**BAB II**

**TINJAUAN TEORITIS**

**2.1 Deskripsi Teori**

Deskripsi teori tentang kemampuan membaca dan menulis dalampenelitian iniantara lain:

**2.1.1 Kemampuan Membaca dan Menulis**

***a. Kemampuan Membaca***

Menurut Departemen Pendidikan Nasional (2018: 869) menyatakan bahwa Kemampuan adalah “Kesanggupan; kecakapan; kekuatan:” Sedangkan Membaca adalah suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis. kemampuan membaca merupakan dasar untuk menguasai berbagai bidang studi. jika anak pada usia sekolah permulaan tidak segera memeiliki kemampuan membaca, maka ia akan mengalami banyak kesulitan dalam mempelajari berbagai bidang studi pada kelas-kelas berikutnya (Abdurrahman, 2016: 200).

Menurut Henry Guntur Tarigan (2018: 7), ia menyatakan “Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta digunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata/bahasalisan”.

Membaca juga merupakan proses pengembangan keterampilan,nilai dari keterampilan memahami kata-kata, kalimat-kalimat, paragraf-paragraf dalam

bacaan sampai dengan memahami secara kritis dan evaluatif keseluruhan isi bacaan (Somadayo, 2017:4-5).

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca adalah seseorang yang mampu mengenal simbol-simbol bahasatulis yang merupakan stimulus dalam membantumengingat dan memahami pesan apa yang dibaca atau yang tertulis serta memahami arti atau makna yang terkandung di dalam bahan tulis.

Menurut Broughton sebagaimana dikutip oleh Henry Guntur Tarigan (2018: 12) secara garis besar ada dua aspek penting dalam membaca, yaitu:

1. Keterampilan yang bersifat mekanis, dapat dianggap berada pada urutan yang lebih rendah. Aspek ini mencakup: (a) pengenalan bentuk huruf; (b) pengenalan unsur-unsur linguistik; (c) pengenalan hubungan/ korespondensi pola ejaan dan bunyi; dan (d) kecepatan membaca ke taraf lambat.
   1. Keterampilan yang bersifat pemahaman, dapat dianggap pada urutan yang lebih tinggi. Aspek ini mencakup: (a) memahami pengertian sederhana; (b) memahami signifikansi atau makna; (c) evaluasi atau penilaian; dan (d) kecepatan membaca fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Dalam penelitian ini aspek membaca yang akan diteliti adalah mengenal kata-kata atau kalimat sederhana dan mengetahui makna suatu bacaan.

1. ***Kemampuan Menulis***

Kemampuan adalah “Kesanggupan; kecakapan; kekuatan:”(Departemen Pendidikan Nasional, 2018: 869) sedang menulis menurut adalah “keterampilan melahirkan ide dan mengemas ide itu ke dalam bentuk lambang-lambang grafis berupa tulisan yang bisa dipahami orang lain” (Nurhadi. 2016:43).Menurut Poteet (dalam Abdurrahman, 2016:179) menyatakan bahwa “menulis merupakan penggambaran visual tentang pikiran, perasaan, dan ide dengan menggunakan simbol-simbol sistem bahasa penulisnya untuk keperluan komunikasi atau mencatat”.

Keterampilan menulis menurut Byrne (dalam Slamet, 2015:106) menyatakan:

*“Keterampilan menulis adalah kemampuan menuangkan buah pikiran ke dalam bahasa tulis melalui kalimat-kalimat yang dirangkai secara utuh, lengkap, dan jelas sehingga buah pikiran tersebut dapat dapat dikomunikasikan kepada pembaca dengan berhasil.*

*Kemampuan menulis merupakan kesanggupan untuk dapat melahirkan ide-ide baru dan menyajikannya dalam bentuk tulisan secara utuh, lengkap, dan jelas, sehingga ide-ide itu mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain untuk keperluan komunikasi atau mencatat.”*

Keterampilan menulis mencakup beberapa kemampuan:

1. Kemampuan menggunakan unsur-unsur bahasa secara tepat;
2. Kemampuan mengorganisasikan wacana dalam bentuk karangan;
3. Kemampuan menggunakan bahasa yang tepat, pilihan kata yang lainnya

(Slamet, 2015:106).

