**PENGARUH MEDIA *FLASHCARD* MENGGUNAKAN APLIKASI CANVA TERHADAP KESULITAN BELAJAR MEMBACA PERMULAAN TEMA KEGIATANKU DI KELAS I**

**SD NEGERI 064972 MEDAN DENAI**

**WIDYA GAURI SASQIA PUTRI**

**NPM. 191434075**

**Abstrak**

Media pembelajaran *flashcard* merupakan media sederhana yang dapat dipergunakan oleh guru dalam melakukan proses pembelajaran membaca untuk siswa. *Flashcard* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbentuk grafis berupa kartu kecil bergambar, biasanya terbuat dengan menggunakan foto, simbol, atau gambar yang ditempel pada sisi depan dan sisi belakang terdapat keterangan berupa kata atau kalimat dari gambar flashcard tersebut. Adapun kelebihan media permaianan flash card ini dapat memotivasi siswa dalam belajar dan menumbuhkan semangat belajar siswa dalam meningkatkan kemampuan kosakata siswa dalam pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis Pengaruh Media *Flascard* Menggunakan Aplikasi Canva Terhadap Kesulitan Belajar Membaca Permulaan Tema Kegiatanku Di Kelas 1 SD Negeri 064972 Medan Denai. Penelitian menggunakan penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa pretest dan postest untuk menguji pengaruh penggunaan media *flascard* menggunakan aplikasi canva terhadap kesulitan belajar membaca permulaan tema kegiatanku di kelas 1 SD Negeri 064972 Medan Denai. Berdasarkan penelitian tentang pengaruh media *flashcard* terhadap kesulitan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 064972 Medan Denai maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh media *flashcard* terhadap terhadap kesulitan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 064972 Medan Denai. Hal ini diketahui berdasarkan uji hipotesis t data akhir menunjukkan bahwa thitung lebih besar dari ttabel atau 3.279 > 1.724 dengan taraf signifikansi α= 0.05 maka dapat disimpulkan bahwa media *flashcard* memiliki pengaruh yang positif dan signifikan terhadap kesulitan membaca permulaan siswa kelas I SD Negeri 064972 Medan Denai.

**Kata Kunci : Media *Flashcard,* Kesulitan Memmbaca Permulaan**

