

BAB I PENDAHULUAN

Bab I berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian. Selain itu, penulis juga mencantumkan limitasi apa saja yang terdapat dalam penelitian ini.

1.1 Latar Belakang

Salah satu alat ukur penilaian kualitas pendidikan di dunia yang paling banyak digunakan termasuk Indonesia sendiri ialah PISA (*Programme for International Student Assessment*) yang dilakukan pada anak berusia 15-18 tahun dengan melakukan pengujian pada kemampuan berpikir matematika, sains, dan literasi. Hasil dari penilaian PISA diakui secara global sebagai tolak ukur kualitas mutu pendidikan suatu negara. Dikatakan pula bahwa apabila nilai yang diperoleh suatu negara tergolong tinggi maka secara global kualitas pendidikan negara tersebut diakui sebagai salah satu yang terbaik, pun sebaliknya. Dikutip dari laman Kemendikbud (Kemendikbud, 2019) rata-rata nilai matematika, sains, dan literasi Indonesia berdasarkan hasil pengujian PISA di tahun 2018, masih berada dibawah rata-rata nilai OECD dan menempati 10 peringkat terbawah dari 81 negara yang berpartisipasi. Berdasarkan skor yang diperoleh pada kemampuan membaca dan matematik secara berurutan, Indonesia mendapatkan nilai 371 dan 379 dari rata-rata skor OECD 487, dan skor sains rata-rata sebesar 389 dari rata-rata total sebesar 489. Hasil penilaian tersebut ini menempatkan kualitas pendidikan Indonesia dalam kuadran *low performance, high equity*, artinya bahwa kualitas pendidikan Indonesia masih tergolong rendah dibandingkan dengan total siswa yang terdaftar pada kategori usia yang ditentukan.

Menurut Kepala Badan Penelitian dan Pengembangan (Balitbang) (Kemendikbud, 2019) terdapat beberapa alasan yang diduga menjadi penyebab rendahnya skor PISA Indonesia diantaranya adalah pemerataan akses pendidikan untuk seluruh siswa di Indonesia yang dinilai memiliki kesenjangan tinggi serta untuk pertama kalinya Indonesia mengikuti tes PISA berbasis komputer yang mana aplikasi media ini belum terlaksana secara menyeluruh di sekolah-sekolah di Indonesia. Diketahui bahwa, siswa yang memperoleh pengajaran dari guru yang

memanfaatkan fungsi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) pada jenjang yang sama, memperoleh skor lebih tinggi 40% dibandingkan dengan siswa yang tidak.

Sejak kondisi pandemi di awal tahun 2020 dan pelaksanaan pembelajaran jarak jauh diterapkan, pemanfaatan TIK sebagai media pembelajaran di lingkungan pendidikan Indonesia meningkat pesat. Pemanfaatan ruang virtual dalam meningkatkan aktivitas dan interaksi siswa dan melakukan pengelolaan terhadap material yang digunakan selama masa pembelajaran jarak jauh. Terdapat banyak teknologi yang bisa digunakan oleh guru untuk meningkatkan kualitas pembelajaran virtual melalui pemanfaatan *learning management system* (LMS) seperti MOODLE atau Edmodo; pemanfaatan forum diskusi terbuka seperti Facebook Group; *virtual whiteboard*, Quizizz, Mentimeter, Padlet, dsb (Khan et al., 2021). Seiring dengan penyelenggaraan pembelajaran berbasis virtual yang berlangsung dalam waktu lama, tingkat efektivitasnya pun semakin menurun dan terjadi hampir secara serentak diseluruh dunia.