Kemampuan seseorang dalam menulis ditentukan dengan ketepatan dalam menggunakan unsur-unsur bahasa, pengorganisasian wacana dalam bentuk karangan, dan ketapatan dalam menggunakan bahasa, dan pemilihan kata yang digunakan dalam menulis.

**2.1.2 Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

***a. Hakekat Bahasa***

Bahasa adalah suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat*arbitrer,* digunakan oleh suatu masyarakat tutur untuk bekerja sama, berkomunikasi, dan mengidentifikasi diri.Bahasa merupakan salah satu kemampuan terpenting manusia yang memungkinkan ia unggul atas makhluk-makhluk lain di muka bumi ini (Abdurrahman, 2016:183).Ada tiga komponen bahasa yaitu :

1. Isi
2. Bentuk.
3. Dan penggunaan bahasa

Perkembangan bahasa terjadi secara berkesinambungan dari sejak berusia satu tahun hingga mampu mengintegrasikan ketiga komponen tersebut (Abdurrahman, 2016:187).

Sesuai dengan kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara maka bahasa mempunyai fungsi: (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) sarana peningkatan pengetahuandan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, dan (5) sarana pengembangan penalaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Sebagai sebuah contoh sistem, maka bahasa terbentuk oleh suatu aturan, kaidah, atau pola-pola tertentu, baik dalam bidang tata bunyi, tata bentuk, kata, maupun tata kalimat, bila aturan, kaidah, atau pola ini dilanggar, maka komunikasi dapat terganggu. Lambang yang digunakan dalam sistem bahasa adalah berupa bunyi, yaitu bunyi yang dihasilkan oleh alat ucap manusia. Karena lambang yang digunakan berupa bunyi, maka yang dianggap primer didalam bahasan adalah bahasa yang diucapkan, atau yang sering disebut bahasa lisan.

Karena itu pula. Bahasa tulisan yang walaupun dalam dunia modern sangat penting, hanyalah bersifat sekunder. Bahasa tulisan sesungguhnya tidak lain adalah rekaman visual dalam bentuk huruf-huruf dan tanda-tanda baca dari bahasa lisan. Dalam dunia modern, penguasaan terhadap bahasa lisan dan bahasa tulisan sama pentingnya. Jadi, kedua macam bentuk bahasa itu harus pula dipelajari dengan sungguh-sungguh (Chaer, 2018: 1-2).

Sesuai dengan kedudukan Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan bahasa Negara maka bahasa mempunyai fungsi: (1) sarana pembinaan kesatuan dan persatuan bangsa, (2) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia dalam rangka pelestarian dan pengembangan budaya, (3) sarana peningkatan pengetahuan dan keterampilan berbahasa Indonesia untuk meraih dan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, (4) sarana penyebarluasan pemakaian bahasa Indonesia yang baik untuk berbagai keperluan menyangkut berbagai masalah, dan (5) sarana pengembangan penalaran.

Pembelajaran bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik untuk berkomunikasi dalam bahasa Indonesia dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis, serta menumbuhkan apresiasi terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia.

Belajar bahasa yaitu melatih siswa membaca, menulis, berbicara, mendengarkan, dan mengapresiasikan sastra yang sesungguhnya.

**2.1.3 Pembelajaran Bahasa di Sekolah Menengah Pertama (SMP)**

Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukanuntuk menjembatani, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri peserta didik.

Menurut pasal 1 butir 20 UU No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, yaitu “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran dapat mengakibatkan dua pihak yaitu siswa sebagai pembelajar dan guru sebagai fasilitator. Yang terpenting dalam kegiatan pembelajaran adalah terjadinya proses belajar *(learning).*

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No 22 Tahun 2006 tentang Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini diharapkan:

