



JURNAL BASICEDU

Volume 5 Nomor 6 Tahun 2021 Halaman 5397 - 5404

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



Efektivitas Media *Microsoft 365: Sway* terhadap *High Order Thinking Skill* dalam Pembelajaran Daring di Era *Society 5.0*

Diyas Age Larasati^{1✉}, Friendha Yuanta²

Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, Indonesia^{1,2}

E-mail: larasati_age@yahoo.co.id¹, www.friendha@gmail.com²

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media *microsoft 365: sway* terhadap *higher order thinking skill* dalam pembelajaran daring di era *society 5.0*. Penelitian ini berjenis desain *quasy experiment* (eksperimen semu). Bentuk desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Banyuurip IX Surabaya yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Sampel adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VB yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol. Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes esai sejumlah 5 soal. Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *t-test* berbantu aplikasi program *SPSS 25.0 for Windows*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *microsoft 365: sway* yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill*. nilai *t* hitung $4.957 > t$ tabel 2.015 maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kata Kunci: Media Microsoft 365: sway, High Order Thinking Skill, Society 5.0

Abstract

This study aims to test the effectiveness of Microsoft 365: sway media on higher-order thinking skills in online learning in the era of society 5.0. This research is a quasi-experimental design (quasi-experiment). The design of this research is the Nonequivalent Control Group Design. The population in this study was all students of class V SDN Banyuurip IX Surabaya, amounting to 40 people. The sampling technique in this study used a purposive sampling technique. The samples were 20 students in class VA as the experimental class and 20 students in class VB as the control class. The type of instrument that will be used in this study is in the form of an essay test of 5 questions. Hypothesis testing in this study used a t-test assisted by the SPSS 25.0 for Windows program application. The results showed that the Microsoft 365: sway media which was applied in the experimental class was very effective on higher-order thinking skills. the value of t arithmetic $4,957 > t$ table 2015 then it can be decided that H_0 is rejected and H_a is accepted. The significance value (2-tailed) shows the number $0.00 < 0.05$, so there is a significant difference between the higher-order thinking skills of the control class and the experimental class.

Keywords: Media Microsoft 365: sway, High Order Thinking Skill, Society 5.0

Copyright (c) 2021 Diyas Age Larasati, Friendha Yuanta

✉ Corresponding author :

Email : larasati_age@yahoo.co.id

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1568>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 5 No 6 Tahun 2021

p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

PENDAHULUAN

Pembelajaran dari tingkatan pendidikan sekolah sampai perguruan tinggi dilakukan secara daring selama pandemi. Hal tersebut bertujuan untuk menekan angka penyebaran virus covid-19. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Surat Edaran Mendikbud Nomor 4 Tahun 2020 berisi arahan mengenai belajar dari rumah melalui pembelajaran jarak jauh (DIKDAS, 2020). Pembelajaran daring menjadi solusi efektif selama pandemi, agar pendidikan tetap berjalan. Pemanfaatan sistem pembelajaran daring merupakan salah satu upaya yang bisa dilakukan untuk mengatasi permasalahan dan memudahkan siswa mengakses materi pembelajaran (Anugrahana, 2020).

Pendidikan memiliki peran penting untuk mempersiapkan tantangan menghadapi *society 5.0*. Era *society 5.0* menuntut pendidik untuk memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dan mempersiapkan sumber daya manusia yang unggul. Pendidik dituntut untuk mengubah cara pandang pendidikan baik metode, model dan media pembelajaran sesuai dengan tuntutan era *society 5.0*. Peserta didik juga dituntut untuk berpikir tingkat tinggi sesuai dengan tuntutan era *society 5.0*.

Pendidikan memiliki tanggung jawab dalam memenuhi tiga kemampuan utama yang dibutuhkan dalam menghadapi masa depan. Peserta didik tidak hanya dibekali oleh ilmu pengetahuan namun juga harus dibekali dengan cara berpikir. Cara berpikir harus mulai dikenalkan dan dibiasakan mulai dari anak-anak agar nantinya terbiasa untuk bisa berpikir secara kritis, analitis, dan kreatif. Cara berpikir ini dikenal dengan *High Other Thinking Skills* atau cara berpikir tingkat tinggi. Pembentukan nalar atau logika dan keterampilan dapat ditumbuhkan dengan adanya pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk berpikir kritis (Yudi Cahyo Winoto, 2020).