Penelitian menerangkan bahwa masalah terbesar yang ditimbulkan akibat penutupan sekolah dan penerapan kebijakan pembelajaran jarak jauh adalah tingkat pemahaman materi siswa yang menurun (*learning loss*) (Engzell et al., 2021) dan penurunan interaktivitas siswa di kelas (*student engagement*) (Bray et al., 2021). Menurut penelitian yang dilakukan hasil belajar siswa mengalami penurunan sebesar 3% setelah mengikuti proses pembelajaran dari rumah dibandingkan dengan hasil belajar pada jenjang yang sama pada periode belajar sebelum pandemi. Pembelajaran jarak jauh dinilai tidak efektif di sejumlah negara termasuk negara berkembang seperti Jepang dan Amerika yang menyatakan bahwa hampir 60% guru memberikan nilai 3 dari skala 10 mengenai efektivitas pembelajaran daring (Chen, L. K., Dorn, E., 2008). Hal yang sama juga dirasakan di Indonesia, berdasarkan hasil dua penelitian mengenai tingkat efektivitas pembelajaran jarak jauh diketahui bahwa lebih dari 50% siswa merespon bahwa mereka tidak memahami pembelajaran yang disampaikan oleh guru saat belajar secara virtual (Abidin et al., 2020).

Proses meningkatkan interaksi antara guru-siswa tidak hanya dapat dilakukan dengan penggunaan teknologi terkini, namun guru juga perlu membangkitkan sisi afektif dan kognitif siswa dalam proses pembelajaran.

Keterlibatan adalah faktor penting dalam pembelajaran jarak jauh dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka tradisional (Angelino et al., 2007). Keterlibatan siswa memiliki hubungan positif dengan kepuasan siswa, tingkat partisipasi, dan performa akademik (Meyer, 2014). Menurut (Anderson, 2003), interaksi berperan penting dalam keterlibatan siswa dan harus dipupuk dalam lingkungan belajar jarak jauh. Beberapa contoh interaksi yang perlu dimunculkan dalam pembelajaran jarak jauh diantaranya adalah interaksi siswa-siswa, siswa-guru, dan siswa dengan konten (Moore, 1993), ketiga hal ini sangat berguna untuk merangsang minat siswa dalam lingkungan belajar daring serta membantu siswa untuk mencapai performa belajar yang terbaik (Chen et al., 2008). Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh (Martin & Bolliger, 2018) di antara ketiga pola interaksi yang disebutkan oleh Moore, bentuk interaksi yang paling berpengaruh terhadap strategi peningkatan keterlibatan siswa di kelas adalah pola siswa-guru.

Guru memiliki peranan vital dalam usaha mengembangkan kualitas pendidikan suatu negara. Sebagai garda terdepan dari usaha mencerdaskan kehidupan bangsa, guru perlu memiliki kompetensi khusus dan sikap profesional dalam melaksanakan perannya. Seorang guru berperan penting dalam menerjemahkan ide abstrak tujuan pendidikan menjadi sebuah rencana aksi yang spesifik, nyata, terukur, dan terlihat secara gamblang melalui sejumlah penilaian yang dilakukan untuk mengukur kemampuan peserta didik.

Guru harus mampu mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pelajaran melalui memodelkan sikap belajar yang baik dan membangun kehadiran dengan melibatkan siswa dalam diskusi melalui berbagai lini diskusi, dorongan berprestasi, dan timbal balik secara berkala dengan cara membentuk ekspektasi hasil belajar yang diharapkan (Martin et al., 2018). Salah satu pendekatan pembelajaran yang mampu meningkatkan keberhasilan akademik adalah dengan menggunakan pendekatan HOTS. Pendekatan ini dapat diterapkan selama pembelajaran dan penilaian kelas. HOTS merupakan kemampuan yang harus dimiliki siswa di abad 21 (Chalkiadaki, 2018; Saputri et al., 2019). Kemampuan berpikir tingkat tinggi ini dapat dikuasai siswa jika siswa memahami dan mengintegrasikan pengetahuannya dengan pengalaman yang dimilikinya. Upaya peningkatan kemampuan berpikir tingkat tinggi tidak hanya terfokus pada aktivitas siswa tetapi juga dipengaruhi oleh

strategi yang digunakan guru selama proses pembelajaran. Strategi ini bertujuan untuk menghubungkan kemampuan berpikir siswa selama proses pembelajaran di kelas (Zerihun et al., 2012).