1. Peserta didik dapat mengembangkan potensinya sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan minatnya, serta dapat menumbuhkan penghargaan terhadap hasil karya kesastraan dan hasil intelektual bangsa sendiri;
2. Guru dapat memusatkan perhatian kepada pengembangan kompetensi bahasa peserta didik dengan menyediakan berbagaikegiatan berbahasa dan sumber belajar;
3. Guru lebih mandiri dan leluasa dalam menentukan bahan ajar kebahasaan dan kesastraan sesuaidengan kondisi lingkungan sekolah dan kemampuan peserta didiknya;
4. Orang tua dan masyarakat dapat secara aktif terlibatdalampelaksanaan program kebahasaan dan kesastraan di sekolah;
5. Sekolah dapat menyusun program pendidikan tentang kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan keadaan peserta didik dan sumber belajar yang tersedia;
6. Daerah dapat menentukan bahan dan sumber belajar kebahasaan dan kesastraan sesuai dengan kondisi dankekhasan daerah dengan tetap memperhatikan kepentingan nasional.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut.

1. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
2. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
3. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
4. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial.
5. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
6. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran bahasa, secara umum akan menjadi sarana pendidikan moral. Kesadaran moral dikembangkan denganmemanfaatkan berbagai sumber. Selain berdialog dengan orang-orang yang teruji kebijaksanaannya, sumber-sumber tertulis seperti biografi, etika, dan karya sastra dapat menjadi bahan pemikiran dan perenungan tentang moral. Karya sastra yang bernilai tinggi di dalamnya terkandung pesan-pesan moral yang tinggi. Karya ini merekam semangat zaman pada suatu tempat dan waktu tertentu yang disajikan dengan gagasan yang berisi renungan falsafi.

Di samping itu, pembelajaran bahasa harus menekankan bahwa melalui pengajaran bahasa Indonesia, siswa diharapkan mampu menangkap ide yang diungkapkan dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tulis, serta mampu mengungkapkan gagasan dalam bahasa Indonesia, baik secara lisan maupun tertulis. Penilaian hanya sebagai sarana pembelajaran bahasa, bukan sebagai tujuan. Sedangkan prinsip yang lain adalah mengharapkan agar di kelas bahasa tercipta masyarakat pemakai bahasa Indonesia yang produktif.

Agar pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Menengah Pertama, produktif, strategi yang dikembangkan harus menunjang pencapaian tujuan. Strategi pembelajaran yang ideal semestinyamengarahkan siswa pada kegiatan menemukan sendiri. Dengan kata lain, keterampilan berbahasa yang diperoleh harus berasal dari pengalaman membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara dalam bahasa Indonesia.

**2.1.4 Keterampilan Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMP**

Keterampilan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia yang meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

* 1. Mendengarkan

Keterampilan mendengarkan adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang berbagai kegiatan (Slameto, 2019:69).

2) Berbicara

Keterampilan bicara adalah kemampuan untuk *menggun akan* bahasa itu dalam berbicara atau mengarang. Kemampuan memahami tuturan orang lain disebut penguasaan *reseptif.*

3) Membaca

Keterampilan membaca adalah kecepatan dan pemahaman isi. Faktor-faktor penentu kemampuan membaca ada 6 macam, yaitu (1) kompetensi berbahasa, (2) kemampuan mata,(3) penentuan informasi fokus, (4) teknik-teknik danmetode-metode membaca, (5) fleksibilitas membaca, dan (6) kebiasaan membaca (Abdurrahman, 2016: 200).

4) Menulis.

Keterampilan menulis adalah kemampuan menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang, sehingga orang-orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambar grafik tersebut (Tarigan, 2018: 21).

Kemampuan berbahasa seseorang belum tentu mencakup keempat kemampuan tersebut. Seandainya kemampuan berbahasa seseorang mencakup keempat kemampuan tersebut, tingkat kemampuan tiap-tiap aspek tidak sama. Seseorang mungkin mampu mendengarkan atau membaca, tetapi tidak mampu berbicara dan menulis. Kemampuan reseptif seseorang pada umumnya lebih tinggi dari pada kemampuan produktif (Soetomo dkk, 2017:4).

**2.1.5 Media *Flashcard***

**A. Pengertian Media *Flashcard***

Media *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol yang digunakan untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran dan minat siswa sehingga proses belajar terjadi.

