BAB 1
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kompetensi lulusan pendidikan kejuruan, khususnya Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), tidak hanya sebatas penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) dalam bidang keahlian tertentu. Lebih dari itu, lulusan SMK diharapkan memiliki *soft skills* yang mumpuni, seperti kemampuan komunikasi efektif, bekerja sama dalam tim, berpikir kritis dan kreatif, serta adaptif terhadap perubahan. Kombinasi antara *hard skills* dan *soft skills* ini akan membekali lulusan SMK dengan bekal yang komprehensif untuk menjadi tenaga kerja yang produktif dan inovatif, siap menghadapi dinamika dunia kerja yang semakin kompleks. Lulusan SMK tidak hanya diharapkan mampu memenuhi kebutuhan tenaga kerja di sektor industri, tetapi juga menjadi penggerak utama dalam pengembangan inovasi dan teknologi baru. Dengan demikian, SMK tidak hanya menjadi lembaga pendidikan, tetapi juga sebagai pusat pengembangan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas dan kompetitif di tingkat global.

Pentingnya pengembangan kompetensi lulusan SMK yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja diperlukan untuk memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengembangkan minat dan bakatnya, serta membekali mereka dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menjadi wirausahawan. Dengan demikian, lulusan SMK tidak hanya menjadi pekerja, tetapi juga dapat menciptakan lapangan kerja baru dan mendorong pertumbuhan ekonomi. Meskipun memiliki potensi yang besar, pendidikan kejuruan di Indonesia masih menghadapi sejumlah tantangan, seperti kesenjangan antara kurikulum dengan kebutuhan dunia kerja, kurangnya fasilitas praktikum yang memadai, serta rendahnya minat siswa terhadap pendidikan vokasi. Kesenjangan antara keterampilan lulusan SMK dan tuntutan industri menjadi kendala utama bagi kesiapan kerja siswa, seperti yang ditegaskan oleh Afandi dkk. (2022, hal. 3022), banyak lulusan SMK yang belum siap bekerja langsung karena kurangnya kompetensi yang sesuai dengan kebutuhan pasar kerja. Untuk mengatasi tantangan tersebut, diperlukan sinergi yang kuat antara

pemerintah, dunia usaha, dan industri dalam meningkatkan kualitas pendidikan kejuruan. Selain itu, perlu dilakukan upaya untuk mengubah persepsi masyarakat tentang pendidikan vokasi, sehingga SMK menjadi pilihan yang menarik bagi siswa.

Data BPS (dalam Ardiningrum & Bhakti, 2024, hal. 23) menunjukkan bahwa lulusan SMK memiliki tingkat pengangguran tertinggi dibandingkan jenjang pendidikan lain dalam kurun waktu 2020-2022, dengan persentase tertinggi pada tahun 2020 sebesar 13,55% dan semakin menurun pada tahun 2021 sebesar 11,3% serta pada tahun 2022 sebesar 9,42%. Faktanya, permasalahan pengangguran lulusan SMK masih menjadi isu yang mendesak, menandakan adanya kesenjangan antara kompetensi lulusan dengan kebutuhan dunia kerja. Kualitas kompetensi lulusan SMK belum memenuhi standar di lapangan, sehingga lulusan tersebut sulit mendapatkan pekerjaan yang sesuai dengan bidangnya atau gagal menjalankan usaha swasta. Menurut Waras (dalam Suprapto, dkk., 2017, hal. 123) bahwa output Sekolah Menengah Atas (SMA) lebih diterima oleh pemangku kepentingan dibandingkan dengan SMK. Salah satu penyebabnya adalah output SMK yang lebih sedikit mampu menerapkan keterampilan berpikir tingkat tinggi atau *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dibandingkan dengan lulusan SMA. Adanya kecenderungan pembelajaran di kelas yang tidak mengaitkan isi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari menjadi salah satu faktor lemahnya kualitas kompetensi ini. Hal ini mengacu pada kebutuhan akan pengetahuan konseptual dan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan mencatat peningkatan fokus pada pembelajaran situasional dan sosial, serta mode pembelajaran konstruktivisme dan pengalaman (Bedi & Germein, 2016, hlm. 125).

