

Penerapan Model *Phonics* Berbantuan Media Video Animasi Canva dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar

Dara Baldevi Lubis*, Sarah Fazilla, Misrina

Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Negeri Sultanah Nahrasiyah
Lhokseumawe , Indonesia
Jalan Banda Aceh-Medan, Alue Awe, Kecamatan Muara Dua, Kota Lhokseumawe, Aceh,
Indonesia

*Corresponding author : darabaldevi31765@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of the application of the Canva-based animated video-assisted Phonics model on the initial reading ability of elementary school grade I students. This study uses a quantitative approach with a quasi-experimental design of the nonequivalent control group design. The research sample amounted to 40 students consisting of 20 students in the experimental group and 20 students in the control group. The data collection technique used the initial reading ability test through pre-test and post-test, which was analyzed using normality, homogeneity, and t-test tests. The results showed that the initial ability of the two groups was relatively similar, with an average pre-test of 56.25 in the experimental group and 55.75 in the control group. After treatment, the average post-test of the experimental group increased to 82.50 (very good category), while the control group became 68.00 (good category). The t-test results showed a significance value of $0.000 < 0.05$, which means there was a significant difference between the two groups. The N-Gain value of the experimental group was 0.60 (medium-high category), higher than that of the control group of 0.28 (low category). Thus, the application of the Canva-based animated video-assisted Phonics model is effective in improving the early reading skills of elementary school students through increased motivation and learning engagement.

KEYWORDS: *canva animated video; early reading; elementary school; phonics model*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh penerapan model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* jenis *nonequivalent control group design*. Sampel penelitian berjumlah 40 siswa yang terdiri dari 20 siswa kelompok eksperimen dan 20 siswa kelompok kontrol. Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan membaca permulaan melalui *pre-test* dan *post-test*, yang dianalisis menggunakan uji normalitas, homogenitas, dan uji-t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kemampuan awal kedua kelompok relatif sama, dengan rata-rata *pre-test* 56,25 pada kelompok eksperimen dan 55,75 pada kelompok kontrol. Setelah perlakuan, rata-rata *post-test* kelompok eksperimen meningkat menjadi 82,50 (kategori sangat baik), sedangkan kelompok kontrol menjadi 68,00 (kategori baik). Hasil uji-t menunjukkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan signifikan antara kedua kelompok. Nilai N-Gain kelompok eksperimen sebesar 0,60 (kategori sedang-tinggi), lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol sebesar 0,28 (kategori rendah). Dengan demikian, penerapan model

Phonics berbantuan video animasi berbasis Canva efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar melalui peningkatan motivasi dan keterlibatan belajar.

KATA KUNCI : membaca permulaan; model *phonics*; sekolah dasar; video animasi canva

Artikel info :

submit 22 Februari 2026; direvisi¹ 02 April 2026; direvisi² 02 April 2026; accepted 16 April 2026, available online 20 April 2026; publish 31 Juli 2026

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan keterampilan dasar yang harus dimiliki peserta didik sejak jenjang sekolah dasar, karena menjadi fondasi bagi penguasaan berbagai bidang ilmu pengetahuan (1). Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, membaca termasuk salah satu dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikembangkan secara terpadu. Keterampilan berbahasa meliputi empat aspek, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (2). Khusus pada kelas rendah sekolah dasar, pembelajaran difokuskan pada membaca permulaan sebagai tahap awal dalam membangun kemampuan literasi peserta didik. Membaca permulaan tidak hanya menekankan pada kemampuan mengenali huruf, tetapi juga pada kemampuan menghubungkan huruf dengan bunyinya, menggabungkannya menjadi suku kata, kata, dan kalimat sederhana secara tepat dan lancar (3).

Kemampuan membaca permulaan yang baik akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran pada jenjang berikutnya (4). karena hampir seluruh proses pembelajaran di sekolah melibatkan aktivitas membaca. Namun,

pada kenyataannya masih banyak siswa kelas rendah yang mengalami kesulitan dalam membaca permulaan, seperti belum mampu mengenali huruf dengan baik, kesulitan menghubungkan huruf dengan bunyinya, serta belum lancar membaca suku kata dan kata sederhana. Kondisi ini berdampak pada rendahnya pemahaman siswa terhadap materi pelajaran dan menurunnya hasil belajar (5).

