

DAFTAR PUSTAKA

- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Al Mawalia, K. (2020). The impact of the Mobile Legend game in creating virtual reality. *Indonesian Journal of Social Sciences*, 12(2), 49-61.
- Arrahma, F. Z., Mutiara, M., & Alfarisy, F. (2022). Kesadaran Mahasiswa Bahasa Asing Akan Pentingnya Berbicara Bahasa Inggris. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 3(1), 34-42.
- Haris, A., Anggraini, D. C., & Mardiana, D. (2021). PENGARUH GAME ONLINE TERHADAP KETAATAN BERIBADAH MAHASISWA DI JURUSAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG. *Jurnal Visi Ilmu Pendidikan*, 13(2).
- Hartuti, P. M. (2015). Peran konsep diri, minat dan kebiasaan belajar peserta didik terhadap prestasi belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 5(2).
- Jamil, S. H., & Aprilisanda, I. D. (2020). Pengaruh pembelajaran daring terhadap minat belajar mahasiswa pada masa pandemik covid-19. *Behavioral Accounting Journal*, 3(1), 37-46.
- Kahfi, A. (2020). Tantangan Dan Harapan Pembelajaran Jarak Jauh Di Masa Pandemi Covid 19. *Dirasah: Jurnal Pemikiran Dan Pendidikan Dasar Islam*, 3(02), 137-154.

- Komariyah, S., Afifah, D. S. N., & Resbiantoro, G. (2018). Analisis pemahaman konsep dalam memecahkan masalah matematika ditinjau dari minat belajar siswa. *SOSIOHUMANIORA: Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(1).
- Kurniawan, D. E. (2017). Pengaruh intensitas bermain game online terhadap perilaku prokrastinasi akademik pada mahasiswa bimbingan dan konseling universitas PGRI Yogyakarta. *Jurnal Konseling GUSJIGANG*, 3(1).
- Mintarja, E., Wahab, A. A., & Masduki, U. (2017). Hubungan pengajaran mata kuliah ekonomi Islam terhadap minat mahasiswa menabung di bank syariah. *Hayula: Indonesian Journal of Multidisciplinary Islamic Studies*, 1(2), 189-208.
- Nawawi, M. I., Pathuddin, H., Syukri, N., Alfidayanti, A., Poppysari, S., Saputri, S., ... & Marsuki, I. (2021). Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar. *AL MA'ARIEF: Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya*, 3(1), 46-54.
- Nurhasanah, S., & Sobandi, A. (2016). Minat belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (JPManper)*, 1(1), 128-135.
- Rohidin, R. Z., Aulia, R. N., & Fadhil, A. (2015). Model Pembelajaran PAI Berbasis E-Learning. *Jurnal Studi Al-Qur'an*, 11(2), 114-128.

- Shadiqien, S. (2020). efektivitas komunikasi virtual pembelajaran daring dalam masa PSBB (Studi kasus pembelajaran jarak jauh produktif siswa SMK Negeri 2 Banjarmasin). *Jurnal Mutakallimin: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 3(1).
- Siagian, R. E. F. (2015). Pengaruh minat dan kebiasaan belajar siswa terhadap prestasi belajar matematika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(2).
- Situmorang, A. S., & Siahaan, F. B. (2019). Desain Model Pencapaian Konsep terhadap Minat Belajar Mahasiswa FKIP UHN. *Jurnal Penelitian Bidang Pendidikan*, 25(1), 55-61.
- Yulianti, R. M., Syatoto, I., Suroto, S., Suprpti, E., & Elburdah, R. P. (2020). Pengaruh Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa MTS Matlaul Anwar. *Jurnal Pengabdian Dharma Laksana*, 3(1), 62-68.



*Mencerdaskan dan
Memartabatkan Bangsa*