Penelitian yang telah dilakukan oleh Ichsan, dkk (2019, hlm. 939) menyatakan bahwa kemampuan siswa terhadap HOTS masih dalam kategori sangat rendah di semua tingkat pendidikan. Berbagai cara harus dilakukan untuk meningkatkan kemampuan siswa terhadap HOTS. Pengembangan dan penggunaan berbagai model pembelajaran, metode pembelajaran, materi yang diajarkan, sumber belajar, tugas yang diberikan pada siswa dan media yang digunakan dalam mengajar diharapkan dapat meningkatkan kemampuan HOTS pada siswa. Sejalan dengan penelitian tersebut, hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada tahun 2016

ada kendala dalam meningkatkan sumber daya manusia yang ditunjukkan oleh rendahnya kualitas guru sebesar 20,40% dimana guru belum memenuhi syarat-syarat untuk mengajar (Ramdiah, dkk., 2019, hlm. 427). Dengan kata lain, guru jarang melatih komponen berpikir dan keterampilan metakognitif kepada siswa.

Membentuk siswa yang berpikir kritis bukan hanya tanggung jawab guru semata. Dukungan orang tua dan lingkungan sekitar sangat penting dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi kompleksitas kehidupan masa depan. Untuk memenuhi tuntutan dunia kerja, SMK menawarkan beragam Bidang Keahlian, salah satunya Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Di bawah TIK, terdapat beberapa Program Keahlian seperti Teknik Komputer dan Informatika (TKI) yang mencakup Kompetensi Keahlian (1) Rekaya Perangkat Lunak; (2) Teknik Komputer dan Jaringan; (3) Multimedia; serta (4) Sistem Informatika, Jaringan, dan Informasi. Penelitian ini akan berfokus pada Kompetensi Keahlian Multimedia, sebuah program yang membekali siswa dengan keterampilan dalam menciptakan konten digital seperti animasi, film, dan *game*. Sejalan dengan tuntutan era Revolusi Industri 4.0, program ini juga menuntut pengembangan kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS).

Pembelajaran di SMK sangat berkaitan dengan Kurikulum Program Produktif yang dirancang untuk membekali siswa dengan kompetensi yang dibutuhkan dunia kerja. Ornstein & Hunkins (dalam Susilana dkk, 2014, hal. 32) menyatakan bahwa "implementasi kurikulum yang berhasil dihasilkan dari perencanaan yang matang, yang berfokus pada tiga faktor: orang, program, dan proses." Lebih lanjut, Ornstein & Hunkins menekankan bahwa kegagalan sekolah dalam implementasi kurikulum salah satunya disebabkan oleh faktor SDM yang sering diabaikan dan sedikitnya waktu yang diberikan dalam memodifikasi program serta dana yang tidak cukup memadai untuk melakukan pengembangan tersebut. Perencanaan yang tertulis dalam dokumen kurikulum mungkin saja diterapkan sesuai dokumen tersebut, namun tidak menutup kemungkinan mungkin saja terjadi perbedaan dalam penerapannya (Hasan, 2007, hal. 479).

Implementasi dikatakan sukses ketika perencanaan dilakukan secara teliti. Dimana perencanaan tersebut berkaitan dengan pengembangan dan penentuan kebijakan yang mengendalikan aksi atau tindakan dalam implementasi tersebut.

Perencanaan ini disusun sebelum sebuah program berjalan. Hasil perencanaan yang baik setidaknya harus sejalan dengan perubahan yang diinginkan.

Terdapat beberapa kelemahan dalam Sistem Pendidikan Nasional yang menyebabkan kurangnya perhatian pada lulusannya sesuai yang dinyatakan oleh Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional (2000). Sehingga kendali pemerintah terfokus pada standarasasi Kurikulum Nasional, sumber ajar, alat praga, pelatihan pengembangan guru, sarana/prasarana, dan fasilitas sekolah. Hal yang terlupakan ialah standar kompetensi siswa setelah mengikuti pembelajaran belum mendapat perhatian yang seharusnya.

