahasa Indonesia meningkat. Sedangkan dalam penelitian (Hasan & Chumairoh, 2021) pengembangan media video animasi dongeng dalam pembelajaran menyimak cerita bagi peserta didik kelas III Sekolah Dasar terbukti efektif, penerapan media tersebut mampu berkontribusi pada peningkatan kemampuan menyimak para peserta didik. Selain itu menurut (Yaacob dkk., 2021) penggunaan media video secara empiris menunjukkan pengaruh positif yang berarti terhadap optimalisasi kemampuan menyimak peserta didik. Hal ini diindikasikan oleh adanya lonjakan nilai yang nyata antara hasil *pre-test* dan *post-test*. Kebaruan penelitian ini bertumpu pada pengembangan video pembelajaran interaktif yang berbasis pada analisis kebutuhan peserta didik. Berbeda dari media konvensional, video ini tidak sekadar menyajikan informasi searah, melainkan mengintegrasikan fitur aktivitas interaktif yang memfasilitasi peserta didik untuk mengolah, merespon, serta menginternalisasi materi secara langsung.

Selain pemanfaatan media pembelajaran, menerapkan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dipandang sebagai bentuk usaha yang efektif untuk meminimalisasi rendahnya keterampilan menyimak pada peserta didik sekolah dasar. Model ini menjadi alternatif strategi yang mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam memahami informasi secara lisan. Model pembelajaran tersebut merupakan bagian dari rumpun model pembelajaran kooperatif menurut (Zhou dkk., 2023) *cooperative learning* memiliki efektivitas yang lebih tinggi dibandingkan dengan pembelajaran mandiri dalam mengasah keterampilan peserta didik. Tokoh pencetus model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* ialah Spencer Kagan pada tahun 1992 (Mi'rojah dkk., 2023). Pada model ini, kegiatan belajar dilakukan melalui pembentukan kelompok kecil yang masing – masing beranggotakan empat peserta didik. Setiap tim mendapatkan topik tertentu untuk dibahas secara mendalam melalui diskusi internal, tahap berikutnya melibatkan mobilitas antar kelompok, Dimana dua anggota berpindah untuk bertamu ke kelompok lain guna menghimpun informasi, sementara dua anggota lainnya tetap ditempat untuk menyambut tamu dan berbagi hasil diskusi mereka, setelah pertukaran informasi selesai, para tamu Kembali ke kelompok awal mereka untuk melaporkan hasilnya, rangkaian aktivitas ini diakhiri dengan diskusi dinamis dan presentasi hasil kerja kelompok (Aji & Wulandari, 2021).

2. Metode

Desain penelitian ini menerapkan metode *Research and Development* (R&D) dengan mengadopsi model pengembangan yang dirancang oleh Borg & Gall. Sebagaimana dijelaskan oleh Gall et al., (2007), R&D merupakan prosedur sistematis untuk menciptakan dan menguji validitas produk di bidang pendidikan. Prosedur asli dari Borg & Gall mencakup sepuluh langkah, namun pada penelitian ini mengadaptasi menjadi delapan tahapan utama. Rangkaian tersebut diawali dengan (1) studi pendahuluan melalui analisis kebutuhan dan kajian pustaka, disusul oleh (2) perancangan draf media video pembelajaran. Tahap berikutnya adalah (3) pengembangan produk awal yang meliputi pembuatan media, perangkat pendukung, serta validasi ahli dan revisi pertama. Selanjutnya dilakukan (4) uji coba terbatas pada 20 peserta didik kelas III A SDN Sukahurip yang memiliki rata – rata nilai kemampuan menyimak sebesar 40,2, kemudian dilanjutkan dengan (5) penyempurnaan produk hasil uji terbatas. Langkah berikutnya adalah (6) uji coba lapangan dengan jangkauan lebih luas, (7) revisi produk lapangan dengan jangkauan lebih luas, (7) revisi produk berdasarkan temuan di lapangan, dan akhiri dengan (8) uji produk akhir menggunakan desain eksperimen di SDN Hanjuang Samijaya dengan melibatkan kelas III A sebagai kelas (eksperimen) dan III B sebagai kelas (kontrol).