Pendapat Supendi & Nurjanah (2019) bahwa untuk mempersiapkan dan menghadapi era masyarakat 5.0 yaitu siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis, berpikir kreatif, dan memiliki kemampuan pemecahan masalah yang baik. Kemampuan ini terkandung dalam keterampilan berpikir tingkat tinggi. Keterampilan berpikir tingkat tinggi merupakan salah satu kompetensi penting di era masyarakat 5.0. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kemampuan berpikir tingkat tinggi merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki oleh semua orang khususnya siswa.

Salah satu elemen transformasi kurikulum di tingkat sekolah dasar adalah penguatan proses pembelajaran dan penerapan tematik terintegrasi dengan menggunakan pendekatan saintifik dan mengakrabkan pengembangan keterampilan berpikir tingkat tinggi (HOTS) bagi siswa (Fanani, 2018). Pembelajaran yang berbasis HOTS pada peserta didik tingkat sekolah dasar, diharapkan mampu menjadikan mereka untuk lebih berpikir kritis, kreatif, dan pemecahan masalah. Hal tersebut bertujuan untuk membekali peserta didik menghadapi tantangan di dunia luar.

Media pembelajaran di Indonesia mempunyai peranan yang sangat penting untuk membantu guru memfasilitasi proses belajar siswa, mempermudah proses belajar, memperjelas materi pembelajaran, memfasilitasi interaksi guru dengan siswa serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan materi yang sedang diajarkan (Arukah, Fathurohman, & Kuryanto, 2020). Kedudukan media pendidikan yang merupakan alat bantu mengajar ada dalam komponen metodologi, sebagai salah satu lingkungan belajar yang diatur oleh guru untuk mempertinggi proses interaksi guru dengan siswa dengan lingkungan belajarnya (Larasati, 2020). Media sebagai stimulus kontekstual mengingat pada kondisi pandemi tidak memungkinkan untuk bertemu secara langsung, sehingga penayangan video secara kontekstual merupakan upaya yang cukup maksimal sesuai dengan situasi yang cukup terbatas (Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, Tiarani, Nugroho, & Herwin, 2021).

Microsoft® Office 365™ ini memiliki berbagai fitur aplikasi yang mudah untuk diakses seperti teams, forms, powerpoint, project, streams, dan sway yang disediakan secara gratis pada Microsoft® Office 365™

(Aribowo & Setianingtyas, 2018). Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi seperti aplikasi sway, ternyata membuat siswa semakin antusias dalam merespon model yang diterapkan peneliti (Robiyono, 2020).

Aplikasi gratis ini membantu mengumpulkan, memformat, dan berbagi ide, cerita, dan presentasi di layar interaktif berbasis web yang terlihat menarik, karena mudah dengan menambahkan teks, gambar, dokumen, video, bagan, atau tipe konten lain, dan Sway akan membuat terlihat bagus hanya dengan beberapa langkah mudah (Sudarmoyo, 2018)

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk mengetahui lebih lanjut mengenai “Efektivitas Media pembelajaran *Microsoft 365: Sway* terhadap *High Order Thinking Skill* selama pembelajaran daring di era *society 5.0*”. Tujuan penelitian ini adalah efektivitas media *microsoft 365: sway* terhadap *higher order thinking skill* dalam pembelajaran daring di era *society 5.0*?

METODE

Penelitian eksperimen yang dilakukan ini bertujuan untuk menguji hipotesis tentang efektif tidaknya media *Microsoft 365: sway* terhadap *High Order Thinking Skill*. Peneliti menggunakan jenis desain *quasy experiment* (eksperimen semu), karena menggunakan kelompok subjek secara utuh dalam eksperimen yang secara alami sudah terbentuk dalam kelas dan tidak mengontrol semua variabel yang ada. Bentuk desain penelitian ini yaitu *Nonequivalent Control Group Design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SDN Banyuurip IX Surabaya yang berjumlah 40 orang. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *sampling purposive*. Sampel adalah peserta didik kelas VA yang berjumlah 20 orang sebagai kelas eksperimen dan peserta didik kelas VB yang berjumlah 20 orang sebagai kelas kontrol.

