

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, dkk.2019. Pengembangan multimedia interaktif biologi berbasis Adobe Flash CS6 pada materi sistem sirkulasi manusia kelas XI MIPA SMA Nasional Malang. *Jurnal Pendidikan Biologi*, 10(2), 85-91.
- Agustien, dkk. 2018. Pengembangan media pembelajaran video animasi dua dimensi situs Pekauman di Bondowoso dengan model ADDIE mata pelajaran Sejarah kelas X IPS. *Jurnal edukasi*, 5(1), 19-23.
- Agustini. M, dkk. 2021. Developing A Contextual Learning-Based AudioVisual Media On Material Of The Energy Source And Its Change For Four Grade Students At Elementary Schools. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 263-278.
- Akmaludin, A. 2013. Analisis Perancangan Animasi Interaktif Pembelajaran Anatomi Otak Manusia (Pengujian: Whitebox, Matrix Graphics, Blackbox, dan Metode Tabulasi Sederhana) (Studi Kasus: Madrasah Tsanawiyah Negeri 25 Jakarta Timur). *Techno Nusa Mandiri*, 10(2), 143-152.
- Antoro, dkk. 2022. Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar. *Proceedings Series on Social Sciences & Humanities*, 3(2) 197-202.
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Arsyad, azhar.2016. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Arsyad, azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Asmara, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Tentang Pembuatan Koloid. *Jurnal Ilmiah Didaktika*, 15(2), 156-178.
- Anugrah. 2020. *Pembangkit Listrik Tenaga Bayu (PLTB)*. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=R4DJz4GjGgY> (diakses pada tanggal 20 Juni 2023).
- Awaliyah, C., dkk. 2022. Pemanfaatan Media Audio Visual sebagai Sumber Pembelajaran IPS. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(1), 4427-4431.
- Baginda, dkk 2021. Pengembangan Media Video Audio Visual Ekosistem Mangrove. *JURNAL PENDAS (Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(1), 28-39.
- Besari.2022. *Sumber Energi Ramah Lingkungan*. <https://images.app.goo.gl/sQF8twTBLXY5vUDD7> (diakses pada tanggal 19 Juni 2023).

- Big family. 2017. *Upaya pelestarian sumber daya alam kelas IV SD*. <https://images.app.goo.gl/EUG4VQoneWxfVvbL39> (diakses pada tanggal 7 Juni 2023).
- Blueringmedia.2021. *Hutan di siang hari dengan ilustrasi hewan liar yang berbeda*.<https://images.app.goo.gl/MX2Q86KxsuYqDRnx7>(diakses pada tanggal 24 Juni 2023).
- BSNP. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BP. Dharma Bakti.
- Candra. 2021. *Pemandangan bawah laut*. <https://images.app.goo.gl/hGiR1govmf74VsMX7> (diakses pada tanggal 2 Juni 2023).
- Camping. 2022. *Background Animasi Hutan Bergerak*. <https://www.youtube.com/watch?app=desktop&v=InZPQI7uPr0> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023).
- Classroomclipart. 2023. *Coral Reef and Fish Animation*. <https://images.app.goo.gl/qYjvKcS9hc91Cxf49> (diakses pada tanggal 8 Juli 2023).
- Colematt.2020. *Mobil dan bangunan pabrik membuat asap kotor di ilustrasi kota*. <https://images.app.goo.gl/3cd2F6tdy6MAxsqR8> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023).
- Commercialart. 2021. *Fishing Trawler Boat Pro Vector*. <https://www.vecteezy.com/vector-art/169150-fishing-trawler-boat> (diakses pada tanggal 20 Mei 2023).
- Damaryanti, dkk. 2015. Pengembangan Media Adobe Flash CS6 Pada Konsep Bunyi dengan Mengaplikasi Model Instructional Games. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar*. 1 (1), 28-42.
- Daryanto. 2010. *Media pembelajaran*, Yogyakarta : Gava Media.
- Desiyanti, dkk. 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(3), 10375-10382.
- Djamaluddin, Wardana. 2019. *Belajar dan pembelajaran: 4 pilar peningkatan kompetensi pedagogis*. Parepare: Kaaffah Learning Center.
- Djamarah, dkk. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.

