

PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR AKUNTANSI MELALUI PENDEKATAN CTL DENGAN MEDIA *FLASH* DI SMK

Diki Trihayatni Putri, Siswandari dan Binti Muchsini*

*Pendidikan Ekonomi-BKK Pendidikan Akuntansi. FKIP Universitas Sebelas Maret
Surakarta. 57126. Indonesia
dikitrihayatniputri@gmail.com

ABSTRACT

The objective of this research is to improve the activeness through Contextual Teaching and Learning (CTL) approach with flash media in Vocational High School and (2) to improve the learning achievement in Accounting services business and merchandising business through Contextual Teaching and Learning (CTL) approach with flash media in Vocational High School. This research used the classroom action research with two cycles, and each cycle included planning, implementation, observation, and reflection. The subjects of research were all of the students as many as 33 of the school. The data of research were collected through observation, test, and documentation. They were validated by using content validity and observer's independence and analyzed by using the descriptive qualitative and quantitative method. The result of research shows that the CTL approach with flash media could improve the learning activeness and achievement in Accounting. The learning activeness increased from 68.31% in Cycle I to 87.12% in Cycle II. The percentage of the students who fulfilled the minimal learning completeness criterion in the learning achievement in Accounting increased as much as 33.33%, namely: from 54.55% in Cycle I to 87.88% in Cycle II.

Keywords: *Activeness, learning achievement, CTL approach, flash media.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah (1) untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media *Flash* di SMK dan (2) untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media *flash* di SMK. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, masing-masing siklus terdiri atas perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa SMK Wikarya Karanganyar yang berjumlah 33 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, tes, dan dokumentasi. Validitas data menggunakan validitas isi dan independen observer. Analisis data menggunakan teknik analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media *flash* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa untuk mata pelajaran akuntansi. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata persentase keaktifan mengalami peningkatan 68,31% pada siklus I dan 87,12% pada siklus II. Persentase siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal dalam prestasi belajar akuntansi meningkat sebesar 33,33% dari 54,55% ke 87,88%.

Kata kunci: keaktifan, prestasi belajar, pendekatan CTL, media *flash*

PENDAHULUAN

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi yang berkembang pesat dari waktu ke waktu telah membawa dampak yang besar bagi manusia, termasuk tata cara penggunaan teknologi komputer pada suatu sekolah, instansi pemerintah, perusahaan dan lain sebagainya. Indonesia sebagai salah satu negara bagian ASEAN harus menghadapi kompetisi dengan negara ASEAN dalam tataran Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang mulai dilaksanakan pada akhir tahun 2015. Kunci peningkatan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi untuk menghadapi MEA adalah adanya Sumber Daya Manusia (SDM) yang bermutu dan berkualitas. Salah satu unsur pokok untuk menciptakan SDM yang bermutu dan berkualitas yaitu melalui peningkatan mutu pendidikan karena pendidikan merupakan salah satu yang berperan penting dalam membentuk pribadi manusia.

Teknologi informasi menjadi salah satu cara bagi guru untuk mengembangkan teknik pembelajaran yang ada sehingga menghasilkan pendidikan yang lebih bermutu. Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi, berbagai pilihan media pembelajaran yang ada dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif yang mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Hajizah (2014) mengungkapkan dalam penelitiannya

bahwa melalui pengembangan multimedia interaktif dengan pendekatan pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan keaktifan dan kualitas pembelajaran matematika.