Jenis instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa tes esai sejumlah 5 soal. Tes diberikan untuk mengetahui perubahan kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS). Tes ini diberikan pada awal pembelajaran (*pretest*) untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Pretest* dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan skor kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS) awal peserta didik terhadap matapelajaran IPS di kelas V SD. Setelah diberikan perlakuan kemudian diberikan tes akhir (*posttest*). Dan lembar observasi untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama pembelajaran menggunakan media *Microsoft 365: sway*.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini Tes awal (*pre test*) dan Tes akhir (*post test*) berupa tes kemampuan *High Order Thinking Skill* (HOTS).
2. Merekam aktivitas peserta didik dalam pembelajaran menggunakan media *Microsoft 365: sway* dengan memberikan tanda ceklis.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *t-test*. Adapun tingkat signifikansi yang digunakan yaitu 5%. Penghitungan analisis data menggunakan program *SPSS 25.0 for Windows*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan bagian utama artikel hasil penelitian dan biasanya merupakan bagian terpanjang dari suatu artikel. Hasil penelitian yang disajikan dalam bagian ini adalah hasil “bersih”. Proses analisis data seperti perhitungan statistik dan proses pengujian hipotesis tidak perlu disajikan. Hanya hasil analisis dan hasil pengujian hipotesis saja yang perlu dilaporkan. Tabel dan grafik dapat digunakan untuk memperjelas penyajian hasil penelitian secara verbal. Tabel dan grafik harus diberi komentar atau dibahas.

Untuk penelitian kualitatif, bagian hasil memuat bagian-bagian rinci dalam bentuk sub topik-sub topik yang berkaitan langsung dengan fokus penelitian dan kategori-kategori.

Pembahasan dalam artikel bertujuan untuk: (1) menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian; (2) menunjukkan bagaimana temuan-temuan itu diperoleh; (3) menginterpretasi/menafsirkan

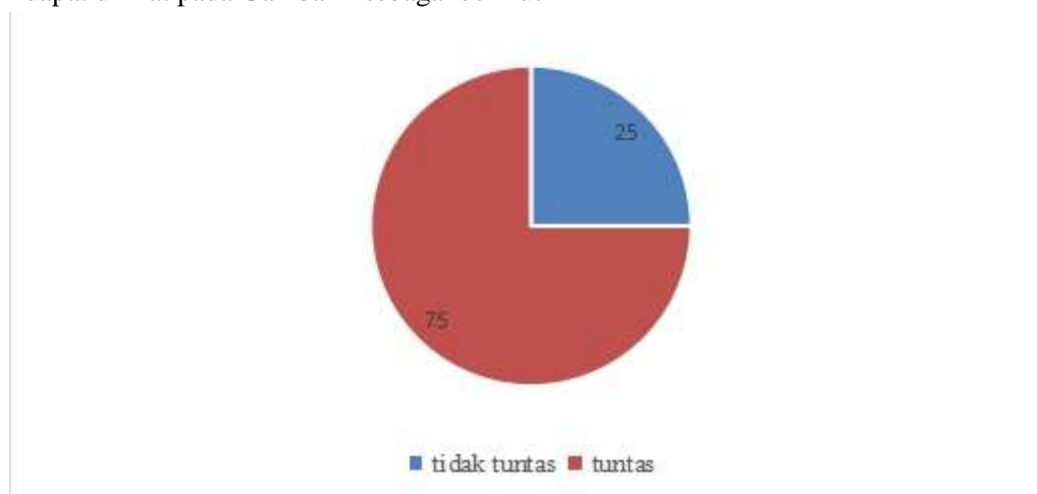
temuan-temuan; (4) mengaitkan hasil temuan penelitian dengan struktur pengetahuan yang telah mapan; dan (5) memunculkan teori-teori baru atau modifikasi teori yang telah ada.

Dalam menjawab rumusan masalah dan pertanyaan-pertanyaan penelitian, hasil penelitian harus disimpulkan secara eksplisit. Penafsiran terhadap temuan dilakukan dengan menggunakan logika dan teori-teori yang ada. Temuan berupa kenyataan di lapangan diintegrasikan/ dikaitkan dengan hasil-hasil penelitian sebelumnya atau dengan teori yang sudah ada. Untuk keperluan ini harus ada rujukan. Dalam memunculkan teori-teori baru, teori-teori lama bisa dikonfirmasi atau ditolak, sebagian mungkin perlu memodifikasi teori dari teori lama.