Rendahnya kemampuan membaca permulaan dapat disebabkan oleh berbagai faktor. antara lain penggunaan model pembelajaran yang kurang variatif, minimnya media pembelajaran yang menarik, serta rendahnya motivasi belajar siswa (6). Pembelajaran yang masih bersifat konvensional cenderung membuat siswa cepat bosan dan kurang terlibat aktif dalam proses belajar. Oleh karena itu, diperlukan inovasi pembelajaran yang mampu menyesuaikan dengan karakteristik siswa kelas rendah, yaitu pembelajaran yang bersifat konkret, menyenangkan, dan interaktif.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan adalah Model *Phonics* (7). Model ini menekankan pada hubungan antara huruf dan bunyinya

(*fonem*), sehingga membantu siswa dalam proses *decoding* kata dan meningkatkan kelancaran membaca (8). Agar penerapan model *Phonics* lebih efektif, diperlukan dukungan media pembelajaran yang menarik, seperti video animasi. Penggunaan video animasi memungkinkan penyajian materi secara visual dan audio sekaligus, sehingga dapat meningkatkan perhatian, motivasi, dan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran (9).

Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran, seperti video animasi berbasis Canva, menjadi alternatif inovatif yang dapat mendukung pelaksanaan Model *Phonics* secara optimal (10,9). Media ini mampu menyajikan materi pembelajaran secara menarik, interaktif, dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Dengan demikian, penerapan model *phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva diharapkan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara signifikan.

Penelitian mengenai kemampuan membaca permulaan telah banyak dilakukan, baik melalui penerapan metode *Phonics* maupun penggunaan berbagai media pembelajaran. Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa metode *Phonics* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar, seperti yang ditemukan oleh Antari et al. (2015) bahwa penerapan *Jolly Phonics* mampu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis permulaan siswa, serta Izzatul et al. (2025) yang menyatakan bahwa metode *Phonics*

membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi sehingga meningkatkan kelancaran membaca. Selain itu, Putri dan Rahman (2025) juga menemukan bahwa metode fonik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan anak usia dini. Di sisi lain, penggunaan media pembelajaran seperti video animasi juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa (9). Namun, penelitian yang mengintegrasikan Model *Phonics* dengan media video animasi berbasis Canva sebagai pendukung pembelajaran masih terbatas (12).

Meskipun demikian, kombinasi antara pendekatan fonetik, yaitu pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan antara huruf dan bunyinya dalam proses membaca, dengan media digital interaktif berpotensi memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik, konkret, dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah (Antari et al., 2015). Oleh karena itu, kebaruan penelitian ini terletak pada penerapan Model *Phonics* yang dipadukan dengan video animasi berbasis Canva dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model *phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran membaca permulaan yang inovatif dan efektif,

khususnya pada siswa kelas rendah sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain quasi eksperimen (*quasi-experimental research*). Pendekatan kuantitatif digunakan karena data penelitian berupa angka yang dianalisis menggunakan statistik untuk menguji hipotesis mengenai pengaruh Model Phonics berbantuan video animasi berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar.

Desain eksperimen yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Desain ini merupakan salah satu bentuk quasi eksperimen yang melibatkan dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tanpa randomisasi penuh (13).

Pada desain ini, kedua kelompok diberikan *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui perbedaan kemampuan sebelum dan sesudah perlakuan. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan Model Phonics berbantuan video animasi berbasis Canva, sedangkan kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Desain ini digunakan karena memungkinkan peneliti untuk menguji pengaruh suatu perlakuan dalam kondisi nyata meskipun tanpa pengacakan subjek secara penuh (13). Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan model *phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva, sedangkan

kelompok kontrol diberikan pembelajaran konvensional. Kedua kelompok diberikan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan awal membaca permulaan dan *post-test* untuk mengetahui peningkatan kemampuan setelah perlakuan. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 6 Muara Dua pada siswa kelas I pada tanggal 01 - 13 September 2025. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas I yang berjumlah 40 siswa. Sampel merupakan bagian dari populasi yang dianggap mewakili keseluruhan populasi penelitian (14). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* karena jumlah populasi kurang dari 100 siswa. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas I A sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 20 siswa dan kelas I B sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa.