Guru berperan dalam memaparkan keterampilan berpikir tingkat tinggi siswa. Guru harus dapat merancang pertanyaan yang akan menuntut peserta didik untuk berpikir pada tingkat yang lebih tinggi sebagai penggunaan pikiran secara luas untuk membangun atau menemukan sesuatu yang unik. Keterampilan berpikir tingkat tinggi memungkinkan seseorang untuk menerapkan pengetahuan baru dan menggunakannya dalam situasi baru untuk menerima jawaban potensial (Hassan et al., 2018) Dalam pembelajaran konvensional, guru biasanya membanjiri siswanya dengan banyak informasi yang harus dihafal dan diingat oleh siswa, tetapi untuk mengungkapkan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS), guru harus mentransfusikan pengetahuan ini dalam pelajaran sehari-hari untuk memudahkan melihat perubahan keterampilan berpikir siswa (Singh & Marappan, 2020). Desain pembelajaran yang dirancang harus mampu mendorong siswa untuk mampu berpikir tingkat tinggi dalam penyelesaian kasus ilmiah yang dihadapinya melalui serangkaian proses pelatihan yang terencana dan sistematis. Tantangan terbesar bagi guru adalah bagaimana mengkonstruksi desain pembelajaran yang dapat melatih siswa selama pembelajaran untuk dapat melakukannya (Syahputra & Nasution, 2018). Tentunya proses ini, tidak akan bisa dilakukan apabila guru tidak memiliki keterampilan pedagogik yang baik dan pemahaman terhadap strategi belajar-mengajar yang memadai. Maka dari itu, penting bagi guru untuk senantiasa memperbarui keterampilannya dalam mengajar melalui kegiatan pelatihan.

Pelatihan dikembangkan untuk membangun pengetahuan yang perlu dimiliki oleh seseorang guna meningkatkan keterampilannya. Pelatihan merupakan suatu hal yang penting untuk dilakukan oleh para guru dengan tujuan untuk mengembangkan kompetensi dan keterampilan dalam mengajar dan melaksanakan tugas serta tanggung jawabnya (Wulandari & Iriani, 2018). Beberapa agenda pelatihan yang direkomendasikan untuk dapat meningkatkan keterampilan guru guna menunjang pembelajaran jarak jauh terdiri atas cara menanamkan seluruh kurikulum dengan pengalaman teknologi kualitas dan kuantitas tinggi di seluruh program dan dalam program (Foulger et al., 2017; Trust, 2017) keterampilan untuk

mengembangkan pembelajaran virtual dan kompetensi pengajaran campuran dalam format, pengaturan, dan situasi yang berbeda (Archambault, L. & Kennedy, 2014; Graham et al., 2019; Pulham & Graham, 2018; Zweig & Stafford, 2016), dan mendorong pendidik untuk menumbuhkan jaringan pembelajaran profesional yang disempurnakan secara digital untuk mendukung pembelajaran dan pertumbuhan berkelanjutan mereka terkait dengan pengajaran dengan teknologi (Trust et al., 2016), pemanfaatan Kahoot! sebagai media belajar untuk menunjang pembelajaran HOTS (Hardi & Marleni, 2020), penggunaan aplikasi ponsel dalam meningkatkan keterampilan HOTS (Aji & Suparno, 2021),

Pemanfaatan teknologi tidak hanya digunakan sebagai media pembelajaran namun juga kegiatan pelatihan bagi para profesional mulai banyak diterapkan sejak masa awal pandemi. Pelatihan berbasis virtual merupakan cara alternatif bagi akademisi dan pelatih pemasaran dalam membekali pelajar dengan keterampilan yang diperlukan untuk karier apa pun (Ahrens et al., 2016). Di sektor pemasaran media virtual ini berfungsi sebagai alat untuk menyebarkan informasi, menjangkau pasar yang lebih luas, sebagai sarana komunikasi antara pengusaha dan agen penjualan (Harrison, 2014). Dibidang medis dimanfaatkan oleh praktisi untuk memfasilitasi eksplorasi dan penyebaran pengetahuan ilmiah tentang berbagai aspek kedokteran sekaligus memberi kuliah bagi para residen tentang gagasan klinis mengenai kompetensi medis (Mayorga et al., 2014). Pada bidang pendidikan digunakan sebagai sarana untuk menyampaikan konsep dan pengetahuan untuk mempromosikan berbagai metode pembelajaran serta meningkatkan pemahaman tentang *e-learning* dan menciptakan *e-portofolio* konstruktif yang membantu siswa belajar secara produktif (Polanco-Bueno, 2013). Pelatihan secara virtual dinilai mampu memberikan kesempatan pembelajaran secara langsung (*synchronous learning*) dan tidak langsung (*asynchronous learning*) yang memungkinkan untuk peserta dan pelatih bertemu saling berinteraksi meski berada di lokasi yang berbeda. Pelatihan menggunakan media *virtual synchronous learning* dinilai mampu memberikan kesempatan pembelajaran secara langsung yang memungkinkan untuk peserta dan pelatih bertemu secara langsung di waktu yang sama meski berada di lokasi yang berbeda (Gegenfurtner et al., 2020; Mohalik & Poddar, 2020; Sweeney, 2009).