Data yang digunakan dalam penelitian ini bersifat kombinasi, yang terdiri atas data kuantitatif serta kualitatif, data kualitatif diperoleh melalui penghimpunan masukan serta saran dari para validator, wawancara bersama guru, serta penyebaran angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media dan model pembelajaran yang diterapkan, sedangkan kuantitatif diperoleh dari hasil penilaian kelayakan media dan tes kognitif peserta didik. Sedangkan data kuantitatif diolah melalui analisis deskriptif dan inferensial guna memperkuat hasil uji coba media. Di sisi lain, data kualitatif di proses dengan cara mereduksi data, menyajikan secara sistematis, kemudian diakhiri dengan penarikan

kesimpulan. Data kuantitatif diolah menggunakan Spss dan *Excell*. Sedangkan peningkatan keterampilan menyimak dk analisis menggunakan rumus *N-Gain Score* untuk mengetahui efektivitas media pada setiap kelas uji coba.

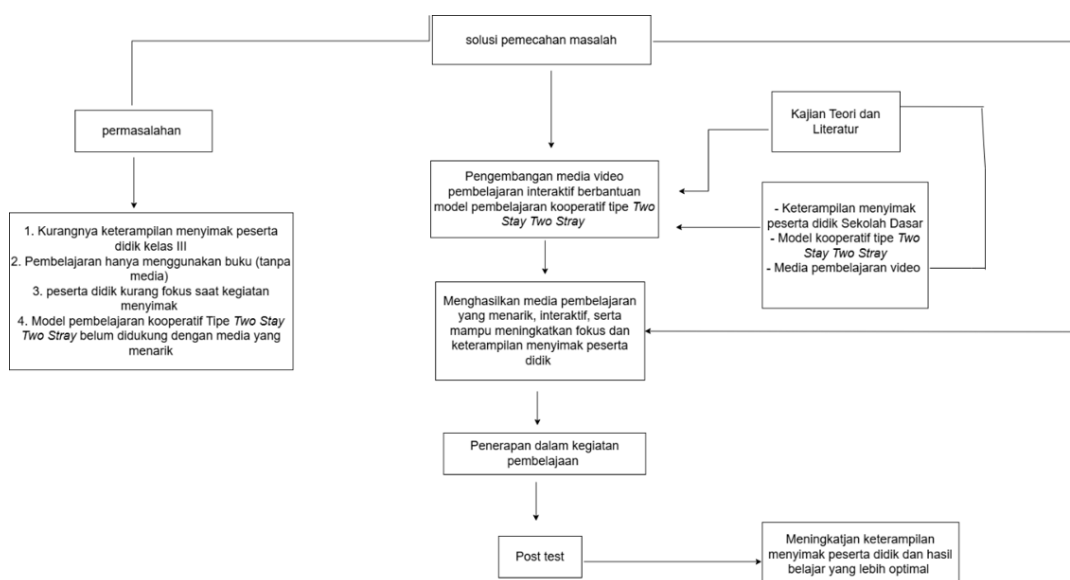
Penelitian ini menerapkan beberapa teknik pengumpulan data untuk penelitian ini dilakukan melalui proses validasi oleh tim ahli, wawancara, serta penyebaran angket respon peserta didik. Selain itu, digunakan pula instrumen pretest dan posttest guna mengukur tingkat kompetensi kognitif peserta didik. Partisipan yang terlibat dalam riset ini terdiri dari guru, ahli media, ahli materi, serta peserta didik kelas III sekolah dasar sebagai subjek utama dalam fase uji coba video pembelajaran "Pojoy Narasi". Adapun perangkat pendukung yang digunakan mencakup instrumen validasi khusus bagi ahli media dan ahli materi guna mengevaluasi kelayakan produk dari sisi desain maupun konten.