Berdasarkan pengamatan saat observasi pada salah satu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Karanganyar banyak permasalahan selama proses pembelajaran akuntansi antara lain kurangnya keaktifan siswa dan prestasi belajar siswa yang rendah. Hal ini terlihat dari enam kegiatan dalam aktivitas belajar siswa di kelas. Kegiatan pertama untuk mengukur keaktifan siswa diperoleh rata-rata keaktifan siswa sebesar 33,71%. Persentase rata-rata tersebut diperoleh dari kegiatan melihat siswa yang hanya 34,85% siswa yang memperhatikan penjelasan guru. Kegiatan kedua adalah kegiatan lisan hanya 25,76% siswa yang mampu mengungkapkan pendapatnya dan hampir 60% dari siswa kelas X beranggapan bahwa mata pelajaran akuntansi merupakan pelajaran yang sulit. Kegiatan ketiga adalah kegiatan mendengarkan dengan persentase 33,33% siswa, kegiatan keempat dilihat dari kegiatan menulis hampir 60% siswa tidak mencatat materi penting yang dipelajari dan tidak mengerjakan soal, kemudian kegiatan kelima adalah kegiatan mental dengan persentase 34,85% siswa yang mampu memecahkan masalah, menganalisis serta mengambil keputusan atas apa yang telah dikerjakan, dan yang terakhir kegiatan

emosional dapat dilihat bahwa 67% siswa merasa bersemangat, gembira, berani dan tenang hanya di awal jam pelajaran. Prestasi belajar siswa ditunjukkan dari hasil UTS semester genap 2016 dengan KKM 75 hanya 24% siswa yang mencapai KKM atau dari 33 siswa hanya 8 siswa yang telah mencapai KKM dan 25 siswa lainnya belum mencapai KKM.

Berdasarkan masalah yang muncul, maka diperlukan inovasi pembelajaran untuk meminimalkan masalah-masalah tersebut. Guru harus bisa menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan dapat menarik minat siswa sehingga siswa dapat termotivasi untuk belajar. Inovasi dapat diterapkan baik dari segi media pembelajaran, pendekatan pembelajaran, model pembelajaran ataupun metode pembelajaran. Salah satu alternatif pilihan yang dapat digunakan dan diterapkan dalam pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar siswa adalah melalui pendekatan CTL dengan media *flash*. Hal tersebut didukung oleh penelitian Damayanti dkk (2011) yang menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan CTL berbasis media *flash* dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar (kognitif) siswa. Arfiyani dkk (2014) menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran yang dilengkapi dengan memanfaatkan animasi dan video dapat

meningkatkan kreativitas, keaktifan dan prestasi belajar. Pembelajaran kontekstual adalah suatu konsep pembelajaran yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata sehingga dapat mendorong siswa untuk membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki oleh siswa itu sendiri dan penerapannya dalam kehidupan mereka sendiri-sendiri (Sugiyanto, 2009:5). Pendekatan CTL dapat membantu siswa untuk mudah memahami materi pelajaran yang disampaikan dengan menghubungkan mata pelajaran akuntansi dengan kehidupan sehari-hari maupun dengan pelajaran lain dan memudahkan siswa dalam memahami materi sehingga apa saja yang disampaikan guru akan lebih bermakna.

Media pembelajaran merupakan aspek penting yang harus diperhatikan, selain pendekatan pembelajaran maupun metode pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dimaksudkan untuk mengatasi hambatan komunikasi atau interaksi antara guru dan siswa selama proses pembelajaran, karena tidak menutup kemungkinan siswa mengalami kejenuhan dengan penggunaan media yang kurang menarik. Di era modern ini tersedia bermacam-macam jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran, salah satunya adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang dibuat dari *software adobe flash*. Melalui bantuan

perangkat lunak ini akan memudahkan guru untuk merealisasikan ide-idenya sesuai dengan materi pembelajaran ke dalam komputer sehingga materi pembelajaran akan disampaikan dengan penambahan animasi dan video yang membuat media pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan desain menu interaktif. Bayu dkk (2015) mengemukakan bahwa produk berupa media pembelajaran berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan CTL (*Contextual teaching and learning*) untuk peserta didik memiliki kualitas sangat baik menurut ahli materi, ahli media, dan guru dengan persentase keidealan berturut-turut 90,2%, 97,2%, dan 89,4%. Penggunaan media *flash* dalam pembelajaran ini dapat membantu guru dalam menjelaskan materi pelajaran secara terkonsep dan urut, sehingga membuat siswa lebih mudah untuk memahami materi yang diajarkan karena dengan penambahan animasi dan video dilengkapi dengan soal-soal latihan sebagai pemantapan pemahaman materi serta membuat siswa menjadi termotivasi dan tertarik dengan proses pembelajaran di kelas, sehingga siswa menjadi aktif dalam proses pembelajaran akuntansi.

