

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](#)