Teknik pengumpulan data menggunakan tes kemampuan membaca permulaan yang diberikan sebelum dan sesudah perlakuan (15). Instrumen penelitian berupa tes esai sebanyak 10 butir soal pada *pre-test* dan 10 butir soal pada *post-test* yang disusun berdasarkan indikator kemampuan membaca permulaan, meliputi pengenalan huruf vokal dan konsonan, pengenalan suku kata, pola ejaan dan bunyi, serta kemampuan menyusun kata dan kalimat sederhana.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan kelayakan alat ukur. Analisis data dilakukan melalui uji prasyarat analisis berupa uji normalitas

dan homogenitas, kemudian dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca permulaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Selain itu, hasil tes kemampuan membaca permulaan siswa dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu untuk mempermudah interpretasi data. Adapun kategori kemampuan membaca permulaan siswa ditentukan sebagai berikut: skor 81-100 termasuk kategori sangat baik, skor 61-80 kategori baik, skor 41-60 kategori cukup, dan skor ≤ 40 kategori kurang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh Model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Penelitian dilaksanakan selama empat kali pertemuan pada masing-masing kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen, pembelajaran dilakukan dengan menerapkan Model *Phonics* berbantuan video animasi Canva, di mana siswa diperkenalkan huruf dan bunyi melalui tampilan visual dan audio yang menarik, kemudian dilanjutkan dengan latihan membaca suku kata dan kata secara bertahap. Sementara itu, pada kelompok kontrol, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional berupa ceramah dan latihan membaca tanpa bantuan media video animasi. Selama pelaksanaan penelitian, peneliti juga melakukan dokumentasi kegiatan

pembelajaran sebagai bukti pelaksanaan penelitian



Gambar 1. Kegiatan Pembelajaran pada Kelompok Eksperimen



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran pada Kelompok Kontrol

Data penelitian diperoleh melalui tes kemampuan membaca permulaan yang diberikan sebelum (*pre-test*) dan sesudah perlakuan (*post-test*) pada kedua kelompok. Hasil *pre-test* menunjukkan bahwa kemampuan awal membaca permulaan siswa pada kedua kelompok relatif sama. Nilai rata-rata *pre-test* pada kelompok eksperimen sebesar 56,25, sedangkan pada kelompok kontrol sebesar 55,75, yang termasuk dalam kategori cukup. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa sebelum perlakuan relatif setara. Setelah diberikan

perlakuan, hasil *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada kedua kelompok, namun peningkatan yang lebih signifikan terjadi pada kelompok eksperimen. Nilai rata-rata *post-test* pada kelompok eksperimen mencapai 82,50 (kategori sangat baik), sedangkan kelompok kontrol mencapai 68,00 (kategori baik).

Hasil Analisis Statistik

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis, yaitu uji normalitas dan homogenitas. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data *pre-test* dan *post-test* pada kedua kelompok berdistribusi normal dengan nilai signifikansi > 0,05. Sementara itu, hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa varian kedua kelompok homogen dengan nilai signifikansi > 0,05.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas (SPSS)

| Kelompok | Sig. Pre-test | Sig. Post-test | Keterangan |
|------------|---------------|----------------|------------|
| Eksperimen | 0,200 | 0,200 | Normal |
| Kontrol | 0,200 | 0,200 | Normal |

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas (SPSS)

| Variabel | Sig. | Keterangan |
|------------------|-------|------------|
| <i>Post-test</i> | 0,312 | Homogen |

Dengan terpenuhinya uji prasyarat, maka analisis dilanjutkan dengan uji hipotesis menggunakan uji-t (*independent sample t-test*). Hasil uji-t menunjukkan bahwa nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar $0,000 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan

antara kemampuan membaca permulaan siswa yang diajar menggunakan Model *Phonics* berbantuan video animasi Canva dengan siswa yang diajar menggunakan pembelajaran konvensional.