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Untuk meningkatkan keaktifan siswa melalui pendekatan CTL dengan media *Flash* di SMK, (2) Untuk meningkatkan prestasi belajar akuntansi perusahaan jasa

dan perusahaan dagang melalui pendekatan CTL dengan media *Flash* di SMK.

Keaktifan belajar adalah partisipasi atau keterlibatan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran dengan menggunakan akal, pendengaran, penglihatan dan peraba untuk memfokuskan diri pada materi pelajaran sehingga dapat membangun pengetahuan dan pemahaman pada diri siswa tersebut. Indikator yang digunakan untuk mengukur keaktifan belajar siswa dengan berpedoman pada apa yang diungkapkan oleh Diedrich dalam Sardiman (2011:101) menggolongkan aktivitas belajar siswa menjadi: (1) *Visual Activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu: membaca, mempraktekkan, demonstrasi, percobaan, (2) *Oral Activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu: menyatukan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, wawancara, diskusi, (3) *Listening Activities*, seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato, (4) *Writing Activities*, seperti: menulis cerita, menyusun laporan, angket, (5) *Mental Activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu: memecahkan masalah, menganalisis, mengambil keputusan, dan (6) *Emotional Activities*, yang termasuk di dalamnya yaitu: merasa bosan, bergembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

Prestasi belajar adalah hasil yang diperoleh dari kegiatan pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk simbol, angka, huruf maupun kalimat yang dapat

mencerminkan penguasaan pengetahuan dan keterampilan dalam periode tertentu. Suatu pembelajaran, peningkatan prestasi belajar merupakan salah satu indikator yang ingin dicapai. Purwanto (2013:107) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi: (1) Faktor Luar ; Lingkungan yang berupa alam, sosial, Instrumental yang berupa kurikulum/bahan pelajaran, guru/pengajar, sarana serta fasilitas, administrasi maupun manajemen, (2) Faktor Dalam; Fisiologi berupa kondisi fisik dan panca indera, Psikologis berupa bakat, minat, kecerdasan, motivasi, kemampuan kognitif.

Johnson (2007:58) mengungkapkan bahwa "CTL adalah sebuah sistem yang merangsang otak untuk menyusun pola-pola yang mewujudkan makna. CTL adalah suatu sistem pengajaran yang cocok dengan otak yang menghasilkan suatu makna dengan menghubungkan muatan akademik dengan konteks dari kehidupan sehari-hari siswa". Menurut Sanjaya dalam Sugiyanto (2009:17), suatu pembelajaran kontekstual melibatkan tujuh komponen utama, yakni: (1) Konstruktivisme adalah suatu proses membangun dan menyusun pengetahuan baru dalam struktur kognitif berdasarkan pengalaman, (2) Menemukan adalah proses pembelajaran didasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis, (3) Bertanya adalah bagian inti

belajar dan menemukan pengetahuan, (4) Masyarakat Belajar, dalam model CTL hasil belajar tidak dapat diperoleh dari hasil *sharing* dengan orang lain, teman, antar kelompok, sumber lain dan bukan hanya guru, (5) Pemodelan merupakan suatu proses pembelajaran dengan memperagakan suatu contoh yang dapat ditiru oleh siswa, (6) Refleksi adalah suatu proses pengendapan pengalaman yang telah dipelajari siswa dengan cara mengevaluasi kegiatan/kejadian pembelajaran yang telah dilaluinya untuk mendapat pemahaman yang dicapai baik bernilai positif maupun negatif, dan (7) Penilaian nyata adalah suatu proses yang dilakukan oleh guru untuk mengumpulkan informasi tentang perkembangan belajar yang dilakukan siswa.