3. Hasil dan Diskusi

3.1. Hasil

a. Desain pengembangan media video "Pojoy Narasi" berbantuan Model *Two Stay Two Stray*

Merujuk pada studi pendahuluan yang telah dilaksanakan melalui wawancara serta analisis kebutuhan, diperoleh informasi bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* berbantuan media video "Pojoy Narasi" perlu di kembangkan penyusunan desain model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dilakukan melalui bebrapa langkah sebagai berikut :



Gambar 1. Desain Pengembangan Media Video Pojoy Narasi

b. Kelayakan Media video "Pojoy Narasi" berbantuan Model *Two Stay Two Stray*

1) Hasil Validasi ahli media video

Validasi oleh ahli media dilakukan untuk mengevaluasi aspek visual dan desain dari media yang telah dimodifikasi menjadi video interaktif. Tahapan ini dilakukan guna menguji dan memastikan bahwa aspek vidaul dari media yang dikembangkan telah selaras dengan kriteria mutu yang telah ditentukan. Aspek penilaian meliputi 5 aspek utama yaitu efisiensi media, isi, kebahasaan, kegrafisan, serta kualitas gambar, elemen, dan video. Validator ahli media dalam penelitian ini terdiri dari Dr. R. Ika Mustika, M.Pd. (Dosen pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) serta Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd. (Dosen PGSD) dari IKIP Siliwangi. Pelibatan pakar dari disiplin ilmu bahasa dan pedagogi sekolah dasar ini bertujuan untuk memastikan aspek teknis serta substansi media. Rekapitulasi hasil penilaian validasi tersebut dipaparkan pada tabel berikut :

Tabel 1. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Media

NO	Aspek kelayakan	Indikator penilaian	Skor diperoleh	Jumlah keseluruhan skor	Persentase (%)	Kriteria
1	efisiensi media	kemudahan dalam mengoprasikan media pembelajaran	8	8	100%	Sangat Layak
2	Isi	media memuat materi yang sesuai dengan Tujuan pembelajaran	7	8	88%	sangat layak
3	kebahasaan	kalimat yang digunakan dalam media sesuai dengan kaidah Bahas Indonesia yang baik dan benar	7	8	88%	Layak
4	kegrafisan	video memiliki kualitas visual dan audio yang baik	8	8	100%	sangat layak
5	kualitas gambar, elemen. Dan video	elemen interaktif (tombol, animasi, dsb) berfungsi dengan baik dan menarik	8	8	100%	sangat layak
persentase keseluruhan			38	40	95%	Sangat Layak

Merujuk pada data yang disajikan dalam tabel 1, pengembangan video pembelajaran "Pojok Narasi" yang dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* mencatatkan angka validasi yang impresif sebesar 95%. Jika dikonversikan ke dalam standar penilaian (Kusuma dkk., 2018), perolehan ini mengukuhkan posisi media tersebut ada berada kategori sangat layak. Sebagai tindak lanjut, peneliti telah melakukan penyempurnaan media berdasarkan catatan serta masukan konstruktif dari validator desain. Berdasarkan penilaian dari validator ahli desain media, diperoleh data kualitatif berupa catatam dan umpan balik. Secara umum, media dinilai sudah sangat baik, namun terdapat rekomendasi perbaikan khusus terkait aspek audio, yaitu disarankan untuk menggunakan rekaman suara mandiri (*Voice over* asli) di dalam konten video tersebut.

2) Hasil validasi materi

Validasi materi dilakukan untuk menguji tingkat kelayakan isi pada media video pembelajaran "Pojok Narasi" yang diintegrasikan dengan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray*. Fokus penilaian pada tahap ini meliputi kesesuaian kurikulum, akurasi dan kejelasan konsep, sinkronisasi dengan langkah – langkah model TSTS, relevansi terhadap penguatan keterampilan menyimak, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik. Proses validasi ini melibatkan dua pakar dari IKIP Siliwangi, yaitu Dr. R. Ika Mustika, M.Pd. (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia) dan Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd (Dosen PGSD). Tabel rekapitulasi berikut menunjukan ringkasan hasil penilaian dari kedua validator materi tersebut:

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi

NO	Indikator utama	Skor diperoleh	Jumlah keseluruhan skor	Persentase %	Kriteria
1	Kesesuaian dengan kurikulum	8	8	100%	Sangat layak
2	Kebenaran dan kejelasan konsep	7	8	88%	Sangat layak

3	Kesesuaian dengan model kooperatif tipe <i>Two Stay Two Stray</i>	8	8	100%	Sangat layak
4	Dukungan terhadap keterampilan menyimak	8	8	100%	Sangat layak
5	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	7	8	88%	Sangat layak
Persentase keseluruhan		38	40	95%	Sangat Layak

Berdasarkan pengolahan data hasil validasi, aspek materi dalam media “Pojok Narasi” mencatatkan persentase penilaian yang mencapai angka 95%. Sesuai dengan skala penilaian yang dikembangkan oleh (Kusuma dkk., 2018), hasil tersebut mengindikasikan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dalam video ini masuk dalam kualifikasi sangat layak. Media ini pun telah dinyatakan siap digunakan setelah melalui proses revisi yang mengacu pada catatan konstruktif dari ahli media.

