



## DAFTAR PUSTAKA

- A. Boss, Judith (2017), Think Critical Thinking and Logic Skills for Everyday Life, Edisi ke-4, McGraw-Hill Education, 2 Penn Plaza, New York, NY 10121
- Adi Nur Cahyono (2018), Learning Mathematic in a Mobile App-Supported Math Trail Environment, Edisi ke-1, Gewerbestrasse 11, 6330 Cham, Switzerland
- Artemov, Sergei dan Fitting, melvin (2019), Justification Logic Reason with Reason, Edisi ke-1, Cambridge CB2 8BS, United Kingdom One Liberty Plaza, 20th Floor, New York, NY 10006, USA
- Capó, Ben dan Funk, Joachim (2017), The Nature of Problem Solving, Edisi ke- 1, OECD Publishing, Paris
- Cavallucci, Denis (2017), TRIZ-The Theory of Inventive Problem Solving, Edisi CRNS, Gewerbestrasse 11, 6330 Cham, Switzerland
- D. Dickey, Michele (2015), Aesthetics and Design for Game-based Learning, Edisi ke - 1, 11 Third Avenue, New York, NY 10017
- E. McPeck, John (2017), Critical Thinking and Education, Edisi ke-1, Routledge, 2 Park Square, Milton Park, Abingdon, Oxon OX14 4RN
- Eckstein, Jonathan (2018), Skripsi: Game-based Language Learning for the Development of Critical Thinking and Problem-solving Skills (dipublikasikan)
- Meier, Reto dan Lake, Ian (2018), Professional Android, Edisi ke-4, John Wiley & Sons, Inc. 10475 Crosspoint Boulevard Indianapolis, IN 46256

© Hak Cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-undang

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.