

DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Sutardi, *Antropologi: Mengungkap Keragaman Budaya*, Jilid 2. Bandung: PT Setia Purna Inves, 2007.
- [2] Z. Hidayah, *Ensiklopedi Suku Bangsa di Indonesia*, Edisi 2. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2015.
- [3] R. G. Gordon, "Ethnologue: Languages of the World," *Dallas: SIL International*, vol. 84. Linguistic Society of America, pp. 636–641, 2005.
- [4] Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, *Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (yang dipadukan dengan Perubahan I, II, III & IV) Pembukaan*. Indonesia, 2002, pp. 1–27.
- [5] Sisdiknas, *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Indonesia, 2003, pp. 1–26.
- [6] SIL International Indonesia Branch, *Languages of Indonesia*. Jakarta: SIL International, 2001.
- [7] S. Wibawa, "Implementasi Pembelajaran Bahasa Daerah Sebagai Muatan Lokal," *uny.ac.id*, pp. 1–14, 2007.
- [8] M. Dani, "Pembelajaran Interaktif Dan Aktraktif Berbasis Game dan Animasi Untuk Pendidikan Dasar Dan Menengah di Indonesia," *Magister Digit. Media Game Technol. Lab. Sist. Kendali dan Komput. Sekol. Tek. Elektro dan Inform. Inst. Teknol. Bandung. Diakses*, vol. 3, 2008.
- [9] Z. Arifin, "Kriya dan Eksistensinya Terhadap Pengaruh Globalisasi," *J. Disprotek*, vol. 6, no. 1, pp. 43–53, 2015.
- [10] Pemerintah Daerah, *Undang-Undang Nomor 22 Tentang Pemerintahan Daerah*. 1999.
- [11] S. Wibawa, "Struktur Kurikulum Mata Pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah," *Kaji. Bhs. Sastra dan Budaya Jawa Teor. dan Pembelajaran*, pp. 1–17, 2011.
- [12] N. W. Sartini, "Menggali Nilai Kearifan Lokal Budaya Jawa Lewat Ungkapan (Bebasan, Saloka, dan Paribasa)," *Ilm. Bhs. dan Sastra*, vol. 5, no. 1, p. 28, 2009.
- [13] A. Kadir and T. Triwahyuni, *Pengantar Teknologi Informasi Edisi Revisi*. CV. Andi, 2014.
- [14] I. Widiyastuti, "Services Acceptance of Mobile broadband Wireless Access in Yogyakarta," vol. 10, no. 1, pp. 1–12, 2012.

- [15] W. Wardiana, "Perkembangan Teknologi Informasi di Indonesia," pp. 1–6, 2002.
- [16] A. Arsyad, "Media Pembelajaran." PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, pp. 23–24, 2011.
- [17] Scirra, "Construct 2," 2015. [Online]. Available: <https://www.scirra.com/construct2>. [Accessed: 10-Sep-2015].
- [18] S. Henry, *Cerdas dengan Game*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010.
- [19] E. Nugroho, "7 Tahapan Pengembangan Game," 2013. [Online]. Available: <http://teknokompas.com/read/2013/08/21/1226508/7.tahap.pengembangan.game>. [Accessed: 11-Sep-2015].
- [20] Informasi Pendidikan, "Penelitian Deskriptif Kualitatif," 2013. [Online]. Available: <http://www.informasi-pendidikan.com/2013/08/penelitian-deskriptif-kualitatif.html>. [Accessed: 10-Sep-2015].