Tabel 3. Hasil Uji-t (SPSS)

| Variabel | t hitung | Sig. (2-tailed) | Keterangan |
|------------------|----------|-----------------|------------|
| <i>Post-test</i> | 6,215 | 0,000 | Signifikan |

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan Model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva memberikan pengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Peningkatan kemampuan membaca permulaan terlihat dari meningkatnya kemampuan siswa dalam mengenali huruf vokal dan konsonan, menghubungkan huruf dengan bunyinya, membaca suku kata, serta menyusun kata sederhana secara lebih lancar. Hal ini menunjukkan bahwa Model *Phonics* efektif membantu siswa dalam proses *decoding*, yaitu mengubah simbol huruf menjadi bunyi yang bermakna.

Peningkatan tersebut terjadi karena Model *Phonics* menekankan pada hubungan antara huruf dan bunyi (*fonem*), sehingga siswa dapat memahami pola pembentukan kata secara sistematis. Selain itu, penggunaan video animasi berbasis Canva memberikan stimulus visual dan audio secara bersamaan yang mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran (9). Media animasi yang menarik membuat siswa lebih mudah memahami materi dan tidak cepat merasa

bosan. Temuan penelitian ini sejalan dengan penelitian Putri (2023) yang menyatakan bahwa model pembelajaran *Phonics* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kemampuan membaca siswa karena membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara bertahap. Selain itu, penelitian oleh Putri dan Rahman (2025) menunjukkan bahwa metode fonik dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara signifikan karena membantu siswa dalam mengenali pola ejaan dan bunyi kata. Hasil penelitian ini juga didukung oleh Saputra (2025) yang menyatakan bahwa penggunaan video animasi berbasis Canva dapat meningkatkan minat belajar siswa karena penyajian materi menjadi lebih menarik dan interaktif (16).

Tabel 4. Data Hasil Membaca Permulaan Kelas Eksperimen

| Nama Siswa | Pre-test | Post-test |
|------------|----------|-----------|
| AF | 55 | 80 |
| SA | 60 | 85 |
| MR | 58 | 82 |
| NS | 57 | 83 |
| FR | 54 | 78 |
| ZA | 59 | 86 |
| AS | 56 | 81 |
| NP | 57 | 82 |
| RH | 55 | 79 |
| PM | 58 | 84 |
| IM | 56 | 80 |
| AR | 59 | 85 |
| DP | 57 | 82 |
| SB | 58 | 83 |
| AL | 54 | 78 |
| RKL | 60 | 87 |
| RF | 55 | 79 |
| KH | 58 | 84 |
| MF | 57 | 81 |
| AP | 59 | 86 |

Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian internasional yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis *Phonics* efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca awal karena membantu siswa memahami hubungan antara huruf dan bunyi secara sistematis (17,18). Selain itu, penggunaan media digital interaktif terbukti mampu meningkatkan keterlibatan dan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (19).

Tabel 5. Data Hasil Membaca Permulaan Kelas Kontrol

| Nama Siswa | Pre-test | Post-test |
|------------|----------|-----------|
| AP | 55 | 67 |
| NA | 56 | 69 |
| FH | 54 | 66 |
| SL | 57 | 70 |
| RS | 55 | 68 |
| ZN | 56 | 69 |
| MI | 54 | 67 |
| DBL | 57 | 71 |
| BP | 55 | 68 |
| DO | 56 | 69 |
| AP | 55 | 67 |
| NH | 57 | 70 |
| FR | 54 | 66 |
| WS | 56 | 69 |
| RS | 55 | 68 |
| PM | 54 | 67 |
| AZ | 57 | 71 |
| DS | 55 | 68 |
| LN | 56 | 69 |
| RA | 55 | 67 |

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keberhasilan penerapan Model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva tidak hanya disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang menekankan hubungan huruf dan bunyi, tetapi juga oleh penggunaan media digital

interaktif yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Kombinasi antara model pembelajaran yang tepat dan media yang menarik terbukti mampu meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa secara optimal.

Berdasarkan hasil penelitian **Tabel 4** dan **Tabel 5** diperoleh data kemampuan membaca permulaan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data tersebut disajikan pada **Tabel 6**.