3) Angket Respon Peserta Didik

Respon peserta didik sekolah dasar kelas III terhadap media video pembelajaran “Pojok Narasi” berniat model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* tercantum dalam hasil perhitungan angket. Hasil tersebut dapat terlihat pada tabel berikut :

Table 3. Rekapitulasi Hasil Angket Respon Peserta didik

Pernyataan	YA	TIDAK	Persentase
Pembelajaran dengan model <i>Two Stay Two Stray</i> membuat saya bisa berdiskusi bersama teman	37	3	92,5%
Saya merasa kurang mengerti jika pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i>	4	36	88%
Saya tidak menyukai pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok	3	37	75%
Saya lebih suka belajar materi teks narasi menggunakan model <i>Two Stay Two Stray</i> dibanding metode ceramah	40	0	100%
Saya merasa senang dan semangat belajar teks narasi dengan model <i>Two Stay Two Stray</i>	40	0	100%
Model <i>Two Stay Two Stray</i> membuat saya sulit fokus dalam mencapai tujuan pembelajaran	3	37	75%
Saya sangat antusias belajar teks narasi menggunakan media video pembelajaran "pojok narasi"	40	0	100%
Saya lebih mudah memahami isi teks narasi dengan berbantuan video pembelajaran "pojok narasi"	40	0	100%
Menurut saya, video pembelajaran "pojok narasi" tidak meningkatkan keterampilan menyimak saya	3	37	75%
Saya merasa satu kali menyimak video "pojok narasi" belum cukup untuk memahami isi videonya	4	36	90%
Total	214	186	89,55%

c. Tingkat keefektifan pengembangan media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* untuk keterampilan menyimak

1) Keterampilan Menyimak

Tingkat keefektifan produk diperoleh melalui tahap uji coba setelah media divalidasi oleh ahli media I, ahli media II, dan dinyatakan layak digunakan. Uji coba produk dilakukan untuk mengukur efektivitas

media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik. Efektivitas dari pengembangan media ini dievaluasi dengan membandingkan capaian nilai *pretest* dan *posttest*. Sebelum penerapan media dimulai, peserta didik terlebih dahulu menempuh *pretest* yang berfungsi untuk mengukur dan memetakan kemampuan awal (*baseline*) mereka dalam keterampilan menyimak. Setelah itu, peserta didik mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media video “Pojok Narasi” berbantuan model *Two Stay Two Stray*. Selanjutnya, peserta didik diberikan *posttest* untuk mengetahui peningkatan keterampilan menyimak setelah penggunaan media. Berikut adalah rekapitulasi peningkatan nilai peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media video “Pojok Narasi” berbantuan model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* :

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai *Pretest*, *Posttest* dan *N-Gain*

Kelas	Rerata <i>Pretest</i>	Rerata <i>Posttest</i>	<i>N-Gain</i>	Kategori
Uji coba terbatas	42.5	83.25	0,70	Sedang
Uji coba luas eksperimen	39.75	77	0,61	Sedang
Uji coba terbatas kontrol	42.25	73.5	0,51	Sedang

Data tabel di atas mengonfirmasi adanya tren positif dalam hasil belajar peserta didik pasca pembelajaran. Pada fase uji terbatas, skor rata – rata melonjak dari 42,5 menjadi 82,25 dengan nilai *N-Gain* sebesar 0,70 (Kategori sedang). Tren serupa terlihat pada uji coba luas di kelas eksperimen yang menggunakan media, dimana nilai meningkat dari 39,75 dengan *N-Gain* 0,61 (kategori sedang). Meskipun kelas kontrol yang tidak menggunakan media juga mengalami kenaikan dari 42,25 ke 73,5 (*N-Gain* 0,51), peningkatannya tidak seinklusif kelas yang mendapatkan perlakuan media pembelajaran.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Samples T-Test

Variabel	N	Rerata	Std. Deviation	T	df	Sig.(2-tailed)
Pretest	20	42.5	15.620	-13.952	24	.000
Posttest	20	83.25				

Hasil analisis menggunakan paired samples Test menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) – $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Hasil ini menunjukkan adanya perbedaan rata – rata yang signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest*. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media “Pojok Narasi” terbukti membantu peserta didik secara signifikan lebih baik menyimak.

