

***Judul:***

Efek Gamifikasi Terhadap Keaktifan Dan Prestasi Akademik Mahasiswa:  
Studi Kasus Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia = Effects Of  
Gamification On Student Engagement And Academic Achievement: A Case  
Study Of The Faculty Of Computer Science, University Of Indonesia

***Pengarang/Penulis:***

Dinda Inas Putri, author

***Subjek:***

Gamification; Academic achievement

***Nomor Panggil:***

S-pdf

***Penerbitan:***

Fakultas Ilmu Komputer Universitas Indonesia

***Link Terkait:***

- [Deskripsi Bibliografi](#)
- [Abstrak](#)
- [Dokumen Yang Mirip](#)
- [Universitas Indonesia Library](#)