Dalam suatu artikel, kadang-kadang tidak bisa dihindari pengorganisasian penulisan hasil penelitian ke dalam “anak subjudul”. Berikut ini adalah cara menuliskan format pengorganisasian tersebut, yang di dalamnya menunjukkan cara penulisan hal-hal khusus yang tidak dapat dipisahkan dari sebuah artikel

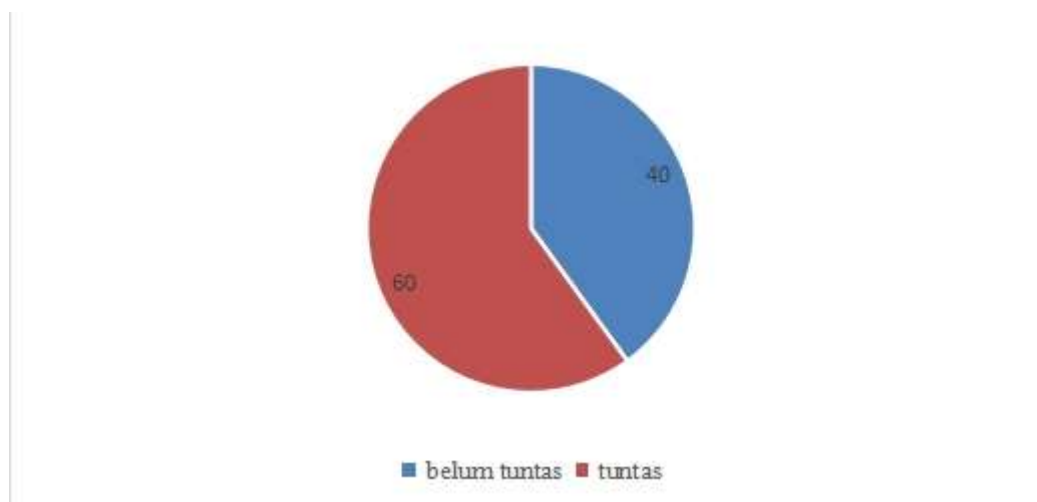
Hasil

Persentase Media *Microsoft 365: sway* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Terlihat dari jumlah banyaknya siswa yang tuntas ketika pemberian tes. Dari jumlah 20 orang siswa kelas VA, sebanyak 15 orang siswa tuntas dan 5 orang siswa tidak tuntas. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas eksperimen dapat dilihat pada Gambar 1 sebagai berikut



Gambar 1 Kelas Eksperimen

Sedangkan persentase media powerpoint kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Terlihat dari rendahnya jumlah siswa yang tuntas ketika pemberian tes. Dari jumlah 20 orang siswa kelas VB, sebanyak 12 orang siswa tuntas dan 8 orang siswa tidak tuntas. Untuk persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas kontrol dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2 Kelas Kontrol

Berdasarkan data *higher order thinking skill* kelas eksperimen dan kelas kontrol dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis yang dipilih peneliti adalah uji *independent sample t-test*. Berikut tabel hasil uji *independent sample t-test* menggunakan bantuan aplikasi IBM SPSS 25.

Tabel 1
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
								Lower	Upper	
Tes Hasil Belajar Siswa	Equal variances assumed	,278	,601	4,957	44	,000	16,316	3,292	9,640	22,991
	Equal variances not assumed			4,957	36,740	,000	16,316	3,292	9,639	22,993

Berdasarkan tabel di atas nilai df pada kolom equal variances adalah 19. Nilai t tabel yang diperoleh adalah 2.015. Karena nilai t hitung 4.957 > t tabel 2.015 maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen. Hal tersebut dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil post tes di kelas eksperimen dan kelas kontrol yang artinya ada pengaruh signifikan Media *Microsoft 365: sway* terhadap *higher order thinking skill*.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data diperoleh bahwa terdapat keefektifan media *microsoft 365: sway* terhadap *higher order thinking skill* dalam pembelajaran daring di era *society 5.0*. Media online yang digunakan seperti youtube, whatsapp group, google classroom, quizzes, dan *microsoft 365: sway*. Media *microsoft 365: sway* dapat digunakan pembelajaran secara offline maupun online. Penerapan pembelajaran melalui internet (e-learning), merupakan suatu media baru yang dapat mengatasi sikap pasif peserta didik (Anshori, 2018).