Terlepas dari peluang model pelatihan yang menjanjikan, penggunaan teknologi *virtual synchronous learning* sebagai media pelatihan serta pengaruhnya terhadap retensi pembelajaran di antara para guru belum terbukti secara ilmiah. Apakah teknologi ini mampu meningkatkan keefektifan pelatihan tentang pengembangan pengetahuan dan keterampilan pedagogis guru masih perlu dikaji lagi lebih lanjut (Toquero & Talidong, 2020). Sebagian besar penelitian evaluasi yang ada saat ini mengukur tingkat kepuasan, pembelajaran, perilaku, dan hasil pelatihan yang diselenggarakan pada pelatihan *offline* (Arslan et al., 2020); mengukur tingkat kesiapan peserta dan organisasi dalam melaksanakan pelatihan virtual tanpa mengaitkannya dengan peningkatan kualitas pedagogik guru (Mohalik & Poddar, 2020).

Hal yang sama terjadi di lapangan, salah satunya di PT. Pahami Cipta Edukasi yang merupakan sebuah perusahaan berbasis *educational technology* yang menyediakan layanan bimbingan belajar bagi siswa kelas XII dalam mempersiapkan UTBK yang dikenal memiliki karakteristik soal ujian berbasis kemampuan berpikir tingkat tinggi. Dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa dalam menjawab soal ujian berbasis HOTS, maka diperlukan proses pembelajaran yang mendukung siswa dalam mengasah keterampilan berpikir tingkat tinggi. Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Program *Live Class* PT. Pahami Cipta Edukasi, mengatakan bahwa kemampuan siswa untuk menjawab soal HOTS UTBK membutuhkan pembelajaran yang menunjang siswa untuk berpikir kritis dan berlatih agar terbiasa dalam berpikir tingkat tinggi.

Kualitas pedagogik guru dalam merencanakan pembelajaran, membuat bahan ajar, dan evaluasi pelajaran yang mendukung proses belajar aktif dan mampu meningkatkan keterampilan berpikir siswa menjadi kunci utama dalam pelaksanaan pembelajaran berbasis HOTS (Singh & Marappan, 2020). Oleh karena itu, itu PT. Pahami Cipta Edukasi mengadakan pelatihan yang menunjang peningkatan keterampilan pedagogik guru dalam pengelolaan kelas.

Secara umum, pelatihan ini diselenggarakan dengan menggunakan moda *synchronous learning* selama dua minggu yang terbagi atas sesi penyampaian materi (*lecture*) yang disampaikan oleh pelatih berpengalaman, untuk penugasan diberikan dalam bentuk implementasi materi pelatihan secara langsung dikelas

tempat mereka mengajar dan dilakukan *peer review* oleh teman dari divisi yang sama, serta sesi diskusi dan pemberian umpan balik yang dilakukan secara bersama-sama oleh seluruh peserta.

Proses pengembangan pelatihan di PT. Pahami Cipta Edukasi dilaksanakan oleh Tim *Teacher Development* yang terbagi dalam empat tahapan yakni tahap analisis kebutuhan, tahap pengembangan atau desain program, implementasi, dan evaluasi. Proses implementasi dan evaluasi dilakukan secara paralel untuk mengukur tingkat kepuasan peserta terhadap kegiatan pelatihan dan melihat adanya perubahan pemahaman terkait dengan materi yang disampaikan selama kegiatan pelatihan. Penulis melakukan konfirmasi pada *Lead* dari Tim *Teacher Development* apakah di perusahaan ini melakukan evaluasi implementasi berkaitan dengan perubahan perilaku peserta setelah pelatihan dalam pekerjaan sehari-hari? Namun ternyata, hal ini masih dalam bentuk dokumen rencana saja namun belum pernah dilaksanakan.