Media *flash* merupakan salah satu program aplikasi yang digunakan untuk mendesain animasi yang banyak digunakan saat ini (Asyhar, 2011:187). Media *flash* digunakan untuk membuat presentasi yang dapat dijalankan menggunakan sistem *windows* yang mampu menyajikan pesan *audiovisual* secara jelas kepada siswa dan materi yang bersifat nyata sehingga dapat diilustrasikan secara lebih menarik kepada siswa dengan berbagai gambar animasi yang dapat merangsang minat belajar siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas maka diajukan hipotesis penelitian sebagai berikut:

(1) Adanya peningkatan keaktifan siswa melalui pendekatan CTL dengan media *flash* di SMK, (2) Adanya peningkatan prestasi belajar akuntansi melalui pendekatan CTL dengan media *flash* di SMK.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilakukan pada salah satu SMK di Karanganyar yang dilaksanakan pada bulan April 2016. Pemilihan sekolah didasarkan pada rendahnya tingkat keaktifan dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran akuntansi.

Data penelitian meliputi data kuantitatif berupa prestasi belajar siswa dan data kualitatif yang diperoleh dari hasil observasi dengan menggunakan lembar pengamatan keaktifan siswa dalam pembelajaran akuntansi melalui pendekatan CTL dengan media *flash*. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sumber data primer yaitu siswa dan guru sedangkan sumber data sekunder berupa dokumen dan arsip.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi: (1)Observasi, (2)Tes, dan (3)Dokumentasi. Teknik uji validitas data menggunakan validitas isi. Menurut Widoyoko (2014:143) "instrument yang mempunyai validitas isi adalah instrument yang berbentuk tes untuk mengukur hasil belajar". Tes prestasi belajar dalam

penelitian ini akan diukur kevalidannya oleh tim ahli yang ditunjuk dengan menggunakan lembar validasi.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis data secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif yaitu menyajikan data dalam bentuk uraian dan angka serta pembahasan berdasarkan hasil penelitian. Indikator ketercapaian dalam penelitian ini adalah (1) Keaktifan siswa yang ditargetkan 75% diamati saat pembelajaran menggunakan lembar observasi, (2) prestasi belajar siswa yang ditargetkan 75% yang dihitung berdasarkan jumlah siswa yang mendapat nilai di atas KKM yaitu 75. Menurut Arikunto (2014) terdapat empat tahapan dalam penelitian tindakan kelas, yaitu: (1) Perencanaan, (2)Pelaksanaan, (3) Pegamatan atau Observasi, dan (4) Refleksi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kondisi awal sebelum diterapkannya pendekatan CTL dengan media *flash* proses pembelajaran kurang optimal, ditandai dengan keaktifan dan prestasi belajar siswa yang rendah. Hal tersebut terbukti ketika proses pembelajaran berlangsung, siswa terlihat kurang antusias untuk mengikuti pembelajaran akuntansi. Beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang sedang mengajar, siswa lebih memilih untuk bermain *handphone*, mengobrol dengan

teman sebangku atau melakukan aktivitas lain yang tidak berhubungan dengan mata pelajaran akuntansi. Hanya siswa tertentu saja yang mengemukakan pendapatnya dan sedikit yang mau mengajukan pertanyaan apabila mereka mengalami kesulitan belajar sehingga pembelajaran terlihat seperti komunikasi satu arah yaitu dari guru terhadap siswa sedangkan siswa kurang berinteraksi terhadap guru.