- Dzulfadli, dkk. 2017. Pengaruh Media Audio Visual terhadap Prestasi Belajar Murid pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Inpres Kelapa Tiga 1 Makassar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 2(1), 177-190.
- Fauziah, dkk. 2022. Pengembangan Media Audio Visual (Video) Animasi Berbasis Doratoon Materi Hak dan Kewajiban Penggunaan Sumber Energi Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 6505-6513.
- Fauziah, dkk. 2022. Perkembangan Pendidikan IPS di Indonesia pada Tingkat Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 6(1) 89-104.
- Fatmaniati, Dwi S. 2021. *Pengembangan Bhan Ajar IPS Berbasis Budaya Lokal Kelas IV Sekolah Dasar 112137 Kecamatan Rantau Utara Kabupaten Labuhanbatu*. Unimed : Thesis.
- Faturrahman, M. 2016. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.
- Febyanti, dkk. 2022. Proses Pemanfaatan Tablet Android Sebagai Media Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Primary: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(3), 838-848.
- Fernando A. dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Firmansyah, dkk.2013. Pembuatan Film Animasi 2d Menggunakan Metode Frame By Frame Berjudul “Kancil dan Siput”. *Data Manajemen Dan Teknologi Informasi*, 14(4), 10–13.
- Fitriyani, dkk. 2021. Penerapan Media Audio Visual pada Tema 1 Kelas 4 Sebagai Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keaktifan Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 59-66.
- Fujiyanto, dkk.2016. Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Hubungan Antar Makhluk Hidup. *Jurnal Pena Ilmiah*. 1(1) 841-850.
- Gabriela, dkk 2021. Pengaruh Media Pembelajaran Berbasi Audio Visual Terhadap Peni ngkatan Hasil Belajar Sekolah Dasar. *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 2(1), 104-113.
- Hamalik O.2011. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Harahap, dkk. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasan. 2021. *Media Pembelajaran*. Klaten : Tahta Media Group.
- Hasibuan, dkk. 2022. Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran IPS Materi Globalisasi. *Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 74-80.

- Herlina, dkk. 2020. Pengaruh Model Pembelajaran PBL Menggunakan Media Audio Visual Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Biologi. *Jurnal BIOEDUIN: Program Studi Pendidikan Biologi*, 10(1), 46-53.
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Indah B.P, Safaruddin. 2022. Pengembangan dan Pemanfaatan Media Pembelajaran. *Jurnal Ilmu Terapan*, 3(1) 429-437.
- Indriani.2013. *Bakteri*. <https://images.app.goo.gl/iQqhckQwEY1p6LS66> (diakses pada tanggal 24 Juli 2023).
- Irawan, P & Suciati. 2001. *Teori Belajar Dan Motivasi*. Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas.
- Isjoni.2012. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasaan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jagthund.2015. *Jungle*. <https://images.app.goo.gl/25WFCQhiiKHqns1U8>(diakses pada tanggal 21 Juni 2023).
- Jamarah, Zain, 2013. *Strategi Belajar Mengajar* : Jakarta, Rineka Cipta.
- Jamaris. 2013. *Orientasi Baru dalam Psikologi Pendidikan*. Ghalia Indonesia: Bogor.
- Johnstocker.2022. *Anak Membantu Mengumpulkan Botol Plastik Di Tempat Sampah Daur Ulang*. <https://images.app.goo.gl/Ld78skJkEbQyiJdJA>(diakses pada tanggal 17 Juni 2023).
- Karisma, R., Mudzanatun, M., & Arisyanto, P. 2019. Pengembangan Media Audio Visual untuk Mendukung Pembelajaran Tematik Tema 7 Subtema 2. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 3(3), 216-222.
- Keller, J. M. 1987. Development and Use of The ARCS Model of Motivational Design. *Journal of Instructional Development*, 10 (3), 2-10. John Keller's Official ARCS Model Website.
- Kurniawan.2015. *Keefektifan Penggunaan Media Video Animasi dalam Pembelajaran Keterampilan Menyimak Bahasa Jerman siswa*. (Universitas Negeri Yogyakarta), 55-56.
- Lie, Anita.2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Grasindo.
- LovePik. 2008. *Mother And Daughter Play In The Flowers*. <https://images.app.goo.gl/aZqepamyL6dagSet8> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023).