Sarana media pembelajaran digital yang bermutu dapat meningkatkan kualitas belajar siswa dan meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan belajar (Muhasim, 2017). Media *microsoft 365: sway* berisi materi yang diberikan dalam bentuk powerpoint, video singkat, dan bahan bacaan. Pelaksanaan pembelajaran daring tersebut, perlu dilakukan evaluasi agar didapatkan langkah perbaikan jelas yang berbasis data (Mustakim, 2020).

Media *microsoft 365: sway* dapat melatih siswa untuk berpikir tingkat tinggi, terutama berpikir kritis setelah diberi rangsangan atau stimulus oleh gurunya. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Mustakim (2020) Penggunaan media online dalam pembelajaran daring memungkinkan peserta didik untuk memiliki semangat yang tinggi untuk belajar dan mengerjakan tugas.

Dilihat dari jawaban benar siswa setelah diberikannya post-tes, ketertarikan siswa mengalami peningkatan. Selama diberikan perlakuan siswa sangat antusias dalam belajar menggunakan media *microsoft 365: sway*. Siswa menerima materi dengan serius dan mempraktikkan semua petunjuk yang diberikan dalam proses pembelajaran. Bukti (dalam perlakuan) pada pertemuan pertama siswa masih merasa malu untuk menjawab dan mengekspresikan kemampuan mereka dalam membaca. Pada pertemuan selanjutnya, tingkat ketertarikan siswa meningkat, siswa mulai menjawab dan mengekspresikan kemampuan siswa dalam memprediksi, mengklarifikasi, bertanya, menganalisis dan menyimpulkan. Pertemuan terakhir siswa menikmati pelajaran, siswa sangat aktif untuk menjawab pertanyaan dan aktif dalam kelompok mereka. Hal tersebut juga menunjukkan bahwa motivasi belajar dapat mempengaruhi kemampuan berpikir peserta didik yang terlihat pada tingkat keberhasilan selama proses belajar (Syiti Mutia Hasnan, Rusdinal, 2020).

Kondisi dan situasi dari siswa kelas eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan sangat berbeda. Sebelum memberikan perlakuan, siswa tidak pernah memberikan komentar, menjawab pertanyaan dari guru dan tidak memperhatikan guru. Tetapi setelah memberikan perlakuan, kondisi dan situasi kelas mengalami perubahan. Kemudian siswa ingin menjawab pertanyaan dan mengekspresikan kemampuan siswa dalam memprediksi, mengklarifikasi, bertanya, menganalisis, dan menyimpulkan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Agustin, Ibrahim, Kasiyun, & Ghufron (2021) bahwa siswa dilibatkan untuk aktif dalam pembelajaran menggunakan sway. Siswa secara mandiri mempelajari materi yang diberikan.

Ada juga beberapa siswa pada kelas eksperimen yang kurang memperhatikan penjelasan melalui media *microsoft 365: sway*. Sehingga, ketika pembagian kelompok yang lebih banyak aktif adalah “guru siswa” atau ketua kelompok dari masing-masing kelompok. Hal ini yang menyebabkan sebagian siswa mendapatkan nilai yang rendah setelah diberikan post-tes. Adapun siswa dalam kelas kontrol tidak memberikan feedback pada pelajaran. Hal ini dapat dilihat dari ketertarikan siswa di kelas, siswa hanya berbicara dengan teman-teman mereka atau hanya duduk diam tanpa perhatian pada pelajaran.

Media pembelajaran menjadi perantara guru untuk menyampaikan materi dengan cara yang berbeda dan menarik sehingga siswa memiliki motivasi yang lebih untuk belajar (Wahyuningtyas & Sulasmono, 2020). Hasil yang didapatkan dari post-tes hanya sedikit mengalami peningkatan. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *microsoft 365: sway* lebih baik dari pada powerpoint dalam melatih *higher order thinking skill* siswa kelas V SDN Banyuurip IX Surabaya. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Raharjo, Sulistiyono, & Widyastuti (2020) Penerapan Model *Problem Based Learning* Secara Daring dan Media Sway Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Unggulan ‘Aisyiyah Bantul’ sudah bisa diterapkan dengan baik dengan presentase pada siklus I 80% dan siklus II 97%, kendala hanya pada pengelompokan. Microsoft Office Sway pada materi perubahan lingkungan untuk melatih kemampuan Literasi Sains siswa kelas X SMA dinyatakan sangat valid dengan validitas 84,79% sehingga dinyatakan layak dan dapat diterapkan sebagai bahan ajar pada materi perubahan lingkungan (Azaly & Fitrihidajati, 2022).