Drs. Asep Henry Hernawan (2018:136)juga mengungkapkan bahwa media *flash card*adalah media pembelajaran dalam bentuk kartu bergambar yang berukuran 25 x 30 cm. Kemudian dapat disimpulkan bahwa *flashcard* adalah kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. *Flashcard* biasanya berukuran 8 X 12 cm, 25 X 30 cm,atau dapat disesuaikan dengan besar kecilnya kelas yang dihadapi.

**B. Langkah-langkah Media *Flash Card***

Langkah-langkah penggunaan media *flash card* dalammeningkatkan kemampuan membaca dan menulis mata pelajaran bahasa indonesia.

1. Kawasan Desain (merancang)

Pada kawasan ini guru mendesainnya melalui RPP, dimana guru akan menyajikan medianya sesuai dengan materi pembelajaran dan RPP yang sudah disusun secara sistematis.

2. Kawasan Pengembangan

Pada kawasan pengembangan ini adalah keahlian guru dalam menggunakan media yang digunakan, seperti pada RPP diatas maka guru menggunakan media *flash card* dengan memanfaatkan karton, spidol, atau gambar-gambar yang mendukung pada materi pembelajaran.

3. Kawasan Pemanfaatan

Pada kawasan pemanfaatan ini guru harus bisa menggunakan media yang sudah direncanakan pada RPP. Pada RPP ini guru menampilkan medianya yaitu media *flash card*, yang sesuai dengan materi pembelajarannya.

4. Kawasan Pengelolaan

Pada kawasan ini guru dapat mengelola media yang sudah ada. Pada RPP ini guru menampilkan medianya pada kegiatan inti (eksplorasi), dengan menampilkan media *flash card* yang disertai gambar yang unik, lucu, berwarna, untuk menarik perhatian siswa, dan untuk memotivasi siswa untuk belajar.

5. Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan akhir yang dilakukan oleh guru setelah menyampaikan kegiatan pembelajaran yang telah tersusun di RPP secara sistematis dan menggunakan media lash card Evaluasi ini bertujuan untuk mengetahui apakah siswa sudah mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

**C. PenggunaanMedia *Flash Card***

Penggunaan media *flashcard* dalam peningkatan kemampuan membaca dan menulis siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pulau Rakyat merupakan suatu proses, cara menggunakan kartu belajar yang efektif berisi gambar, teks, atau tanda simbol untuk membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar, teks, atau tanda simbol yang ada pada kartu, serta merangsang pikiran danminat siswa dalam meningkatkan kecakapan pengenalan simbol bahan tulis dan kegiatan menurunkan simbol tersebut sampai kepada kegiatan siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pulau Rakyatmemahami arti/makna yang terkandung dalam bahan tulis.

Menurut Drs. Asep Henry Hernawan,M.Pd,dkk(2018: 138)langkah-langkah penggunaan media *flashcard* sebagai berikut:

1. Kartu-kartu yang telah disusun dipegang setinggi dada dan menghadap ke siswa.
2. Cabut kartu satu per satu setelah guru selesai menerangkan.
3. Berikan kartu-kartu yang telah diterangkan tersebut kepada siswa yang dekat dengan guru. Mintalah siswa untuk mengamati kartu tersebut, selanjutnya diteruskan kepada siswa lain hingga semua siswa mengamati.
4. Jika sajian menggunakan cara permainan: (a) letakkan kartu-kartu secara acak pada sebuah kotak yang berada jauh dari siswa, (b) siapkan siswa yang akan berlomba, (c) guru memerintahkan siswa untuk mencari kartu yang berisi gambar, teks, atau lambang sesuai perintah, (d) setelah mendapatkankartu tersebut siswa kembali ke tempat semula/start,siswa menjelaskan isi kartu tersebut.

**D. Macam-macam *Flashcard***

*Flashcard* adalah kartu bergambar yang dapat mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu tersebut. *Flashcard* merupakan media praktis dan aplikatif yang menyajikan pesan singkat berupa materi sesuai kebutuhan si pemakai. Macam-macam *flashcard* misalnya: *flashcard* membaca, *flashcard* berhitung, *flashcard* binatang, dan lain-lain.