- Mantas Gr.2016.*Graphic*. <https://images.app.goo.gl/MGyhezDSjYvpgZVFA> (diakses pada tanggal 4 juni 2023).
- Maulidya, L. Kurniawati. 2022. Pengembangan Media Pembelajaran Turbaya (Miniatur Budaya) Rumah Adat Tematik Tema 7 Indahnya Keragaman Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal MPD*. 1(2), 69-76.
- Mashudi, dkk. 2021. The use of audio-visual media in improving Culinary students learning outcomes in Chicken Carcass material. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 11(1),14-23.
- Matondang, zulkifli. 2009. *Validitas dan Reliabilitas Suatu Instrument Penelitian*. Jurnal Tabularasa, 6 (1) 87-97.
- Miftahudin. 2016. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Kemampuan Membaca Al-Qur'an Kabupaten Lampung Tengah*. Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Jurai Siwo Metro Tahun 1437 H / 2016 M. (Skripsi).
- Mudlofir, A., & Rusydiyah, F. 2019. *Desain Pembelajaran Inovatif Dari Teori ke Praktik*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. 2013. *MULTIMEDIA : Konsep dan Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.
- Musfiqon. 2016. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Mashuri, D. K. 2020. Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.
- Nataliplus.2021.Cow.<https://images.app.goo.gl/Lu87oxWWWN633W5i6> (diakses pada tanggal 24 Juli 2023).
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P, dkk. 2021. *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas IV Di Sdn Cengklong 3*. PANDAWA, 3(2), 396-418.
- Nurfadhillah, dkk 2021. Pengembangan Media Pembelajaran Daring Audio-Visual di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa Kelas IV SDN Jatimulya II Tangerang. *BINTANG*, 3(2), 323-332.

- Nurseto, T. 2011. Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi dan pendidikan*, 8(10), 19-35.
- Pakpahan, dkk. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Purba, dkk.2020. *Teknologi Pendidikan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Putri, R. P. 2021. Analisis Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video pada Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Journal of Basic Education Studies* ,4(1) 3068-3084.
- Puteri, W. A., dkk. 2020. Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Selama Masa Pandemi Covid-19 Pada Sd N 1 Serayu Larangan. *ABDIPRAJA (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 1(1), 122-129.
- Putri, M. A., & Jusra, H. 2022. Pengembangan Media Audio Visual Dengan Animasi Berbasis Canva pada Peserta Didik Kelas VI SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(01), 164-174.
- Purwono, J. 2014. Penggunaan media audio-visual pada mata pelajaran ilmu pengetahuan alam di Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Pacitan. *Jurnal teknologi pendidikan dan pembelajaran*, 2(2) 127 – 144.
- Purwanto. 2016. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Putu Jerry Radita, dkk. 2018. Pengembangan Media Video Animasi pada Pembelajaran Siswa Kelas IV di Sekolah Dasar. *Jurnal Jurusan Teknologi Pendidikan*, 9(2) 9-19.
- Primasari & Herlanti. 2014. *Penggunaan media pembelajaran di madrasah aliah negeri se-Jakarta Selatan*. 6(1) 68-72.
- Radio.2014. *In the city*.<https://images.app.goo.gl/gSfW1CpAg8bgsG6dj6> (diakses pada tanggal 22 Juni 2023).
- Ramadani, dkk. 2022. Pengembangan Media Pop Up Book untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di Kelas III SD Negeri 69 Banda Aceh. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 3(2).
- Ramen, Imam dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variable-Variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Ridwan, A. 2014. *Pembelajaran Sainifik untuk Implementasi Kurikulum 2013*. Jakarta: Bumi Aksara.

- Risata, M. N., & Maulana, H. 2016. Penerapan Animasi dan Sinematografi dalam Film Animasi Stopmotion “Jenderal Soedirman”. *Jurnal Multitechnics*, 2(2) 42-53.
- Riyantika, A. A. 2018. *Penerapan model pembelajaran two stay two stray dan fan pick untuk meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar muatan IPS siswa kelas IV SD Ummu Aiman Lawang* (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Malang).
- Rosnida.2019.*Pengembangan Sejarah Peureulak berbasis Vidio dalam Pembelajaran IPS Kelas IV SDN 1 Peurealak Aceh Timur*. Masters thesis, UNIMED.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Rusmono.2017. Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Salamah Siti dkk. 2022. Pengembangan media audio-visual IPS. *JIPSINDO (Jurnal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Indonesia)*, 9 (2) 145-154.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sanaky, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Buku Pegangan Wajib Guru dan Dosen*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Sandy dkk 2021. Pengembangan Video Animasi Jawadwipa Materi Keberagaman Budaya untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 12(01), 110-118.
- Sanjaya, W. 2018. *Penelitian Pendidikan, Jenis, Metode, dan Prosedur*. Jakarta : Kencana Prenadamedia Group.
- Santoso, S. 2015. *SPSS 20 Pengolahan Data Statistik di Era Informasi*, Jakarta, PT. Alex Media Komputindo, Kelompok Gramedia.
- Saputri, 2020. *Penggunaan Video melalui LCD Proyektor untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar mata pelajaran IPS pada Siswa kelas IV MIM Pekalongan Lampung Timur Tahun Pelajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, IAIN Metro).
- Sardiman, A. M. 2020. *Interaksi & motivasi belajar mengajar* : PT Raja Grafindo Persada.
- Sarathitech.in.2020. Jumping Animation.<https://images.app.goo.gl/mBzKjZzwPy21Q9G88> (diakses pada tanggal 20 Mei 2023).
- Sei. 2022. Menyalakan AC. <https://images.app.goo.gl/VP6ziSBsWRZxtW3j7> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023).

- Sena, H. D. D. 2019. Pengembangan Media Pembelajaran Audio Visual Berbasis Animasi Kompetensi Dasar Menganalisis Surat Niaga Di SMK 2 KRIAN. *Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 7(1), 44-49.
- Seriwati.2020. Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri 002 Kepenuhan Hulu. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 5(1) 115 – 130.
- Setiawan, Deny. 2017. *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*. Medan: Larispa Indonesia.
- Setiawan. 2020. *Tumpahan minyak di Pulau Pari*. <https://images.app.goo.gl/rFDv8r8WHN29NHfB8> (diakses pada tanggal 2 Agustus 2023).
- Setiawan, dkk. 2018. *Animation: Simulasi Digital*. (Buku online)
- Setiyawan, H. 2020. Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 3(2) 198-203.
- Shoimin, A.2017.68 *Model-Model Pembelajaran dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Sihombing, dkk. 2021. Penggunaan Media Audio Visual dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Alquran. *An-Nuha*, 1(4), 519-528.
- Silitonga, M. K., & Rosyida, S. 2015. Animasi Interaktif Sebagai Media Sosialisasi Indonesia Tsunami Early Warning System (INATEWS). *Sistem Informasi STMIK Antar Bangsa*. 4(2), 200–207.
- Siska.2016. *Konsep dasar IPS Untuk SD/MI*. Yogyakarta: Garudhawaca.
- Sudijono. 2012. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 2011. *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Sundayana,R. 2016. *Media dan alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika*. Bandung : Alfabeta.
- Suprihatin, S. 2015. *Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa*. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1) 73-82.

- Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Suprihatiningrum, Jamil. 2016. *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syamsiah, S. 2014. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Pada Mata Pelajaran IPS Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV A SDN Simomulyo 8 Surabaya (*Doctoral dissertation, State University of Surabaya*).
- Tahan & Harlinda. 2019. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Sekolah dasar*. Jurnal Pendidikan Dasar. 1(1): 1-13.
- Tahilalats .-. motorcycle. <https://images.app.goo.gl/zzHUNJiUXuKWM5x17> (diakses pada tanggal 24 Juni 2023).
- Trianto .2017.*Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif dan Kontekstual*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Utari, dkk. 2019. *Manfaat ICT Sebagai Media Pembelajaran Di SD Dharmajaya Palembang*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Program Pascasarjana Universitas PGRI Palembang. 52-57.
- Uno Hamzah. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wati. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Kata Pena.
- Yamasari, Y. 2010. *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbasis ICT Yang Berkualitas*. Seminar Nasional Pascasarjana X – ITS, Surabaya ISBN No. 979-545-0270-1.
- Yayu,S.2021. *Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Mataram).
- Yusuf. 2017. *Metode Penelitian: Kuantitatif, Kualitatif, Dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.
- Zahro, L. 2022. *Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan IPS di Sekolah Dasar*. Darussalam, 23(02) 9-22.
- Zaman, Eliyawati. 2010. *Bahan Ajar Pendidikan Profesi Guru, Media Pembelajaran Anak*. Bandung: UPI.
- 58pict.2021. *Arbor Day Tekstur Segar Kecil Air Jernih Dan Langit Biru Untuk Melindungi Lingkungan* .<https://images.app.goo.gl/h5bc82c4t8JpEvLr6> (diakses pada tanggal 22 Juni 2023).