Pelaksanaan observasi awal, materi yang diajarkan adalah kertas kerja. Guru menggunakan metode pembelajaran ceramah dengan menyampaikan materi kemudian memberikan tugas untuk dikerjakan secara individu. Siswa kurang mendapat kesempatan untuk berperan aktif karena guru terlihat masih mendominasi pembelajaran sehingga menyebabkan siswa mudah bosan dan tidak fokus. Hal tersebut menyebabkan siswa kurang memahami materi pembelajaran yang disampaikan guru sehingga menyebabkan prestasi belajar akuntansi rendah. Prestasi belajar akuntansi awal ditunjukkan dari nilai UAS dari 33 siswa hanya 24,24% atau 8 siswa yang sudah mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran akuntansi sebesar 75 dan 75,76% atau 25 siswa belum mencapai KKM. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan proses pembelajaran melalui pendekatan CTL

dengan media *flash* untuk memperbaiki kondisi tersebut.

Perencanaan dalam siklus I antara lain: menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), mempersiapkan media pembelajaran dengan *software adobe flash*, menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk berdiskusi siswa, menyiapkan lembar observasi/pengamatan untuk mengamati keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran, menyiapkan alat evaluasi berupa tes tertulis. Tindakan pada siklus I dilaksanakan dalam tiga pertemuan dan kegiatannya sesuai dengan urutan kegiatan yang ada pada perencanaan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dalam siklus I adalah (1) hasil observasi keaktifan siswa dari keenam indikator yang telah ditetapkan diperoleh rata-rata 68,31% dalam kriteria baik, (2) prestasi belajar yang diperoleh dari hasil tes diperoleh nilai rata-rata 69,85. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 54,55% atau 18 siswa yang telah mencapai KKM dan 45,45% atau 15 siswa belum mencapai nilai KKM. Apabila dibandingkan dengan nilai sebelum tindakan, ketuntasan siswa pada siklus I naik dari 24,24% menjadi 54,55% atau dari 8 siswa menjadi 18 siswa yang mencapai KKM. Hasil yang diperoleh dalam siklus I belum mencapai indikator yang telah ditetapkan, maka perlu dilakukan tindakan untuk perbaikan pada siklus selanjutnya.

Tabel 1 Peningkatan Keaktifan Siswa dari Siklus I ke Siklus II

No	Indikator	Presentase Keaktifan	
		Siklus I	Siklus II
1	Melihat	65,91%	86,36%
2	Lisan (Oral)	56,82%	84,85%
3	Mendengarkan	62,12%	87,88%
4	Menulis	87,88%	93,18%
5	Mental	71,21%	85,61%
6	Emosional	65,91%	84,85%

(Sumber: data primer yang diolah, 2016)

Perencanaan dan pelaksanaan dalam siklus II sama dengan siklus I hanya saja pelaksanaan pada siklus II ini memperbaiki kekurangan dalam siklus I. Berdasarkan observasi pada siklus II diperoleh hasil: (1) hasil observasi keaktifan siswa diperoleh rata-rata 87,12% dalam kriteria sangat baik, (2) prestasi belajar yang diperoleh dari hasil tes tertulis diperoleh nilai rata-rata 87,69. Ketuntasan klasikal pada siklus I sebesar 87,88% atau 28 siswa yang telah mencapai KKM dan 12,12% atau 4 siswa belum mencapai KKM.

Tabel 1 di atas menunjukkan bahwa keaktifan siswa yang diamati dalam 6 indikator keaktifan siswa mengalami peningkatan dengan rata-rata persentase 68,31% dengan kriteria baik pada siklus I menjadi 87,12% dengan kriteria sangat baik pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa hasil peningkatan persentase telah memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan.