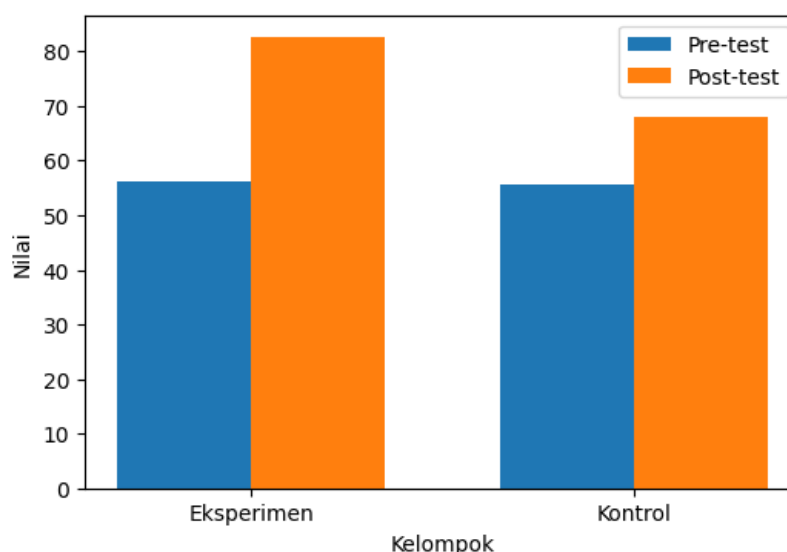
Tabel 6. Rata-rata Nilai *Pre-test* dan *Post-test* Kemampuan Membaca Permulaan

| Kelompok | <i>Pre-test</i> | <i>Post-test</i> | Peningkatan | N-Gain | Kategori |
|------------|-----------------|------------------|-------------|--------|---------------|
| Eksperimen | 56,25 | 82,50 | 26,25 | 0,60 | Sedang-Tinggi |
| Kontrol | 55,75 | 68,00 | 12,25 | 0,28 | Rendah |

Berdasarkan **Tabel 6**, terlihat bahwa kedua kelompok mengalami peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah diberikan perlakuan. Namun, peningkatan pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Nilai rata-rata *pre-test* pada kedua kelompok relatif sama, yaitu 56,25 pada kelompok eksperimen dan 55,75 pada kelompok kontrol, yang menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa berada pada kategori cukup. Setelah diberikan perlakuan, nilai rata-rata *post-test* kelompok eksperimen meningkat menjadi

82,50 (kategori sangat baik), sedangkan kelompok kontrol hanya meningkat menjadi 68,00 (kategori baik). Selain itu, hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa kelompok eksperimen memperoleh nilai sebesar 0,60 dengan kategori sedang hingga tinggi, sedangkan kelompok kontrol hanya memperoleh nilai sebesar 0,28 dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan kelompok kontrol.



Gambar 3. Grafik Perbandingan Rata-Rata Nilai Membaca Permulaan Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