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas *N-Gain*

Kelompok	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Pretest kelas eksperimen	.948	20	.338	Normal
Pretest kelas kontrol	.946	20	.308	Normal

Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk, diperoleh nilai signifikansi(Sig.) pada pretest kelas eksperimen sebesar 0,338 dan kelas kontrol sebesar 0,308, kedua nilai tersebut lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest pada kedua kelompok berdistribusi normal.

Tabel 7. Hasil Uji Normalitas N-Gain

Kelompok	Statistic (Shapiro-Wilk)	df	Sig.	Keterangan
Posttest kelas eksperimen	.842	20	.004	Tidak normal
Posttest kelas kontrol	.784	20	.001	Tidak normal

Hasil uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,004 untuk kelas eksperimen dan 0,001 untuk kelas kontrol. Merujuk pada kriteria pengujian, nilai signifikansi untuk kedua kelompok lebih kecil dari 0,05, asumsi normalitas dinyatakan tidak terpenuhi. Sebagai tindak lanjut, pengujian hipotesis dilakukan dengan pendekatan statistik non-parametrik menggunakan uji *Mann-Whitney U*.

Tabel 8. Statistik Uji Mann-Whitney U

Kelompok	Nilai
Mann-Whitney U	126.000
Z	-2.124
Sig.	0.034

Berdasarkan uji Mann-Whitney U, diperoleh nilai $U = 126,000$ dan $Z = -2,124$ dengan probabilitas signifikansi (Asymp. Sig. 2-tailed) sebesar 0,034. Nilai signifikansi yang lebih kecil dari 0,05 ini membuktikan adanya perbedaan yang bermakna secara statistik antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Tabel 9. Hasil Mean Rank N-Gain

Kelompok	N	Mean Rank
Posttest kelas eksperimen	20	24.20
Posttest kelas kontrol	20	16.80
Total	40	

Hasil uji mann-Whitney menunjukkan bahwa kelas eksperimen memiliki mean rank 24,20 ($\Sigma \text{rank} = 484,00$), lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol dengan mean rank 16,80 ($\Sigma 336,00$). Temuan ini mengindikasikan bahwa capaian skor pada kelas eksperimen menunjukkan kecenderungan yang lebih unggul dari pada kelas kontrol.

3.2. Diskusi

Menurut penelitian ini, media video pembelajaran “Pojok Narasi”, yang dikembangkan dengan berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memiliki beberapa kelebihan yang layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Kelebihan tersebut diantara mampu meningkatkan efisiensi pembelajaran karena penyampaian materi menjadi lebih representatif dan aplikatif, sehingga mampu mengeskalisasi stimulasi belajar peserta didik melalui tampilan audio-visual yang interaktif selain itu, aktivitas instruksional diorientasikan pada pendekatan berpusat pada peserta didik, sehingga mampu menstimulasi keterlibatan aktif peserta didik sepanjang proses pembelajaran. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak bersifat satu arah, melainkan memberikan ruang atau kesempatan bagi peserta didik untuk membangun kemampuan pemahaman dalam belajar mengajar secara mandiri dan juga kolaboratif. Temuan ini sejalan dengan hasil studi terdahulu yang dipublikasikan oleh (Rozali dkk., 2022; Rusyadi dkk., 2026; Sandria dkk., 2022) menegaskan bahwa pendekatan student-centred learning (pembelajaran berpusat pada peserta didik) berkontribusi signifikan dalam menumbuhkan keterampilan kolaboratif peserta didik, dapat mengaktifkan semangat belajar peserta didik, dan peserta didik dapat merasakan gaya belajar yang lebih bermakna serta dapat mengembangkan kompetensi peserta didik secara holistik. Selain itu menurut (Dada dkk., 2023) dalam penelitiannya yang berjudul *Student-Centered Learning Tool For Cognitive Enhancement in the Learning Environment* mengeskakan bahwa penerapan pendekatan SCL ini mampu

mengeskalasi aktivitas kognitif serta keterlibatan aktif peserta didik dalam proses intruksional. Di samping itu, model ini juga efektif dalam menstimulasi peserta didik untuk menjadi pembelajar yang mandiri (*autonomous learner*). Pembelajaran yang berpusat pada peserta didik pada dasarnya memiliki keterkaitan yang erat dengan penggunaan model dan juga media pembelajaran.