Prestasi belajar siswa yang ditunjukkan dari ketuntasan belajar akuntansi mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 24,24% meningkat pada siklus I menjadi 54,55% dan siklus II kembali meningkat sebesar 87,88%. Peningkatan tersebut dari pratindakan ke siklus I sebesar 30,31% kemudian peningkatan dari siklus I ke siklus II yaitu 33,33%. Hal tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus II sudah berhasil memenuhi indikator ketercapaian yang telah ditentukan, meskipun masih ada siswa yang belum tuntas. Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas dapat terlihat bahwa melalui pendekatan CTL dengan media *flash* dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi. Indikator ketercapaian penelitian yang telah ditetapkan yaitu peningkatan keaktifan siswa dan prestasi belajar sebesar masing-masing sebesar 75% telah tercapai. Penerapan pendekatan CTL dengan media *flash* di SMK dapat meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi siswa tersebut. Prestasi siswa ditunjukkan dari ketuntasan belajar dapat dijelaskan dalam tabel berikut:

Tabel 2. Peningkatan Prestasi Belajar Pratindakan, Siklus I dan Siklus II

Ketuntasan Klasikal	Pratindakan		Siklu I		Siklus II	
	n	%	N	%	n	%
Tuntas	8	24,24	18	54,55	28	87,88
Belum Tuntas	25	75,76	15	45,45	4	12,12

(Sumber: data primer yang diolah, 2016)

Guru yang melibatkan siswa dalam proses belajar mengajar, memberikan kesempatan pada siswa untuk mencari pengetahuan sendiri, belajar bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan, dan mendapatkan pengalaman belajar dari proses pembelajaran yang dikaitkan dengan kehidupan nyata menjadikan ilmu yang didapatnya tidak mudah untuk terlupakan. Hal tersebut didukung oleh teori yang dikemukakan oleh Johnson (2007:60) bahwa "filosofi belajar CTL yang menekankan bahwa belajar tidak hanya sekedar menghafal. Siswa harus mengkonstruksi pengetahuan di benak mereka sendiri. Pengetahuan tidak dapat dipisah-pisahkan menjadi fakta-fakta yang terpisah, tetapi mencerminkan keterampilan yang dapat diterapkan. Siswa akan belajar lebih baik jika lingkungan diciptakan alamiah". Media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pembelajaran. Menurut Gagne "media pembelajaran adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa untuk belajar" (Musfiqon.2012: 23). Melalui pendekatan pembelajaran dan media pembelajaran mampu menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti proses pembelajaran, sehingga dapat mengurangi kebosanan belajar dan materi pembelajaran lebih mudah untuk dipahami siswa.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dalam penelitian yang terdiri dari dua siklus, dapat disimpulkan bahwa melalui pendekatan CTL dengan media *flash* tepat untuk diterapkan di SMK serta mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang, sehingga hipotesis penelitian dapat diterima. Hipotesis pertama dalam penelitian ini dapat diterima karena melalui pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dengan media *flash* dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran akuntansi. Siswa yang sebelumnya pasif dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran menjadi lebih termotivasi aktif, percaya diri dan bersemangat setelah diterapkan pembelajaran akuntansi melalui pendekatan CTL dengan media *flash*. Keaktifan siswa terlihat ketika berdiskusi, mengerjakan tugas, memperhatikan serta mendengarkan penjelasan guru maupun temannya, bertanya dan atau berpendapat, mencatat hal penting, dan antusias dengan semangat mengikuti pembelajaran dari awal sampai akhir. Hipotesis kedua dalam penelitian ini juga dapat diterima karena melalui pendekatan CTL dengan media *flash* dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi. Perubahan prestasi belajar akuntansi siswa ini dapat dilihat dari aktivitas siswa selama pembelajaran akuntansi berlangsung yaitu siswa yang