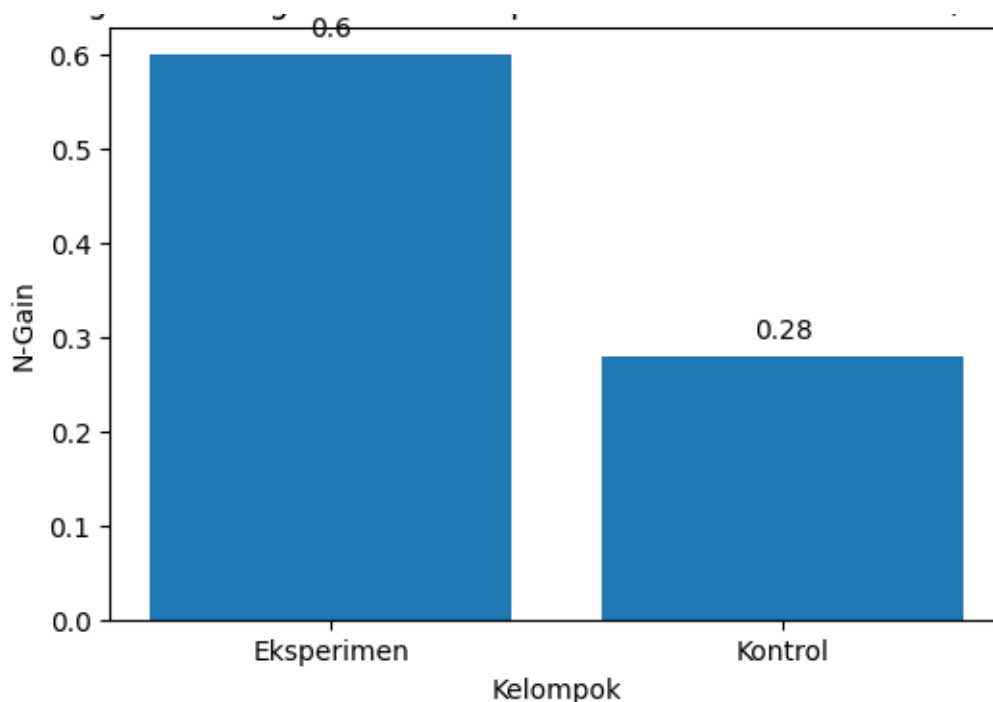
Grafik Perbandingan Nilai

Berdasarkan **Gambar 3**, terlihat bahwa peningkatan nilai *post-test* pada kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Grafik tersebut memperjelas bahwa penggunaan Model *Phonics* berbantuan video animasi Canva memberikan pengaruh yang lebih signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa.

Diagram Peningkatan Kemampuan Membaca

Berdasarkan **Gambar 4**, terlihat bahwa nilai peningkatan (N-Gain) pada

kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh nilai N-Gain sebesar 0,60 dengan kategori sedang hingga tinggi, sedangkan kelompok kontrol memperoleh nilai 0,28 dengan kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca permulaan pada kelompok eksperimen lebih efektif dibandingkan kelompok kontrol. Dengan demikian, penerapan Model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar.



Gambar 4. Diagram Peningkatan Kemampuan Membaca Permulaan

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan Model *Phonics* berbantuan video animasi berbasis Canva berpengaruh signifikan terhadap kemampuan membaca permulaan siswa kelas I sekolah dasar. Hal

ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata *post-test* dan hasil uji hipotesis yang menunjukkan nilai signifikansi $< 0,05$, serta peningkatan N-Gain pada kelompok eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penerapan Model *Phonics* yang menekankan hubungan

antara huruf dan bunyi terbukti membantu siswa dalam mengenali huruf, membaca suku kata, dan menyusun kata secara lebih sistematis. Selain itu, penggunaan video animasi berbasis Canva mampu meningkatkan perhatian, motivasi, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran sehingga berdampak positif terhadap hasil belajar.

Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang inovatif dan berbasis media digital dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Oleh karena itu, guru disarankan untuk menerapkan Model *Phonics* berbantuan media interaktif dalam pembelajaran, serta sekolah perlu mendukung penyediaan sarana dan pelatihan penggunaan teknologi pembelajaran.

Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji penerapan Model *Phonics* pada jenjang pendidikan yang berbeda serta mengembangkan penggunaan media digital lainnya guna meningkatkan kemampuan berbahasa siswa secara lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