Hasil penelitian (Pusriawan & Soenarto, 2019, hal. 34; Sudana dkk., 2019, hal. 339) menunjukkan adanya hubungan negatif antara jumlah lulusan SMK dengan tingkat integrasi mereka ke dalam dunia kerja, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Implementasi kurikulum di SMK memang tidak terlepas dari berbagai tantangan dan mengahasilkan kesenjangan, terlebih pada Kompetensi Keahlian Multimedia yang memang memiliki tantangan tersendiri. Rendahnya tingkat penyerapan lulusan SMK ini disebabkan oleh beberapa faktor, di antaranya adalah ketidaksesuaian antara kompetensi lulusan dengan kebutuhan industri, serta kendala dalam proses rekrutmen yang meliputi prosedur yang rumit, data pelamar yang tidak lengkap, dan kurangnya adaptasi SDM terhadap perkembangan industri (Ana dkk., 2020, hal. 160; Sudana dkk., 2019, hal. 340). Tidak semua guru multimedia memiliki kompetensi yang sama dalam bidang TIK. Hal ini dapat menghambat dalam menyampaikan materi yang *up to date* dan relevan dengan perkembangan industri. Begitu pun dengan tingkat kemampuan awal siswa dalam bidang multimedia sangat beragam, sehingga membutuhkan penanganan yang berbeda-beda.

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan upaya peningkatan kualitas pendidikan vokasi, terutama dalam hal transfer pengetahuan dari guru kepada siswa. Hal ini bertujuan agar lulusan SMK memiliki kompetensi yang relevan dengan kebutuhan pasar kerja, sehingga dapat lebih mudah terserap dan berkontribusi pada peningkatan produktivitas nasional. Kurikulum yang ada belum sepenuhnya relevan dengan perkembangan teknologi multimedia yang sangat cepat, sehingga guru perlu mengubah materi pembelajaran yang awalnya terlalu

teoritis dan kurang praktik yang akan membuat siswa kesulitan untuk menerapkan ilmu yang diperoleh.

Ketimpangan dan kesenjangan dalam implementasi Kurikulum di SMK pada Kompetensi Keahlian Multimedia dapat berdampak pada lulusan SMK multimedia yang kurang siap untuk memasuki dunia kerja karena kurangnya keterampilan praktis dan pengetahuan yang *up to date*, perkembangan industri khususnya yang terkait dengan multimedia sulit mendapatkan tenaga kerja yang berkualitas, dan tujuan pendidikan vokasi untuk menghasilkan lulusan yang siap kerja tidak tercapai secara optimal. Oleh karena itu, penilaian internal dan penilaian eksternal dilakukan untuk menilai perkembangan siswa di SMK begitu pun pada Kompetensi Keahlian Multimedia. Penilaian internal dilakukan dalam rangka penjaminan mutu yang dilaksanakan oleh guru dan satuan pendidikan, sedangkan penilaian eksternal dilakukan sebagai pengendalian mutu yang dilaksanakan oleh pemerintah dan masyarakat (DU/DI). Penilaian berbasis kompetensi (*competency based assessment*) dan penilaian hasil belajar siswa dilakukan untuk menentukan siswa sudah kompeten atau belum yang dilakukan dengan cara Ujian Kompetensi Keahlian. Dalam hal ini, produk belajar siswa berupa film, animasi dan website menjadi produk akhir dalam penilaian Ujian Kompetensi pada Kompetensi Keahlian Multimedia.

Bernd Haasler dan John Erpenbeck (dalam Rauner, F. & Maclean, R., 2008, hal. 766) mengemukakan bahwa: "...*competence in the context of vocational education research, which focuses on individual skills and competencies needed to master the job tasks proficiently and independently*." Kompetensi di SMK berfokus pada kemampuan siswa yang diperlukan untuk menguasai tugas secara mahir dan mandiri dalam menghadapi dunia kerja. Penilaian produk siswa pada Ujian Kompetensi yang dilakukan Kompetensi Keahlian Multimedia mencakup: (1) kesesuaian produk belajar yang dibuat oleh siswa dengan tujuan dan kebijakan DU/DI; (2) kesesuaian produk belajar yang dibuat oleh siswa dengan tuntutan lulusan Multimedia yang dibutuhkan DU/DI dalam hal ini pada pengembangan diri dan peluang kerja; (3) kesesuaian produk belajar yang dibuat oleh siswa sesuai dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dalam hal ini di bidang Multimedia; (4) kesesuaian produk belajar siswa dengan kriteria DU/DI; (5)

kelengkapan sarana dan prasarana; (6) kesesuaian produk belajar siswa dengan prosedur; (7) pengawasan pembuatan produk siswa; (8) dokumen perancangan produk belajar siswa. Hal-hal tersebut berkaitan dengan keterampilan HOTS yang menekankan siswa memiliki kemampuan berpikir kritis dan kreatif sehingga siswa mampu memenuhi kebutuhan masyarakat di bidang Multimedia (dunia kreatif).

