

## ABSTRAK

### **Perbandingan Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Ekspositori Melalui Permainan *Ice Breaking* Dengan Model Pembelajaran Konvensional Untuk Meningkatkan Pemahaman Kompetensi Dasar Prinsip Kerja *Compact Cassette Recorder***

**Oleh:**  
**Dinan Muftian Shofwa**  
**NIM. 0800623**

Permasalahan pembelajaran pada Standar Kompetensi Memperbaiki *Compact Cassette Recorder* yang mudah jenuh dan bosan sehingga perlu adanya inovasi baru. Salah satu upaya yang dilakukan yaitu dengan digunakannya Pendekatan pembelajaran Ekspositori melalui permainan *Ice Breaking*. Tujuan penelitian untuk mengetahui efektivitas penggunaan pendekatan pembelajaran Ekspositori melalui permainan *Ice Breaking* dibandingkan dengan menggunakan model konvensional pada kompetensi dasar menjelaskan prinsip kerja *Compact Cassette Recorder*. Metode penelitiannya menggunakan metode Eksperimen dengan desain *pretest-posttest control group design*. Instrumen untuk pengumpulan data melalui tes pemahaman siswa pada prinsip kerja *Compact Cassette Recorder*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan pemahaman siswa. Hal tersebut dapat ditunjukkan dengan adanya *gain* hasil belajar siswa untuk kelas eksperimen lebih besar dibandingkan kelas kontrol, maka pendekatan pembelajaran Ekspositori melalui permainan *Ice Breaking* dapat dikatakan lebih efektif dibanding menggunakan model konvensional.

**Kata Kunci:** *Gain, Pemahaman, Pembelajaran Ekspositori, Ice Breaking*

## ABSTRACT

**Effectiveness Compare Approaching Ekspositori's Learning Passes Through game *Ice Breaking* With Conventional Learning Model To Increase Grasp Base Interest Job principle *Compact Cassette Recorder***

**By:**  
**Dinan Muftian Shofwa**  
**NIM. 0800623**

About problem learning on Standard Interest fixes *Compact Cassette Recorder* one that easy saturated and boring so needs to mark sense new innovation. One of effort which is done which is with be utilized Ekspositori's learning Approaching passes through game *Ice Breaking*. The research to know effect approaching purpose effectiveness Ekspositori's learning passes through game *Ice Breaking* than by use of conventional model on interest basing to word job principle *Compact Cassette Recorder*. Its research method utilize Experiment method by designs *pretest-posttest control group design*. Instrument for data collecting passes through to essay student grasp on job principle *Compact Cassette Recorder*. Result observationaling to point out that exists student grasp step-up. That thing gets to be pointed out by marks sense *gain* students learned result to braze greater experiment than control class, therefore Ekspositori's learning approaching passes through game *Ice Breaking* can more say effective being appealed utilize conventional model.

**Key word:** *Gain, Grasp, Ekspositori's learning, Ice Breaking*