1. Arianto, M. J., Sabani, F., & Rahmadani, E. (2024). Penerapan metode bernyanyi dalam meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 7, 23–31. <https://doi.org/10.54069/attadrib.v7i1.711>
2. Muslimawati, G. S., & Angga, P. D. (2025). Tantangan pembelajaran membaca permulaan pada siswa kelas I sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*, 11(2), 268–280. <https://ejournal.hamzanwadi.ac.id/index.php/dika/article/view/30933#:~:text=Penelitian%20ini%20bertujuan%20untuk%20menganalisis%20bentuk%2Dbentuk%20kesulitan,siswa%20kelas%20I%20SDN%2024%20Mataram%20serta>
3. Rani, W. S., Anton.S., Patri, J. S., Nova, F. A., Jhonas, D., 2025. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Picture and Picture Berbantuan Media Wordwall Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Pembelajaran IPAS di UPT SPF SDN 101826 Tuntungan. FKIP. Universitas Katolik Santo Thomas: Medan. <https://share.google/KS0xHASJZxLetz6Dj>
4. Mardiyani, I., & Aulina, C. N. (n.d.). (2024) Peningkatan kemampuan membaca awal anak usia 5–6 tahun melalui media roda baca. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(4), 5576–5588. <https://jer.or.id/index.php/jer/article/view/1675#:~:text=Simpan%20dari%20penelitian%20ini%20menunjukkan%20bahwa%20media,meningkatkan%20kemampuan%20membaca%20awal%20dan%20meningkatkan%20motivasi>
5. Harianto, E. (2020). Keterampilan membaca dalam pembelajaran bahasa. *Jurnal Bahasa*, 9(1), 1–8. <https://www.jurnaldidaktika.org/contents/article/view/2>
6. Nursila, Safrida, N. (2025). Pengaruh Penggunaan Metode Jolly Ponics

- Dengan Model Koperatif Terhadap Kemampuan Membaca pada Siswa Kelas II SD Negeri 101931 Perbaungan. *Jurnal Cakrawala Ilmiah*. Universitas Muslim Nusantara Al-Washliyah: Medan. <https://bajangjournal.com/index.php/JCI/article/download/10277/8118>Izzatul, N.
7. Situmorang, F., Anggraini, N., & Qonitah, M. (2025). The implementation of phonics method to improve reading skills in language learning. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(1), 152–164.
 8. Hapsari, G. P. P., & Zulherman. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384–2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
 9. Waluyo Hadi, M. T. S., & Y. S. (2024). Analisis efektivitas metode phonics dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9, 1–23. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i2.13398>
 10. Putri, I. M., & Rahman, T. (2025). Peningkatan kemampuan membaca permulaan anak melalui metode fonik. *Al-Athfal : Jurnal Pendidikan Anak*, 6(4), 602-611. <https://doi.org/10.46773/alathfal.v6i4.2502>
 11. Praja, Muhammad, Y. (2025). Implementasi Metode Fonik Dalam Melatih Kemampuan Membaca Siswa Dengan Kesulitan Membaca Kelas 1 SD Al Irsyad Al Islamiyyah 01 purwokerto. Skripsi Thesis. UIN Prof. K. H. Saifuddin Zuhri: Purwokerto. <https://share.google/xaBZkoP0WGNV09Rd8>
 12. Anantasia, G. (2025). Metodologi penelitian quasi eksperimen. *Adiba : Journal of Education*, 5, 183–192.
 13. Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Pilar*, 14(1), 15–31
 14. Dantes, N. (2023). Desain eksperimen dan analisis data. *Kharisma Putra Utama*
 15. Saputra, M. A. (2025). Pengaruh media pembelajaran video animasi berbasis Canva terhadap minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*, 2025. <https://share.google/plrk56eADnyDcXGcl>
 16. Ehri, L. C. (2020). Orthographic mapping in the acquisition of sight word reading. *Journal of Research in Reading*, 43(1), 1–15. https://eric.ed.gov/?id=EJ1027413#:~:text=OM%20is%20enabled%20by:%20*%20Phonemic%20awareness,with%20pronunciations%20and%20meanings%20of%20new%20words
 17. Castles, A., Rastle, K., & Nation, K. (2018). Ending the reading wars: Reading acquisition. *Psychological Science*, 19(1), 5–10.
 18. Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning*. Cambridge University Press.
 19. Rahwati, S., & Windarsih, C. A. (2021). Implementasi metode phonics dalam pengenalan bahasa Inggris dan membaca permulaan anak usia

- dini. CERIA, 4(1), 29–37. <https://journal.unj.ac.id/unj/index.php/bahtera/article/view/42895/20381>
20. Muhammad, S., Agus, S., Rahmatina. (2024). Pengaruh Media Kartu Kata Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Pada Siswa Kelas II SDN 09 Koto Baru. *Jurnal Ilmiah PGSD*. Universitas Dharmas Indonesia: Padang. <https://share.google/08C9LI6H2sCGkj7or>