

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Aam. (2012). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Apple Inc. (2014). What is iOS. Diunduh dari <http://www.apple.com/ios/what-is/>. 14.9.2014. 00:05.
- Arsyad, Arshad. (2006). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Azuma, Ronald T. (1997). "A Survey of Augmented Reality". Presence: Teleoperators and Virtual Environments.
- Bovee, Courland. (1997). *Business Communication Today*, New York: Prentice Hall.
- Bio-kristi. (2010). Arti Pahlawan. Diunduh dari http://www.sabda.org/biokristi/arti_pahlawan?quicktabs_2=0. 23.9.2014. 21:06.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1994). *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Hasan, Alwi. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hidayat, Wicak, Sudarma S. (2011). *Panduan Lengkap Laptop & Netbook*. Jakarta: Mediakita.
- Hurlock, Elizabeth. (1980). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan*. Jakarta: Erlangga.
- Kementerian Sosial RI. (2014). Prosedur Pengusulan Gelar Pahlawan Nasional. Diunduh dari <http://www.kemsos.go.id/modules.php?name=Pahlawan&opsi=mulai>. 30.5.2014. 22:56.
- Kuntowijoyo. (2005). *Pengantar Ilmu Sejarah*. Yogyakarta: Benteng Pustaka.
- Laras, Hartono. (2013). Pahlawan Nasional Kurang Dikenal Generasi Muda. Diunduh dari <http://www.antarasumbar.com/berita/nasional/d/0/315473/pahlawan-nasional-kurang-dikenal-generasi-muda.html>. 30.5.2014. 23:13.
- Rohani, Ahmad. (1997). *Media Intruksional Edukatif*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Seels dan Glasgow. (1990). *Exercises in Instructionals Design*. Colombus: Merrill Publishing Company.
- Siegler, M.G. (2008). "Analyst: There's a great future in iPhone apps". Venture Beat. Diunduh dari <http://venturebeat.com/2008/06/11/analyst-theres-a-great-future-in-iphone-apps/>. 12.9.2014. 23:47.

Zaki, Ali dan SmitDev Community. (2007). *36 Menit Belajar Komputer*. Jakarta: Elex Media Komputindo.