**E. Karakteristik *Flashcard***

*Flashcard* merupakan media grafis yang praktis dan aplikatif. Dari pengertian *flashcard* di atas yaitu kartu belajar yang efektif mempunyai dua sisi dengan salah satu sisi berisi gambar, teks, atau tanda simbol dan sisi lainnya berupa definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian yang membantu mengingatkan atau mengarahkan siswa kepada sesuatu yang berhubungan dengan gambar yang ada pada kartu. Maka, dapat disimpulkan bahwa *flashcard* mempunyai ciri-ciri sebagai berikut.

1. *Flashcard* berupa kartu bergambar yang efektif.
2. Mempunyai dua sisi depan dan belakang.
3. Sisi depan berisi gambar atau tanda simbol.
   1. Sisi belakang berisi definisi, keterangan gambar, jawaban, atau uraian.
   2. Sederhana dan mudah membuatnya.

**F.Kelebihan *Flashcard***

Menurut Drs. Asep Henry Hernawan, dkk*,*(2018: 136), ia mengatakan bahwa media*flashcard* memiliki beberapa kelebihan, antara lain: (a)mudah dibawa-bawa; (b) praktis; (c) gampang diingat; dan (d) menyenangkan.

**2.2**  **Kajian Pustaka**

Kajian pustaka ini merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa peneitian ini bukan penelitian baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Kajian pustaka ini digunakan sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan atau kelebihan yang sudah ada sebelumnya.

1. Skripsi yang ditulis oleh Ida Rahayu Ningsih, 2011, yang berjudul “Penggunaan Media *Flashcard* Sebagai UpayaPeningkatan Kemampuan Menulis Aksara Jawa Pada Siswa Kelas VII SMP Muhammadiyah I Kebumen”. (Skripsi) Pendidikan Bahasa dan Sastra Jawa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas MuhammadiyahPurworejo.Dari hasil penelitiannya, Ida Rahayu Ningsih mengungkapkan bahwa:
2. Penggunaan media *flashcard* secara teratur pada setiap pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini diketahui dari perhatian dan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran.
3. Penggunaan media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan menulis aksara Jawa, siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 1 Kebumen. Hal ini diketahui dari hasil kemampuan siswa, yaitu rata-rata kelas pada kegiatan pra siklus hanya mencapai 60,7%; pada kegiatan siklus I rata-rata kelas meningkat menjadi 7 1,6%; dan pada kegiatan siklus II meningkat hingga mencapai79,5%.

Dari hasil penelitian Ida Rahayu Ningsih tentang penggunaan media *flashcard* di atas sama-sama membahas tentang penggunaan media *flashcard* dan dilakukan melalui peniltian tindakan kelas.

1. Skripsi yang ditulis oleh Ratna Sari, 2009, yang berjudul“Peningkatan Kemampuan Membaca Intensif Melalui Teknik Permainan Kuis Media *Flashcard* Pada Siswa Kelas VII MTs Al-Asror Gunungpati Semarang”. (Skripsi) Jurusan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Dari penelitian yangdilakukan dapat diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan teknik permainan kuis media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa. Pada siklus I meningkat sebesar 13% dari rata-rata pra-siklus. Kemudian pada siklus II meningkat 10% dari rata-rata siklus I.

Berdasarkan kajian pustaka tersebut, persamaan penelitian Ida Rahayu Ningsih dan Ratna Sari dalam penelitian ini adalah media *flashcard.*Sedangkan perbedaannya, dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan media flashcard untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa, pada penelitian Ida Rahayu Ningsih hanya meneliti pada kemampuan menulis saja, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Ratna Sari adalah penggunaan teknik permainan kuis media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa.

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan judul *Pengembangan Kompetensi Membaca Dan Menulis Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Media Flash Card Di Kelas VIII SMP Negeri 1 Pulau Rakyat TP. 2022/2023* merupakan pelengkap dari penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian ini juga memberikan sumbangan bagi peningkatan keterampilan membaca dan menulis.

**2.3** **Hipotesis Tindakan**

Hipotesis dalam penelitian tindakan bukan hipotesis perbedaan atau hubungan melainkan hipotesis tindakan. Hipotesis tindakan memuat tindakan yang di usulkan untuk menghasilkan perbaikan yang diinginkan (Kunandar, 2019: 90). Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah media *flashcard* dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Pulau Rakyat tahun pembelajaran 2022/2023.