sebelumnya tidak paham dengan materi pelajaran menjadi lebih paham melalui pendekatan CTL yang mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes evaluasi yang selalu meningkat disetiap siklus, baik nilai rata-rata maupun persentase ketuntasan siswa. belajar siswa. Hal ini terbukti dengan adanya kenaikan rata-rata siswa dan jumlah siswa yang tuntas belajar selalu mengalami kenaikan dari pratindakan, siklus I dan siklus II dalam tabel 2.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa: (1) melalui pendekatan CTL dengan media *flash* dapat meningkatkan keaktifan siswa yang terdiri dari enam aspek yaitu kegiatan melihat 86,36%, kegiatan lisan 84,85%, kegiatan mendengarkan 87,88%, kegiatan menulis 93,18%, kegiatan mental 85,61%, dan kegiatan emosional 84,85%, rata-rata dari persentase keaktifan tersebut adalah 87,12% dengan kriteria sangat baik, (2) melalui pendekatan CTL dengan media *flash* dapat meningkatkan prestasi belajar akuntansi perusahaan jasa dan perusahaan dagang yang ditunjukkan dari nilai rata-rata kelas pada siklus I 69,85 dengan persentase ketuntasan 54,55% mengalami peningkatan pada siklus II dengan nilai rata-rata 87,69 dengan persentase ketuntasan 87,88%.

Berdasarkan hasil penelitian melalui pendekatan CTL dengan media *flash*, maka terdapat beberapa saran sebagai berikut: sebagai pertimbangan guru untuk menerapkan pendekatan, metode maupun media pembelajaran dan membantu guru untuk mengimplementasikan rencana yang telah dibuat, dan memperoleh masukan atas berbagai kesalahan yang terjadi selama pembelajaran melalui refleksi. Dengan demikian apabila pendekatan CTL dengan media *flash* dilaksanakan mulai dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi mampu memberikan dampak yang besar dalam meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi. Saran untuk siswa yaitu diharapkan lebih antusias, aktif, menjalin hubungan yang baik dengan guru maupun bekerja sama dengan teman-teman agar proses pembelajaran melalui pendekatan CTL dengan media *flash* diharapkan mampu meningkatkan keaktifan dan prestasi belajar akuntansi dan penelitian selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan media *flash* melalui berbagai pendekatan ataupun metode pembelajaran lain dan tidak hanya untuk penelitian pada mata pelajaran akuntansi saja tetapi untuk bidang studi lain.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terselesaikannya artikel ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dan arahan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terimakasih kepada Ketua

Program Studi Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS, Pembimbing I, Pembimbing II, dan jajaran redaksi Jurnal Pendidikan Ekonomi BKK Pendidikan Akuntansi FKIP UNS.

2010/2011. Jurnal Pendidikan Biologi. Vol:3 No.2. halaman: 17-25.

Hajizah, M.N. 2014. *The Development Of Interactive Mathematics Multimedia About Circle With Contextual Teaching And Learning Approach For Student Grade 8 Junior High School*. Proceeding the 2nd SEA-DR, ISBN No. 978-602-17465-1-6.

DAFTAR PUSTAKA

Arfiyani, Haryono & Mulyani. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Problem Solving Dilengkapi Macromedia *Flash* Untuk Meningkatkan Kreativitas dan Prestasi Belajar Siswa SMA Boyolali. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Vol.3 No.3. halaman: 111-116. ISSN: 2337-9995

Johnson. 2007. *Contextual Teaching and Learning*. Bandung : Mizan Media Utama

Musfiqon, (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara

Purwanto, Ngalim. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remadja Karya.

Asyhar H. Rayandra, Dr.rer.nat. M.Si. 2011. *Kreatif Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Sardiman A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Bayu Aji, Sidik R, & Siti Fatimah. 2015. Pengembangan media pembelajaran fisika berbasis *Adobe Flash CS6* dengan pendekatan CTL. *Kaunia*. Vol.XI, No.4 halaman:78-83. ISSN:2301-8550.

Sugiyanto. 2009. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Mata Padi Presindo

Widoyoko S Eko Putro. 2014. *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Damayanti, Muzayyinah & Karyanto. 2011. *Implementation of Contextual Teaching and Learning Approach Based Media Towards Students Cognitive Achievement of Class X At Sma Negeri 1 Kebakkramat In Academic Year*