Penggunaan model berperan dalam mengatur pola interaksi dan aktivitas belajar peserta didik, sedangkan penggunaan media pembelajaran berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi yang mampu menarik perhatian dan mempermudah pemahaman. Penggunaan model pada penelitian ini ialah model kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* pada model ini peserta didik mendapatkan gaya belajar yang baru karena dalam penerapan model ini peserta didik belajar secara bertukar informasi antara peserta didik 1 dengan peserta didik lainnya secara berkelompok. Hal ini dapat meningkatkan keterampilan menyimak peserta didik dilihat dari keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan diskusi. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Ilmi & Tuken, 2024; Priatna & Patmawati, 2020) hasil penelitian menunjukkan bahwa implemementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik. Temuan ini selaras dengan konstruk teoretis Lev Vygotsky, yang menegaskan bahwa interaksi sosial memegang rekonstruksi krusial dalam dinamika pembentukan konsep pengetahuan individu (Titin Mariatul Qiptiyah, 2024).

Selain itu media video pembelajaran “Pojok Narasi” berbantuan model *Two Stay Two Stray* memiliki keunggulan dibandingkan media pembelajaran yang lainnya. Dalam penerapannya, guru hanya berperan sebagai fasilitator, sedangkan peserta didik terlibat aktif dalam kegiatan menyimak, berdiskusi, dan bertukar informasi antar kelompok. Hal ini sejalan dengan perubahan dalam paradigma pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dari pada guru dalam proses pembelajaran (Mustika, 2020) keadaan tersebut mampu mendorong peserta didik untuk lebih fokus dalam menyimak isi video, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, serta meningkatkan keterampilan komunikasi melalui kegiatan berbagi hasil diskusi. Selaras dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh (Mahmudi & Apriani, 2023; Rina Pratiwi & Zulfadewina, 2022) menyatakan bahwa adanya peningkatan keterampilan menyimak dalam pembelajaran dengan menggunakan media audio visual. Media pembelajaran memiliki peranan yang krusial dalam aktivitas instruksional karena mampu memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi secara lebih jelas. Disamping itu, media ini berperan sebagai saluran komunikasi yang efektif dalam menjembatani interaksi, baik secara vertikal antara pendidik dan peserta didik, maupun secara horizontal antar peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Wulandari dkk., 2023) pemanfaatan media yang tepat berperan penting dalam meningkatkan kualitas interaksi instruksional, dimana peserta didik terbantu dalam proses asimilasi pengetahuan dan guru mendapatkan kemudahan dalam menyampaikan materi pelajaran secara lebih jelas. Sejalan dengan salah satu rangka teori perancangan multimedia pembelajaran ini berpijak pada *Cognitive Theory Of Multimedia Learning* (CTML) yang dipopulerkan oleh Mayer (2009) sebagai mana dikuip dari penelitian yang dilakukan oleh (Putri & Lestari, 2025), pada teori ini menjelaskan bahwa manusia mengandalkan dua saluran utama dalam menyerap informasi, yakni kanal visual dan verbal, yang masing – masing memiliki daya tampung terbatas. Optimasi pembelajaran tercapai melalui integrasi teks, gambar, dan audio secara harmonis, yang memungkinkan peserta didik membentuk representasi mental secara lebih komprehensif.

