

**EFEKTIVITAS *GAME* BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI ATOM
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS VIII**

TESIS

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat Memperoleh Gelar
Magister Pendidikan Ilmu Pengetahuan Alam



Oleh:

**RUDIYANTO
1303362**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN IPA
SEKOLAH PASCASARJANA
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA
2016**

Rudiyanto, 2016

***EFEKTIVITAS GAME BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI ATOM UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS VIII***

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

**EFEKTIVITAS *GAME* BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI ATOM
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS VIII**

Oleh:
Rudiyanto
S.Pd. Unnes Semarang, 2012

Sebuah Tesis yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar
Magister Pendidikan (M.Pd.) pada Prodi IPA

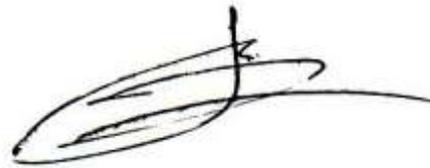
© Rudiyanto 2016
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2016

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Tesis ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian, dengan dicetak ulang,
difoto kopi, atau cara lainnya tanpa izin dari penulis.

RUDIYANTO

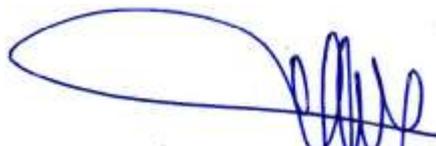
**EFEKTIVITAS *GAME* BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI ATOM
UNTUK MENINGKATKAN PENGUASAAN KONSEP DAN
KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS VIII**

Disetujui dan disahkan oleh
Pembimbing



Dr. Ijang Rohman, M.Si.
NIP. 196310291987031001

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan IPA
Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia



Dr. Riandi, M.Si.
NIP. 196305011988031002

Rudiyanto, 2016

**EFEKTIVITAS *GAME* BERBASIS KOMPUTER PADA MATERI ATOM UNTUK MENINGKATKAN
PENGUASAAN KONSEP DAN KETERAMPILAN BERPIKIR KRITIS
SISWA KELAS VIII**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu