

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. *Discovery Learning***

###### **a. Pengertian *Discovery Learning***

*Discovery Learning* merupakan metode belajar yang diterapkan pada pembelajaran guna dapat mendorong siswa untuk mendapatkan pengetahuan yang sebelumnya belum pernah ditemui siswa, sehingga siswa dapat menemukannya sendiri (Yulianto & Muryaningsih, 2022). Menurut (Moko et al., 2022) Metode *discovery Learning* merupakan suatu metode belajar yang menekankan keaktifan siswa, yang didalamnya berisi sejumlah pembentukan mental yang diterapkan oleh siswa. Berdasarkan pendapat (Indriyani, 2023) metode ini merupakan metode yang melibatkan mental peserta didik yang memandang siswa sebagai individu yang dapat berkembang sesuai dengan kemampuannya sendiri.

Berdasarkan pendapat dari (Surur et al., 2019), menjelaskan metode *discovery Learning* adalah suatu metode belajar yang peserta didik diberi kesempatan untuk mendapatkan informasi dalam bentuk konsep maupun prinsip pada suatu pembentukan mental, yang dilalui pada aktivitas percobaan dengan demikian siswa mendapatkan wawasan yang sebelumnya tidak diketahui lewat informasi, sebagian atau komprehensif didapatkan sendiri. Penerapan metode *discovery Learning*, model yang dapat meningkatkan rasa suka pada peserta didik, karena mereka diberikan

kebebasan dalam menemukan informasi dari suatu permasalahan. Hal ini mengakibatkan peserta didik belajar secara mandiri dengan aktivitas belajarnya yang melibatkan akal dan motivasi pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar. (Rahayu et al., 2023).

Berdasarkan pemaparan bisa ditarik kesimpulan yaitu metode *discovery Learning* merupakan metode belajar yang bisa mendukung peserta didik lebih aktif pada proses belajarnya. Metode ini mengajak peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuan serta informasi tanpa pemberitahuan dari guru atau siapapun. Hal tersebut pastinya bisa meningkatkan skill yang diperoleh para peserta didik dalam mendapatkan suatu pengetahuan, serta bisa menjadikan kondisi belajar yang mengasyikan.

#### **b. Manfaat *Discovery Learning***

Manfaat metode *discovery Learning* yaitu untuk menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan minat, keaktifan, serta kesadaran anak dalam belajar (Lailatul Mufidah, 2021). Penyajian materi tidak secara utuh dapat merangsang anak untuk mencari tahu dan mengkonstruksi pemahaman anak terhadap suatu konsep berdasarkan pengalaman belajar manfaat dari penerapan metode *discovery Learning* yaitu supaya ketertarikan atau keaktifan peserta didik itu meningkat, yang dimana peserta didik melakukan kerjasama untuk memecahkan suatu permasalahan yang diperoleh. Metode *discovery Learning* dirancang dengan keterlibatan siswa untuk menumbuhkan skill dan pengetahuan secara kreatif dalam pemecahan

masalah (Sekarsari et al., 2023). Penerapan metode *discovery Learning* bisa mengubah kondisi pembelajaran jadi nyata, yang awalnya membosankan menjadi menyenangkan. Metode ini mempunyai sebuah prinsip dasar yang bisa dikategorikan dalam empat Langkah pembelajaran, yakni penentuan permasalahan, perancangan hipotesis, analisis data dan pengumpulannya, serta penarikan simpulan.

Proses belajar mengajar yang bisa menciptakan siswa ikut terlibat aktif dalam kegiatan belajarnya akan memperoleh skill pada proses belajarnya. Dalam konteks ini peserta didik bisa lebih memahami materi yang dipaparkan secara optimal. Metode ini tenaga pendidik hanya menjadi fasilitator. Karakteristik utama menurut (Irdam Idrus & Sri Irawati, 2019) dari metode *discovery Learning* adalah; 1) Memfokuskan kepada peserta didik 2) aktivitas yang menggabungkan pengetahuan terbaru dan pengetahuan yang telah ada, 3) bereksplorasi dan menyampaikan permasalahan untuk membentuk, menggabungkan, dan menciptakan pengetahuan.

Metode *Discovery Learning* membantu siswa untuk menciptakan kompeten, kepuasan, dan rasa ingin tahu pada siswa yang pada dasarnya metode ini mengikuti minat para siswa. Menurut (Rahayu et al., 2023) metode *discovery Learning* ini mempunyai manfaat untuk 1) menumbuhkan skill pada peserta didik, 2) pemberian hadiah yang awalnya ekstrinsik ke intrinsik, 3) proses belajar komprehensif melalui proses penemuan, 4) alat untuk melatih daya ingat. Metode *discovery Learning* menolong siswa

untuk melatih pemahaman dirinya mendapatkan kepercayaan kerja sama antar rekannya, siswa akan memahami prinsip dasar dan sebuah ide secara lebih efektif, baik pada tiap pembelajaran yang diikuti dan mendukung siswa selalu berpikir dan kerja keras terhadap inisiatifnya.

### **c. Keunggulan dan kelemahan *discovery Learning***

Arti Discovery yaitu penemuan sebuah intervensi yang merupakan Sebagian dari proses IPA, metode ini bisa dilakukan karena pada penemuan peserta didik mempunyai kesempatan ikut secara aktif, dengan demikian bisa menumbuhkan keikutsertaan peserta didik dan proses belajar yang diperoleh lebih bermakna (Nasri Diana, 2022).

Terdapat keunggulan dan kelemahan pada penggunaan metode *discovery Learning* menurut (Sekarsari et al., 2023) yaitu siswa akan mengutip konsep dasar, menolong dan meningkatkan memori dan transfer terhadap kondisi pembelajaran yang baru, mendukung peserta didik berpikir dan bekerja atas kemauan sendiri. Serta dapat mendorong peserta didik antusias dan menyusun hipotesis secara mandiri. Adapun kelemahannya yaitu banyak terjadinya miss komunikasi antara tenaga pendidik dengan murid, membuang waktu, pada saat awal penggunaan siswa bingung, tidak semuanya bisa menyelesaikan masalah, ada siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya.

## **2. Media Pembelajaran**

### **a. Definisi Media Pembelajaran**

Pada dasarnya media mengacu pada sebuah penghantar sebuah pesan dari pengirim kepada penerima, media berasal dari kata latin yang

merupakan bentuk jamak dari kata “medium” (Ilmu et al., 2020). Sebuah proses kegiatan belajar mengajar yang diterapkan untuk mendukung dalam pemaparan materi disebut dengan media pembelajaran (Hasan et al., 2021). Menurut sudut pandang pendidikan media pembelajaran adalah alat yang penting untuk mencapai kesuksesan pada pembelajaran, karena peran media secara langsung bisa memberikan dinamika tersendiri kepada siswa (Arsyad, 2014). Merujuk pada statement tersebut bisa diartikan alat atau media yang digunakan pada pembelajaran merupakan hal penting dalam mencapai kesuksesan pada pembelajaran, serta dapat menciptakan perubahan tersendiri kepada peserta didik.

Media pembelajaran mencakup segala peralatan fisik seperti teks, gambar cetak, audio, video, benda nyata serta berbagai media interaktif lainnya. Semua alat tersebut dirancang secara terstruktur dan sistematis dengan tujuan dapat menyampaikan pesan materi pembelajaran serta bisa menjadikan kondisi belajar yang mengasyikan (Musekiwa, 2015). hal tersebut dapat diartikan bahwa semua alat baik dalam bentuk hardware atau software yang diterapkan untuk menyampaikan suatu informasi dan bisa menjadikan situasi belajar tidak monoton serta bermanfaat yang bisa memancing daya tarik siswa pada pembelajaran.

#### **b. Manfaat Media Pembelajaran**

Adapun manfaat penerapan media yakni bisa memberikan persamaan pengalaman pada murid mengenai kejadian – kejadian lingkungan para murid, serta dapat berinteraksi face to face kepada

pendidik, masyarakat, dan lingkungan sekitar. Proses pembelajaran sangat membutuhkan suatu media yang menarik dan inovatif agar materi yang dipaparkan oleh pendidik bisa diterima dengan baik oleh peserta didik (Budiarti, 2023). Dalam membuat proses belajar mengajar menyenangkan guru berupaya kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran wajib relevan dengan capaian pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar, sehingga pembelajaran dapat bermanfaat serta siswa bisa mengerti apa yang dipelajari.

Ketertarikan peserta didik dan motivasi peserta didik dapat muncul jika tenaga pendidik bisa memanfaatkan sebuah media yang menarik terhadap proses pembelajaran. (Ilmu et al., 2020). Peningkatan kualitas pendidikan memiliki manfaat penting, menurut (Silahuddin, 2022) kegunaan dari penerapan media yakni antara lain : 1) dapat menumbuhkan ketertarikan serta rasa perhatian peserta didik terhadap bahan ajar yang dipaparkan dalam kegiatan belajar, 2) media pembelajaran bisa menyamaratakan pengalaman belajar siswa baik dari beberapa faktor latar belakang; 3) Media pembelajaran dapat membangun interaksi langsung pada diri siswa dengan guru, masyarakat ataupun lingkungan sekitar.

Berdasarkan uraian bahwa dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa media/alat belajar adalah suatu media bantu sebagai perantara yang sangat dibutuhkan tenaga pendidik dalam menyampaikan sebuah informasi berupa pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran yang menarik tentunya akan lebih memudahkan kegiatan pembelajaran dan meningkatkan minat

siswa dalam mengikuti pembelajaran. Penerapan media belajar yang relevan dengan capaian pembelajaran selama kegiatan belajar mengajar akan menciptakan pengalaman belajar yang baik serta proses pembelajaran menjadi lebih bermanfaat karena siswa tidak lebih mudah mengerti apa yang sudah dipelajari dan dipaparkan oleh pendidik.

### **c. Macam -Macam Media Pembelajaran**

Suatu proses kegiatan yang melibatkan interaksi antar pendidik dan murid, baik interaksi secara langsung atau tidak langsung disebut dengan pembelajaran. Menurut (Silahuddin, 2022) Menyatakan bahwa model-model media pembelajaran dibagi menjadi tiga yakni:

#### **1. Media visual**

Media Visual merupakan suatu media atau refrensi belajar yang didalamnya terdapat informasi, yang memuat bahan ajar yang di tampilkan secara kreatif dan menarik yang digunakan dengan memakai alat penglihatan. Sehingga pada dasarnya media ini tidak bisa diterapkan untuk umum tetapi lebih mengarah ke tunanetra.

#### **2. Media audio**

Salah satu media yang berupa media pendengar merupakan jenis media pembelajaran atau refrensi belajar yang didalamnya terdapat informasi atau bahan ajar yang ditampilkan secara kreatif dan inovatif dan digunakan dengan indra pendengran saja yang Dimana media ini hanya berupa suara.

### 3. Media audio visual

Pada media ini merupakan gabungan dari media audio dan media visual jadi pembelajaran nantinya tidak hanya melalui pendengaran atau penglihatan saja tetapi juga ada dalam keduanya, sehingga dinamakan media audio visual.

### 3. *Powtoon*

#### a. Pengertian *Powtoon*

*Powtoon* merupakan sebuah apk berbasis website yang menggunakan sumber internet yang disajikan untuk para pengguna dengan menyediakan berbagai fitur menarik untuk memudahkan dalam membuat video animasi serta memiliki pengaturan yang mudah diapahmi (Putri et al., 2022). Menurut (Chen et al., 2020) *Powtoon* adalah media pembelajaran yang berbasis audio visual yang berbentuk operasi online yang dapat digunakan untuk menciptakan sebuah penyampaian yang mempunyai fitur animasi lebih menarik antara lain yaitu animasi tangan bergerak, animasi kartun, serta *effect* transisi yang lebih nyata.

Menurut (Varamita & Suarjana, 2022) *Powtoon* adalah aplikasi berbasis website yang digunakan sebagai pembuatan video pembelajaran yang cepat serta praktis karena aplikasi ini menyediakan banyak fitur animasi yang dapat diterapkan sehingga mempermudah pengguna pada pembuatan video pembelajaran. Menurut (Hartina, 2020) tampilan *Powtoon* hampir sama dengan *PowerPoint*, dan tidak asing dimata orang lain.

Pernyataan tersebut dapat diartikan bahwa seiring perkembangan teknologi banyak sekali munculnya berbagai macam aplikasi yang dapat

digunakan untuk menciptakan video pembelajaran salah satunya yaitu media *Powtoon*, dimana media tersebut sangat membantu pengguna dalam mengoperasikannya karena banyak sekali fitur menarik yang dapat digunakan.

#### **b. Manfaat Media *Powtoon***

*Powtoon* adalah sebuah platform pembelajaran daring yang berbasis aplikasi online yang memungkinkan pengguna membuat presentasi menerapkan video animasi (Deliviana, 2017). Media ini bisa digunakan pada guru yang masih belum mempunyai media yang menarik, media ini hampir mirip dengan power point hanya saja media *Powtoon* fiturnya lebih lengkap dan menarik. Manfaat media ini dalam konteks pembelajaran termasuk kemudahan penggunaan tanpa proses yang rumit. *Powtoon* dirancang dengan sederhana namun tetap mempertahankan kualitasnya bagi pengguna. Presentasi audio visual yang disediakan oleh *Powtoon* dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna, dapat diakses di mana saja dan kapan saja.

Manfaat media *Powtoon* pada kegiatan belajar mengajar di antaranya penerapan aplikasi ini tidak sulit dan tidak membutuhkan tahapan yang rumit. *Powtoon* menyajikan materi yang interaktif, serta video yang ditampilkan tidak memakan durasi yang lama, sehingga siswa tidak jenuh terhadap pembelajaran (Rahmawati, 2022).

### c. Kelebihan dan Kekurangan Media *Powtoon*

*Powtoon* adalah jenis media pembelajaran audio visual yang dilengkapi dengan fitur animasi yang menarik. Seperti PowerPoint, *Powtoon* digunakan untuk menyajikan presentasi, namun dengan keunggulan menggabungkan elemen audio dan visual untuk meningkatkan kehidupan presentasi sehingga membuat siswa lebih tertarik dan tidak mudah bosan. Penggunaannya mudah dan tidak memerlukan langkah-langkah yang rumit, sehingga memberikan manfaat signifikan dalam proses pembelajaran (Rahmawati, 2022).

Menurut (Budiarti, 2023) Menjelaskan keunggulan *Powtoon* diantaranya yakni: mencakup semua indera, mudah digunakan, kolaboratif, cocok untuk kelompok besar, beragam, mampu memberikan umpan balik, dan memotivasi. Namun, seperti halnya semua media pembelajaran, *Powtoon* juga memiliki kelemahan. Ini termasuk ketergantungan pada ketersediaan infrastruktur teknologi, perlunya penyesuaian dengan sistem dan kondisi yang ada, potensi pengurangan kreativitas dan inovasi dari jenis media pembelajaran lainnya, serta kebutuhan akan SDM yang terampil untuk mengoperasikannya.

## 4. Hasil Belajar

### a. Pengertian Hasil Belajar IPAS

Adapun pengertian dari hasil belajar yakni suatu proses Dimana siswa telah mempelajari materi yang sudah diajarkan oleh pendidik dan dinilai menggunakan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor (Somayana, 2020). Dalam bidang pendidikan, sering dianggap bahwa

keberhasilan tidak hanya ditentukan oleh nilai akademis yang tercatat dalam rapor atau ijazah, tetapi juga dapat diukur melalui kemajuan kognitif siswa selama proses belajar. Hasil pembelajaran ini memungkinkan siswa untuk bersaing dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Menurut (Agustin, 2020) Keadaan persaingan saat ini diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas yaitu sumber daya manusia yang terampil.

IPAS adalah suatu peningkatan suatu kurikulum yang menggabungkan antara bahan ajar IPA dan IPS jadi satu kesatuan pada kegiatan belajar mengajar. IPA yang mempelajari mengenai lingkungan alam, tentunya bisa dekat dengan keadaan lingkungan sekitar, dengan demikian memungkinkan untuk diajarkan secara bersama (Suhelayanti et al., 2023). Proses kegiatan belajar IPA adalah konsep pembelajaran sains dengan memperhatikan kondisi yang masih asri dan kondisi dunia nyata pendidika dan mendukung siswa unuk membentuk hubungan antar cabang sains dan wawasan yang diperoleh siswa dengan aktivitas sehari-hari. Sedangkan IPS adalah salah satu mapel yang diterima siswa diawali dari jenjang SD sampai jenjang SMA. IPS mencakup tentang suatu kejadian, nyata dan konsep yang lekat kaitannya dengan isu sosial.

Berdasarkan penjelasan bisa ditarik kesimpulan yaitu hasil belajar IPAS adalah tingkat penguasaan yang sudah tercapai dengan melibatkan kemampuan berpikir dan mencari terhadap keadaan alam dan sosial melalui kegiatan pembelajaran yang diperoleh siswa sesudah menerima pengalmn pembelajaran. Hasil belajar IPAS memiliki fungsi penting pada kegiatan

belajar mengajar karena bisa memberikan suatu pesan kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya tercapainya tujuan-tujuan belajarnya mengenai IPAS melalui proses kegiatan pembelajaran selanjutnya.

#### **b. Macam-Macam Hasil Belajar**

Hasil belajar merujuk pada prestasi yang dicapai oleh siswa setelah mereka melakukan kegiatan pembelajaran, dan ini merupakan bukti dari kemajuan yang telah dicapai dalam mata pelajaran tertentu. Menurut Bloom dalam (Perwita, 2020) macam- macam hasil belajar terbagi jadi tiga ranah yakni sebagai berikut:

##### **1. Ranah Kognitif**

Ranah Kognitif mencakup perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan berpikir. Ini termasuk kemampuan untuk memproses informasi, memperoleh pengetahuan, dan mengembangkan kecakapan mental. Ranah Kognitif mengklasifikasikan dan mengatur berbagai keterampilan berpikir yang mencerminkan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Proses berpikir melibatkan tahapan kemampuan yang harus dikuasai siswa untuk menunjukkan kemampuan mereka dalam mengolah pikiran dan menerapkan teori ke dalam tindakan. Ini melibatkan kemampuan mengubah teori menjadi keterampilan yang dapat menghasilkan inovasi atau produk baru dari pemikiran mereka.

## 2. Ranah Afektif

Pada ranah ini memfokuskan pada aspek emosional dan perasaan, misalnya seperti perilaku, apresiasi, minat, dan cara beradaptasi.

## 3. Ranah Psikomotor

Ranah Psikomotor terdapat tentang sikap - sikap yang memfokuskan pada aspek kemampuan motorik contohnya teks tulis, pengetikan, berenang, dan mengoperasikan mesin, dan lain-lain.

### **c. Pengukuran Hasil Belajar**

Faktor yang mempengaruhi kesiapan dalam belajar siswa muncul karena adanya faktor dari dirinya sendiri maupun lingkungan sekitar. Motivasi belajar adalah faktor pendukung hasil belajar peserta didik karena motivasi belajar itu sendiri mental yang mendukung terjadinya belajar. Adapun pengaruh motivasi belajar yakni adanya fasilitas yang memadai di sekolah yang berpengaruh positif secara simultan terhadap hasil belajar sebesar 71,2% (Ryan, 2018). Menurut (Putri Ningrat et al., 2018) menjelaskan ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor dari dalam mencakup aspek-aspek yang berasal dari dalam diri peserta didik, seperti kecerdasan, minat, daya tarik, minat belajar, ketekunan, perilaku, pembiasaan belajar, serta kondisi fisik dan kesehatan. Sementara itu, faktor dari luar melibatkan pengaruh dari luar diri peserta didik, seperti keluarga, tempat bermain, dan komunitas di lingkungan sekitar. Motivasi belajar yang berasal dari dalam

diri peserta didik memiliki dampak signifikan terhadap hasil pembelajaran mereka.

## **B. Kajian Penelitian Yang Relevan**

Terdapat beberapa kajian penelitian terdahulu, yaitu diantaranya:

1. Penelitian yang dilakukan Yoga Fernando, Niken Ayu Saputri, Muncarno 2024. Menunjukkan hasil penelitian yaitu ada pengaruh signifikan model *discovery Learning* berbantu media *Powtoon* terhadap hasil belajar IPAS siswa kelas IV SDN 10 Metro Timur.
2. Selanjutnya penelitian yang dilakukan oleh Izomi Awalia, Aan Subhan Pamungkas, Trian Pamungkas Alamsyah, 2019. Memperoleh hasil media pembelajaran animasi *Powtoon* dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik tentang mapel matematika di kelas IV pada materi luas dan keliling bangun datar. Dilihat dari perolehan nilai sesudah perlakuan yang dilakukan oleh peserta didik kelas IV SDN Karangtumaritis dengan perolehan nilai mean 76,14 yang masuk kriteria baik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Helvian Delta Afriana, 2023. Memperoleh hasil bahwa media pembelajaran *Powtoon* layak (aspek materi, media, dan bahasa) dan efektif dengan uji N-Gain sebesar 0,38 kategori sedang.

### C. Kerangka Berpikir

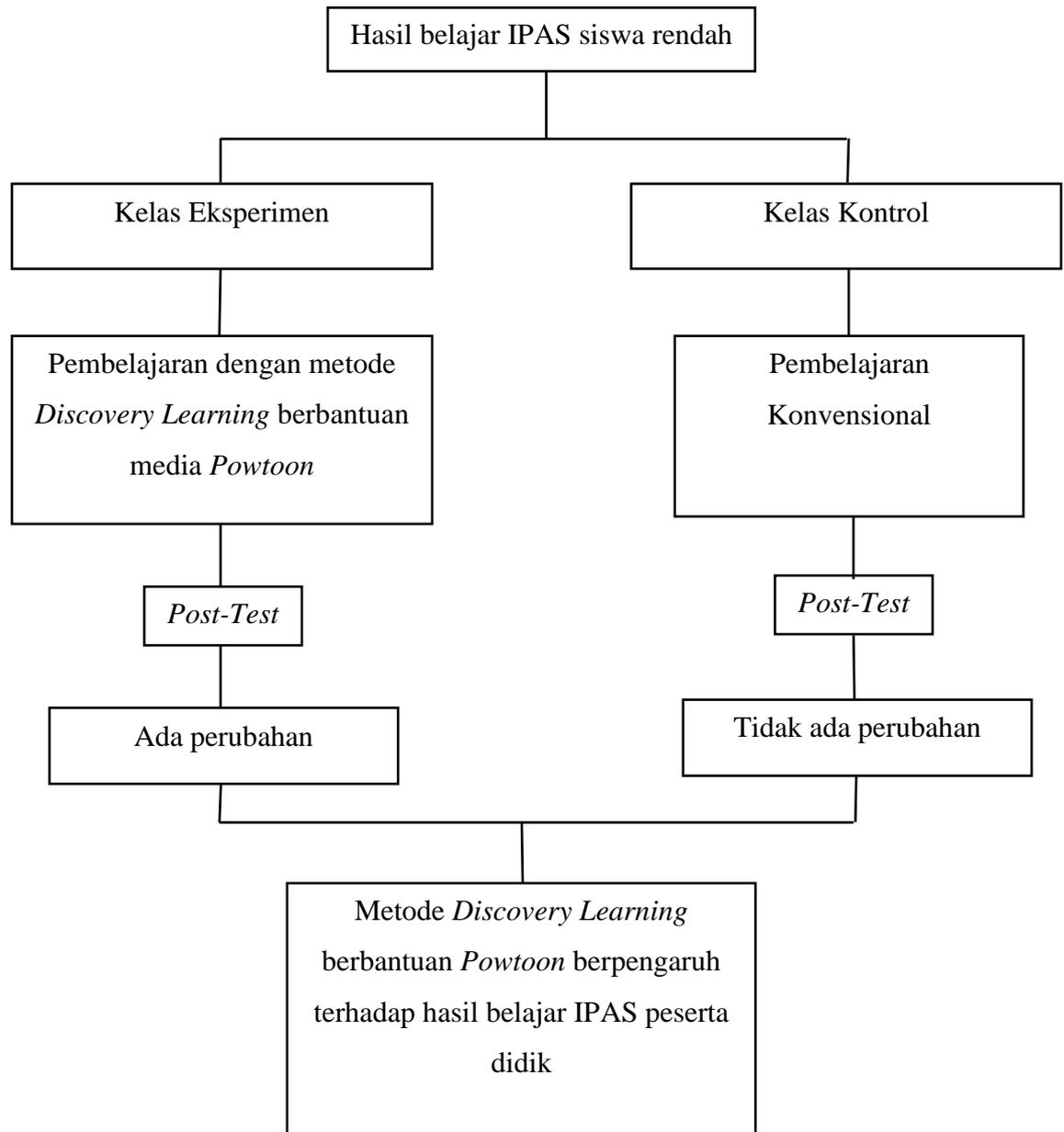
Mata pelajaran IPAS merupakan pembelajaran yang sangat menyenangkan apabila pada kegiatan belajar terjadi feedback antar guru dan murid. Namun, hal tersebut jarang terjadi karena mayoritas peserta didik yang belum memahami materi yang dipaparkan oleh pendidik. Belum adanya perangkat pembelajaran yang nyata terkait dengan materi, sehingga mayoritas peserta didik kesusahan dalam mencerna materi. Peneliti menemukan pada mata pelajaran IPAS bahwa siswa kelas IV kesusahan dalam mencerna sebuah materi dan mengerjakan latihan soal, sehingga berimbas kepada nilai ulangan harian mereka yang rendah. Kurangnya kemampuan pemahaman siswa dapat diakibatkan dari beberapa faktor, khususnya yaitu penggunaan metode belajar mengajar yang belum maksimal.

Kegiatan belajar IPAS akan lebih efektif apabila materi yang dipelajari berkaitan dengan capaian pembelajaran serta sarana kegiatan belajar mengajar yang mendukung. Untuk mewujudkan proses belajar yang efektif diperlukan suatu metode dan media yang menyenangkan, yang tidak mempersulit peserta didik dalam mencerna sebuah materi serta meningkatkan motivasi belajar pada siswa. Metode yang bisa diterapkan yaitu *discovery Learning* yang dimana metode tersebut dapat mengajak peserta didik untuk lebih aktif dalam menyelesaikan permasalahan. Dalam menerapkan metode *discovery Learning* tentunya memerlukan media yang menarik supaya tercapai tujuan yang lebih maksimal, media menarik yang dimaksud adalah *Powtoon*. *Powtoon* merupakan aplikasi video animasi bersifat online yang

memanfaatkan teknologi internet yang dapat digunakan guru sebagai media pembelajaran.

Untuk mengetahui adanya pengaruh dari penggunaan metode tersebut terhadap hasil belajar IPAS siswa perlu adanya kelas eksperimen dengan menerapkan metode *discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* dan kelas kontrol sebagai kelas pembandingan dengan menggunakan metode pembelajaran konvensional. Setelah masing-masing kelas melakukan pembelajaran keduanya sama-sama diberikan posttes untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh dari penggunaan metode dan media tersebut. Dengan diterapkannya metode *discovery Learning* dengan berbantuan media *Powtoon* diharapkan dapat membawa pengaruh khususnya pada peningkatan hasil belajar IPAS siswa.

Adapun bagan kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka berpikir

#### **D. Hipotesis**

Hipotesis dari penelitian ini adalah:

H<sub>0</sub>: Penggunaan media *Powtoon* dengan model *Discovery Learning* tidak berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa SD

H<sub>1</sub>: Penggunaan media *Powtoon* berbantuan model *Discovery Learning* berpengaruh terhadap hasil belajar IPAS siswa SD.