Produk belajar siswa SMK Kompetensi Keahlian Multimedia, meski memiliki potensi yang besar, seringkali menghadapi berbagai tantangan dan masalah salah satunya kreativitas yang terbatas. Kurangnya inovatif menghasilkan ide-ide yang cenderung kurang original dan mengikuti tren yang sudah ada. Selain itu, siswa juga lebih terpaku pada aspek teknis daripada nilai estetika dan pesan yang ingin disampaikan. Kurangnya eksplorasi elemen desain seperti warna, tipografi, dan *layout* yang kurang variatif juga menjadikan keterbatasan kemampuan siswa dalam membuat produk belajar. Disisi lain, siswa juga sering menunda-nunda pekerjaan sehingga produk belajar tidak selesai tepat waktu yang berdampak pada hasil produk belajar yang dipaksakan untuk selesai.

Sebuah studi pendahuluan yang dilakukan di SMK Pasundan 3 Kota Bandung mengungkap tantangan signifikan yang dihadapi siswa dalam mengembangkan proyek multimedia. Keterbatasan akses terhadap perangkat komputer pribadi yang mumpuni menjadi kendala utama. Keinginan besar siswa untuk mendalami dunia multimedia seringkali terbentur oleh kendala finansial dalam menyediakan perangkat yang sesuai dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan siswa kesulitan mengasah keterampilan secara optimal.

Meskipun demikian, semangat kreativitas siswa SMK Pasundan 3 tidak pernah padam. Kerja sama yang telah terjalin dengan berbagai Dunia Usaha dan Dunia Industri (DU/DI) menjadi bukti nyata potensi yang dimiliki oleh sekolah ini. Partisipasi siswa dalam berbagai acara perfilman, meskipun belum secara komersial, menunjukkan bahwa karya-karya mereka memiliki kualitas yang diakui. Hal ini tentu menjadi nilai tambah bagi SMK Pasundan 3 sebagai sekolah yang mampu mencetak lulusan kompeten di bidang multimedia.

Mengingat pentingnya evaluasi implementasi kurikulum di SMK terutama pada Kompetensi Keahlian Multimedia yang terkait dengan HOTS dalam hal

perkembangan teknologi yang terus berubah dengan cepat, sehingga evaluasi kurikulum dapat memastikan bahwa materi yang diajarkan relevan dengan teknologi terbaru dan kebutuhan industri. Dengan fokus pada HOTS, lulusan SMK multimedia tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga mampu berpikir kritis, kreatif, dan inovatif. Lulusan yang memiliki kemampuan HOTS lebih mudah beradaptasi dengan perubahan lingkungan kerja dan tuntutan pasar. Evaluasi kurikulum yang berfokus pada HOTS mendorong siswa untuk berpikir *out of the box* dan mengembangkan ide-ide kreatif. Oleh sebab itu, evaluasi membantu mengidentifikasi kekurangan dalam kurikulum dan metode pembelajaran. Dengan mengetahui kekurangan, sekolah dapat melakukan perbaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Pada dasarnya pendidikan SMK diadakan agar lulusannya memiliki keterampilan untuk menunjang dalam memasuki dunia kerja. Proses pembelajaran yang dilakukan memperhatikan *fundamental skills* yang diantaranya mengenai keterampilan berpikir (*thinking skills*) dimana siswa diharapkan mampu mengelola bagaimana cara untuk belajar, membuat, mengatasi masalah-masalah, membuat sebuah keputusan dan sebagainya yang termasuk pada HOTS. Untuk dapat melakukan HOTS ini, siswa harus menerapkannya secara konsisten dan terus menerus secara berulang agar menjadi sebuah kebiasaan (*habbit*) dalam suatu pekerjaan tertentu secara profesional.