Keunggulan media Sway diantaranya (1). Desain tampilan obyek sangat menarik sehingga dapat menimbulkan kebermanarikan pengajaran, dan (2). Fitur-fitur yang disajikan pun dapat merangsang otak siswa untuk memiliki ketertarikan terus menerus mempelajari materi yang selama ini sedikit menjenuhkan, dan (3) pada Office Sway dapat dipadukan dengan submit video online yang bisa dimunculkan pada lembar kerja Sway

serta dapat dibagikan ke pengguna lain dan dinikmati dalam versi online sehingga semakin menambah nilai-nilai estetika dalam produksi media yang dikembangkan (Huda, 2017).

Pembelajaran dengan menggunakan media *microsoft 365: sway* berbasis HOTS, yaitu sebagai berikut. (1) guru melakukan orientasi. Pada awal pembelajaran dimulai dengan orientasi. Orientasi dilakukan dengan membawa siswa memikirkan dan menganalisis permasalahan yang berkembang di kehidupan saat ini. Masalah-masalah tersebut didiskusikan secara bersama-sama. Pada tahap ini dikembangkan kemampuan menganalisis siswa. (2) merumuskan masalah, pada tahap ini secara pribadi siswa ditugaskan memilih satu masalah. Masalah yang dipilih berdasarkan pada masalah yang telah didiskusikan tadi. Masalah yang telah dipilih dikembangkan dalam bentuk rumusan dan tujuan penelitian. Pada tahap ini juga dikembangkan kemampuan mengevaluasi siswa. (3) merumuskan hipotesis, pada tahap ini siswa dituntun merumuskan jawaban. (4) mengumpulkan data, setelah merumuskan hipotesis, siswa diajak mengumpulkan data. Pengumpulan data bisa didapat di lapangan dengan cara wawancara, menganalisis atau mengevaluasi dokumentasi yang berkaitan dengan masalah, dan hal lainnya. Selain itu, data juga bisa dikumpulkan dengan melakukan kajian literatur. Pada tahap ini dikembangkan kemampuan menganalisis dan mengevaluasi. (5) menguji hipotesis, setelah data terkumpul siswa ditugaskan melakukan pengujian hipotesis. Pengujian hipotesis dapat dilakukan dengan menganalisis dan menilai data yang telah didapat dari pengumpulan data sebelumnya. Pada tahap ini siswa juga ditugaskan membuat pembahasan berdasarkan data yang telah dianalisis. Pada tahap ini dikembangkan kemampuan menganalisis, mengevaluasi, dan mencipta siswa. (6) merumuskan kesimpulan, pada tahap ini siswa diminta untuk menilai dan mengevaluasi pembahasan yang dilakukan. (Wibawa & Agustina, 2019).

KESIMPULAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media *microsoft 365: sway* yang diterapkan di kelas eksperimen sangat efektif terhadap *higher order thinking skill*. nilai t hitung $4.957 > t$ tabel 2.015 maka dapat diambil keputusan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Nilai signifikansi (2-tailed) menunjukkan angka $0,00 < 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan antara *higher order thinking skill* kelas kontrol dan kelas eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M., Ibrahim, M., Kasiyun, S., & Ghufro, S. (2021). Keefektifan Penggunaan Microsoft Office Sway dalam Memengaruhi Motivasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 5(5), 3250–3259. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1309>
- Anshori, S. (2018). Pemanfaatan Tik Sebagai Sumber Dan Media Pembelajaran Di Sekolah. *Civic-Culture: Jurnal Ilmu Pendidikan PKn Dan Sosial Budaya*, 2(1), 10–20.
- Anugrahana, A. (2020). Hambatan, Solusi dan Harapan: Pembelajaran Daring Selama Masa Pandemi Covid-19 Oleh Guru Sekolah Dasar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 282–289.
- Aribowo, E. K., & Setianingtyas, A. F. (2018). Pelatihan Pemanfaatan Microsoft® Office 365TM bagi Pendidik di Kabupaten Klaten untuk Mewujudkan 21st Century Learning: Sebuah Langkah Awal. *Hilirisasi Hasil Penelitian Melalui Program Pengabdian Berkelanjutan*, (November), 111–118. <https://doi.org/10.31227/OSF.IO/N3F5W>
- Arukah, D. W., Fathurohman, I., & Kuryanto, M. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Ledu. In *Prosiding Seminar dan Diskusi Nasional Pendidikan Dasar 2020* (pp. 1–9). Jakarta.
- Azaly, Q. R., & Fitrihidajati, H. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Microsoft Office Sway Pada Materi Perubahan Lingkungan untuk Melatihkan Kemampuan Literasi Sains Siswa Kelas X SMA. *BioEdu Berkala Ilmiah Pendidikan Biologi*, 11(1), 218–227.
- DIKDAS, G. (2020). Pembelajaran Jarak Jauh Selama Masa Pandemi. Retrieved November 15, 2020, from <http://pgdikdas.kemdikbud.go.id/read-news/pembelajaran-jarak-jauh-selama-masa-pandemi>