4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, media video “Pojok Narasi” dengan berbantuan model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* dinyatakan sangat layak digunakan. Kesimpulan ini didukung oleh validasi ahli media dan materi, serta peningkatan signifikan pada hasil pretest, posttest, dan angket respon peserta didik. Oleh karena itu, media ini dapat menjadi sebuah alternatif bagi guru untuk mewujudkan lingkungan belajar yang aktif kreatif, dan inovatif. Selain itu, tingginya antusiasme peserta didik terhadap media ini terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar, khususnya di SDN Sukahurip dan SDN Hanjuang Samijaya.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan rasa terimakasih yang mendalam dan apresiasi setinggi – tingginya kepada ibu Dr.R.Ika Mustika, M.Pd., yang telah berkenan bertindak sebagai pembimbing I, serta Bapak Muhammad Rizal Fauzi, M.Pd., sebagai pembimbing II, yang telah dengan tulus memberikan bimbingan, petunjuk, dan pengetahuan yang luar biasa selama proses penyusunan penelitian ini. Apresiasi yang mendalam juga penulis sampaikan kepada keluarga besar SDN Sukahurip dan SDN Hanjuang Samijaya, khususnya para tenaga pendidik serta peserta didik kelas III, atas bantuan, izin, dan kerja sama yang sangat baik sepanjang pelaksanaan penelitian di lapangan.

6. Referensi

- Aji, T. P., & Wulandari, S. S. (2021). Analisis model Pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray (TSTS) terhadap hasil belajar siswa. *Journal of Office Administration : Education and Practice*, 1(3), 340–350. <https://doi.org/10.26740/joaep.v1n3.p340-350>
- Dada, D., Laseinde, O. T., & Tartibu, L. (2023). Student-Centered Learning Tool for Cognitive Enhancement in the Learning Environment. *Procedia Computer Science*, 217, 507–512. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2022.12.246>
- Dewi, N. A., Jamaludin, U., Taufik, M., & Yuliana, R. (2022). *Pengembangan media buku dongeng digital untuk keterampilan menyimak siswa kelas III di sdn cilenggang 02*. 6. <https://doi.org/10.32507/attadib.v6i2.1298>
- Fauzi, D. A. S. (2025). MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI DENGAN PENDEKATAN TEORI VYGOTSKY ANAK SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i04.38404>
- Gall, M. D., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). Educational research: An introduction (8th ed). Pearson/Allyn & Bacon
- Hasan, L., & Chumairoh, K. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Dongeng Untuk Pembelajaran Menyimak Cerita Di Kelas III Sdn Sukabumi VI Probolinggo. *JOB (Jurnal Online Baradha)*, (Query date: 2025-12-06 02:09:18). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/baradha/article/view/38258>
- Ilmi, N., & Tuken, R. (2024). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Cerita Pendek Siswa Kelas IV*. 5. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i1.1404>
- Koilmo, A., Tapatab, L., Nesimnasi, Y., & Dethan, J. (2025). DAMPAK KURANGNYA LITERASI MEMBACA TERHADAP KETERAMPILAN BERBICARA PADA ANAK SEKOLAH DASAR. 6(1). <https://ijurnal.com/1/index.php/jkp>
- Mahmudi, M., & Apriani, R. (2023). Pengembangan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Capcut untuk Melatih Keterampilan Menyimak Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV. *Jurnal Bastra (Bahasa dan sastra)*, 8(Query date: 2025-12-06 02:09:18). <https://doi.org/10.36709/bastra.v8i4.226>
- Marji, M., Schwartz, C., Nguyen, T., Kupfer, A. S., Blais, C., Restrepo, M. A., & Glenberg, A. M. (2024). Learning to Listen: Changes in Children's Brain Activity Following a Listening Comprehension Intervention. *Behavioral Sciences*, 14(7), 585. <https://doi.org/10.3390/bs14070585>
- Mi'rojah, N. Y., Suryanti, N. M. N., & Nursaptini, N. (2023). Penerapan model two stay two stray (TSTS) sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran sosiologi kelas XII IPS 2 MA DH NW Kalijaga. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 8(1), 29–33. <https://doi.org/10.29303/jipp.v8i1.1107>
- Mustika, I. (2020). PEMBELAJARAN SAINTIFIK BERBASIS ICT UNTUK MENINGKATKAN KUALITAS MENGAJAR GURU DI KECAMATAN CAGAK KABUPATEN SUBANG JAWA BARAT. 03, 339–350. <http://dx.doi.org/10.22460/as.v3i2p%25p.3593>
- Nabella, M. (2022). Pengembangan Vidio Pembelajaran Berbasis Software Adobe Premiere Pro Dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Efektor*, 9(1), 143–154. <https://doi.org/10.29407/e.v9i1.16358>