Ujian Kompetensi digunakan untuk menentukan kompetensi yang dimiliki siswa pada setiap akhir pembelajaran di SMK. Dimana produk belajar yang dihasilkan dapat digunakan dan benilai jual di masyarakat atau DU/DI terutama pada bidang Multimedia (dunia kreatif). Namun, menurut Irwanti & Sudira (2014, hal. 423) menyatakan bahwa standar kemampuan yang disyaratkan oleh DU/DI belum terlaksana dengan baik pada Ujian Kompetensi. Didasarkan atas latar belakang tersebut, siswa belum dapat mencapai kompetensi produk belajar secara maksimal. Untuk itu perlu dianalisis faktor-faktor yang memiliki keterkaitan dengan kompetensi produk belajar tersebut. Sesuai dengan kajian awal bahwa kompetensi produk belajar ini memiliki keterkaitan dengan faktor:

1. Faktor pembelajaran, bahwa pembelajaran perlu menggunakan pendekatan HOTS. Hal ini didasarkan atas pertimbangan penerapan HOTS yang sukses akan menghasilkan penjelasan, keputusan, kinerja, produk belajar yang sesuai dengan konteks, pengetahuan atau pengalaman, pertumbuhan yang kontinyu dari HOTS itu sendiri, serta keterampilan-keterampilan intelektual lainnya yang dibutuhkan siswa saat memasuki dunia kerja.
2. Faktor kompetensi guru, bahwa guru perlu mengembangkan pengetahuan dan keterampilan untuk meningkatkan dan mengeksplorasi praktik kegiatan pembelajarannya. Hal ini didasarkan atas banyaknya studi yang terfokus pada peran mengajar guru di kelas daripada kompetensi guru.
3. Faktor sarana dan fasilitas untuk kegiatan praktik, bahwa sekolah perlu meningkatkan jumlah dan kualitas alat dan bahan dalam menunjang pembuatan produk belajar siswa. Meningkatnya kebutuhan dalam bidang Multimedia yang menyesuaikan dengan perkembangan IPTEK menjadi salah satu alasan peningkatan faktor ini.
4. Faktor kerjasama dengan DU/DI, bahwa kualitas kompetensi produk belajar siswa harus mendapat pengakuan dari DU/DI. Meningkatnya aktivitas-aktivitas yang membutuhkan lulusan Multimedia dalam kegiata sehari-hari pada DU/DI menjadi dasar dari faktor ini.
5. Faktor standarisasi Ujian Kompetensi, sekolah-sekolah perlu mengembangkan indikator-indikator kompetensi siswa agar sesuai dengan kebutuhan DU/DI. Kesesuaian standarisasi pada Ujian Kompetensi ini akan menentukan peluang kerja lulusan Multimedia dapat terserap dengan baik di masyarakat (DU/DI).
6. Faktor dukungan orangtua, perkembangan kompetensi siswa terutama pada proses pembuatan produk belajar tak lepas dari peranan orangtua dalam mendukung proses pembelajaran. Hal ini didasarkan atas peran orangtua dalam sarana dan fasilitas dalam menunjang pembuatan produk belajar diluar sekolah serta me-*monitoring* pembuatan produk belajar di rumah maupun di lapangan sehingga siswa tetap terarah.
7. Faktor motivasi siswa dalam pembuatan produk belajar, bahwa siswa perlu memiliki motivasi agar produk belajar yang dibuat selesai tepat waktu dan

sesuai dengan kebutuhan DU/DI. Hal ini didasarkan bahwa masih adanya siswa yang sulit mengerjakan produk belajar tepat waktu dengan berbagai penyebab terutama dikarenakan rendahnya motivasi siswa dalam menyelesaikan produk belajar sehingga produk belajar yang dihasilkan tidak maksimal.

8. Faktor sesama siswa, bahwa perlu berbagi pengetahuan dan keterampilan yang mereka miliki. Hal ini berdasarkan atas perbedaan siswa dalam menyerap materi pembelajaran sehingga dengan saling bertukar pikiran akan mengembangkan sebuah pemikiran yang lebih luas mengenai produk belajar yang sedang ia buat.