- 5404 *Efektivitas Media Microsoft 365: Sway terhadap High Order Thinking Skill dalam Pembelajaran Daring di Era Society 5.0 – Diyas Age Larasati, Friendha Yuanta*
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1568>
- Fanani, A. (2018). Pengembangan pembelajaran berbasis HOTS (higher order thinking skill) di sekolah dasar Kelas V. *JPD: Jurnal Pendidikan Dasar*, 9(1), 1–11.
- Huda, K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran IPS Sejarah Melalui Aplikasi Sway Berkonten Indis di SMP Negeri 8 Madiun. *Jurnal HISTORIA*, 5(2), 125–141.
- Larasati, D. A. (2020). Pengaruh Media Peta Berbasis Konstruktivistik Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 3(1), 73–83.
<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31949/jee.v3i1.2091>
- Muhasim. (2017). Pengaruh Tehnologi Digital , Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Palapa: Jurnal Studi Keislaman Dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 53–77. <https://doi.org/https://doi.org/10.36088/palapa.v5i2.46>
- Mustakim. (2020). Efektivitas Pembelajaran Daring Menggunakan Media Online Selama Pandemi Covid-19 Pada Mata Pelajaran Matematika. *Al Asma: Journal of Islamic Education*, 2(1), 1–12.
- Raharjo, F. S., Sulistiyono, R., & Widyastuti, N. S. (2020). Penerapan Model Problem Based Learning dan Media Sway Secara Daring terhadap Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik di Kelas III SD Unggulan 'Aisyiyah Bantul. In *Prosiding Pendidikan Profesi Guru Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan* (Vol. 2019, pp. 1237–1251).
- Robiyono. (2020). Peningkatan Pemahaman Siswa Melalui Media Power Point dengan Pembelajaran RME pada Pembelajaran Matematika Kelas 6 Menuju Masyarakat 5.0 Di SDN 13 Muara Telang. In *Prosiding seminar nasional pendidikan program pascasarjana universitas PGRI Palembang 10 Januari 2020* (pp. 678–683). Palembang.
- Sudarmoyo. (2018). Pemanfaatan Aplikasi Sway untuk Media Pembelajaran. *Edudikara: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 3(4), 346–352. Retrieved from www.iptpisurakarta.org/index.php/Edudikara
- Supendi, A., & Nurjanah. (2019). Society 5 . 0 : Is It High-Order Thinking ? *Global Perspective on 21st Elementary Education*, 2(1), 1054–1059.
- Syiti Mutia Hasnan, Rusdinal, Y. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 239–249.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media dalam Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 23–27.
- Wibawa, R. P., & Agustina, D. R. (2019). Peran Pendidikan Berbasis Higher Order Thinking Skills (HOTS) pada Tingkat Sekolah Menengah Pertama di Era Society 5.0 Sebagai Penentu Kemajuan Bangsa Indonesia. *EQUILIBRIUM*, 7(2), 137–141.
- Woro Sri Hastuti, Pujiastuti, P., Tiarani, V. A., Nugroho, I. A., & Herwin. (2021). Pelatihan pengembangan pembelajaran berorientasi Higher- Order Thinking Skills (HOTS) bagi guru sekolah dasar. *FOUNDASIA*, 12(1), 29–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/foundasia.v12i1.36360>
- Yudi Cahyo Winoto, T. P. (2020). Efektivitas Model Problem Based Learning dan Discovery Learning terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 4(2), 228–238.