- Priatna, A., & Patmawati, I. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe two stay two stray terhadap peningkatan keterampilan menyimak peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, (Vol 5 Nomor 2 Desember 2020). <https://doi.org/10.23969/jp.v5i2.3535>
- Putri, A. A. L., & Lestari, A. (2025). *Analisis Kualitas Video Pembelajaran Berdasarkan Teori Multimedia Mayer. 1*. <https://publikasi.ahlalkamal.com/index.php/sinergi>
- Rahmadanita, A. (2022). Rendahnya Literasi Remaja di Indonesia: Masalah dan Solusi. *Jurnal Pustaka Ilmiah*, 8(2), 55. <https://doi.org/10.20961/jpi.v8i2.66437>
- Ratnaningsih, A. S. (2021). Peningkatan keterampilan menyimak melalui model paire storytelling dengan media wayang kartun pada siswa kelas II semester ganjil sdn jatibaru kecamatan saguling kabupaten bandung barat. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 4(6), 943–950. <https://doi.org/10.22460/collase.v4i6.9657>
- Rina Pratiwi & Zulfadewina. (2022). Penggunaan media audio visual berbasis animaker terhadap hasil belajar menyimak pada pembelajaran bahasa indonesia di sekolah dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1247–1255. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3069>
- Roch, M., Dicataldo, R., & Levorato, M. C. (2023). Receptive Vocabulary and Listening Narrative Comprehension of Italian–English Bilingual Children between 5 to 7 Years. *Education Sciences*, 13(8), 780. <https://doi.org/10.3390/educsci13080780>
- Rodrigues, B., Ribeiro, I., & Cadime, I. (2023). Reading, linguistic, and metacognitive skills: Are they reciprocally related past the first school years? *Reading and Writing*, 36(9), 2251–2273. <https://doi.org/10.1007/s11145-022-10333-y>
- Rozali, A., Irianto, D. M., & Yuniarti, Y. (2022). KAJIAN PROBLEMATIKA TEACHER CENTERED LEARNING DALAM PEMBELAJARAN SISWA STUDI KASUS: SDN DUKUH, SUKABUMI. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 5(1), 77–85. <https://doi.org/10.22460/collase.v5i1.9996>
- Rusyadi, D. C., Sari, M., & Alyusfitri, R. (2026). *PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH DASAR DAN SOLUSI STRATEGIS MELALUI INOVASI PEMBELAJARAN BERPUSAT PADA SISWA. 12*, 169–181. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v12i01.11425>
- Sandria, A., Asy'ari, H., & Siti Fatimah, F. (2022). Pembentukan Karakter Religius Melalui Pembelajaran Berpusat pada Siswa Madrasah Aliyah Negeri. *At-tadzkir: Islamic Education Journal*, 1(1), 63–75. <https://doi.org/10.59373/attadzkir.v1i1.9>
- Spies, T. G. (2023). The forgotten language skill: Finding a prominent place for listening in meaningful programming for multilingual learners with learning disabilities. *Frontiers in Education*, 8, 1214535. <https://doi.org/10.3389/feduc.2023.1214535>
- Syafawani, U. R., & Safari, Y. (2024). Teori Perkembangan Belajar Psikologis Kognitif Jean Piaget: Implementasi dalam Pembelajaran Matematika di Bangku Sekolah Dasar. *Karimah Tauhid*, 3(2), 1488–1502. <https://doi.org/10.30997/karimahtauhid.v3i2.11810>
- Titin Mariatul Qiptiyah. (2024). Teori Perkembangan Kognitif Anak (Vygotsky). *CHILDHOOD EDUCATION: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 204–220. <https://doi.org/10.53515/cej.v5i1.5894>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam Proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yaacob, A., Amir Amir, A. S., Asraf, R. M., Mohd Yaakob, M. F., & Zain, F. M. (2021). Impact of Youtube and Video Podcast on Listening Comprehension Among Young Learners. *International Journal of Interactive Mobile Technologies (iJIM)*, 15(20), 4. <https://doi.org/10.3991/ijim.v15i20.23701>
- Zhou, T., Wang, H., & Li, D. (2023). Focusing on the value of cooperative learning in physical education: A bibliometric analysis. *Frontiers in Psychology*, 14, 1300986. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2023.1300986>