Melihat luasnya faktor-faktor yang memiliki keterkaitan dengan kompetensi produk belajar siswa, dalam kajian ini akan dibatasi pada faktor pembelajaran dan faktor kompetensi guru terhadap HOTS sehingga kajian lebih dalam mencakup: (1) pemahaman guru mengenai HOTS; (2) perancangan dan pengelolaan pembelajaran dengan memanfaatkan HOTS; dan (3) hasil produk belajar siswa.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

Agar penelitian ini lebih terarah, maka berdasarkan latar belakang dan indentifikasi masalah, penilitan ini akan dibatasi. Pada lingkup umum, masalah dalam penelitian ini adalah "Sejauh mana implementasi kurikulum program produktif berbasis *Higher Order Thinking Skills* di Sekolah Menengah Kejuruan pada Kompetensi Keahlian Multimedia berhasil meningkatkan kompetensi produk belajar siswa?"

Pembatasan masalah umum yang telah dikemukakan di atas secara lebih khusus dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana kompetensi guru terkait *Higher Order Thinking Skills* dalam merancang kegiatan pembelajaran yang berdampak pada kualitas produk belajar siswa?
2. Bagaimana pengelolaan pembelajaran yang berpusat pada *Higher Order Thinking Skills* dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan produk belajar yang kompleks dan kreatif?

3. Bagaimana hasil kompetensi produk belajar siswa yang menerapkan *Higher Order Thinking Skills*?

1.4 Tujuan Penelitian

Secara umum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana efektivitas implementasi kurikulum program produktif berbasis *Higher Order Thinking Skills* dalam meningkatkan kompetensi produk belajar siswa pada Kompetensi Keahlian Multimedia di Sekolah Menengah Kejuruan.

Secara khusus, mengevaluasi manfaat *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) pada Ujian Kompetensi siswa dalam meningkatkan kompetensi produk belajar siswa. Penelitian ini dilakukan pada Kompetensi Keahlian Multimedia di SMK Pasundan 3 Kota Bandung dengan data yang diperoleh dari guru dan siswa untuk mengetahui:

1. Mengkaji dan menganalisis sejauh mana kompetensi guru dalam menerapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam perancangan kegiatan pembelajaran, serta untuk mengetahui pengaruh kompetensi guru dalam menerapkan HOTS terhadap kualitas produk belajar siswa.
2. Mengkaji dan menganalisis bagaimana pengelolaan pembelajaran yang berpusat pada *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menghasilkan produk belajar yang kompleks dan kreatif, serta untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan penerapan pembelajaran berpusat pada HOTS dalam meningkatkan kreativitas dan kompleksitas produk belajar siswa.
3. Mengidentifikasi dan menganalisis hasil kompetensi produk belajar siswa yang telah menerapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dalam proses pembelajaran dan untuk mengetahui sejauh mana penerapan HOTS dapat meningkatkan kualitas dan kompleksitas produk belajar siswa.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan terhadap:

1. Manfaat teoritis

   Memberikan kontribusi pada pengembangan teori kurikulum, khususnya terkait dengan implementasi kurikulum berbasis HOTS dalam konteks pendidikan vokasi dan mengembangkan model implementasi kurikulum HOTS yang lebih efektif dan relevan dengan kebutuhan pendidikan vokasi.

2. Manfaat praktis

   a. Bagi sekolah dan guru

      Hasil penelitian dapat menjadi acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan proses pembelajaran, terutama dalam mengimplementasikan pendekatan HOTS serta dapat menjadi bahan pelatihan bagi guru untuk meningkatkan kemampuan guru dalam merancang pembelajaran berbasis HOTS dan menilai produk siswa.

   b. Bagi siswa

      Siswa dapat memperoleh manfaat langsung dari penerapan kurikulum berbasis HOTS, yaitu peningkatan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan menyelesaikan masalah. Kompetensi yang diperoleh melalui pembelajaran berbasis HOTS akan sangat bermanfaat bagi siswa dalam menghadapi dunia kerja yang semakin kompetitif.

   c. Bagi peneliti lain

      Hasil penelitian dapat berkontribusi dalam pengembangan teori-teori baru dalam bidang pendidikan, khususnya terkait dengan pembelajaran berbasis HOTS.