Evaluasi merupakan salah satu tahapan paling penting di dalam siklus pelatihan untuk menganalisis dan mempelajari elemen apa yang sudah sesuai dalam pelaksanaannya, apakah tujuan yang diharapkan telah tercapai, dan apa hal yang perlu dikembangkan untuk program pelatihan selanjutnya (Keller, 2019). Evaluasi dapat pula digunakan untuk menilai apakah pelatihan yang telah dilaksanakan berjalan dengan efektif, efisien, dan digunakan untuk mengetahui tingkat keterserapan informasi para peserta pelatihan dalam melaksanakan pekerjaannya sehari-hari dan mampu untuk meningkatkan performa organisasi dalam jangka panjang (Sahni, 2020). Tanpa adanya pelaksanaan evaluasi yang holistik akan sulit untuk menggambarkan apa kegiatan pelatihan benar-benar berhasil dan memberikan *return of investment* (ROI) yang baik bagi perusahaan atau justru sebaliknya (Nullmeyer & Spiker, 2017).

Evaluasi kegiatan pelatihan dapat dilakukan dengan menggunakan beberapa model evaluasi yang dikembangkan oleh para ahli diantaranya model evaluasi CIPP yang dikembangkan oleh Stufflebeam yang bertujuan untuk memberikan penilaian sebagai bahan pertimbangan untuk mengembangkan program selanjutnya alternatif pemecahan masalah yang berkaitan dengan inovasi kurikulum pelatihan di masa yang akan datang dengan melakukan analisa pada aspek *context* (sasaran dan tujuan

organisasi), *input* (strategi, prosedur, dan aktivitas program yang dilaksanakan dikaitkan dengan tujuan program), *process* (penilaian terhadap persiapan dan implementasi kurikulum yang telah dikembangkan), *product* (penilaian hasil belajar dan keseluruhan program) (Hasan, 2014); model evaluasi Kirkpatrick yang ditujukan untuk memperoleh gambaran pelaksanaan pelatihan secara luas melalui empat tahap yakni evaluasi pada reaksi peserta, pembelajaran, perilaku, dan hasil (D. L. Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2008); dan model evaluasi Jack Phillip yang dikembangkan berdasarkan model evaluasi empat level Kirkpatrick namun dengan menambahkan satu aspek hasil berupa perhitungan *cost-benefit* pada tingkatan organisasi (Rusman, 2021).

Pada penelitian ini model evaluasi yang digunakan berdasarkan teori *4 level of Evaluation* milik Kirkpatrick. Model evaluasi Kirkpatrick termasuk salah satu kerangka evaluasi kalsik yang diterima secara luas dan digunakan oleh banyak lembaga karena mampu mensesederhanakan proses evaluasi yang kompleks ke dalam empat langkah. (Sahni, 2020; Alsalamah & Callinan, 2021). Selain itu, model ini secara luas dianggap sebagai standar untuk evaluasi pelatihan dan pembelajaran karena memberikan perspektif yang mencakup keseluruhan konteks untuk mengukur tingkat efektivitas pelaksanaan pealtihan (Kaufman & Keller, 1994). Pelaksanaan evaluasi yang baik seyogyanya mencakup kerangka kerja yang memungkinkan evaluasi program pelatihan secara komprehensif melalui variabel yang berbeda dan pada berbagai titik waktu (D. L. Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2008). Berdasarkan model evaluasi pelatihan Kirkpatrick untuk mengidentifikasi performa pelatihan dilihat dari empat aspek yakni reaksi peserta terhadap program pelatihan (*reaction*), perubahan kognitif (*learning*), perubahan perilaku setelah mengikuti pelatihan (*behaviour*), dan hasil atau dampak yang setelah mengikuti pelatihan (*result*) (D. L. Kirkpatrick & Kirkpatrick, 2008). Evaluasi empat level Kirkpatrick dianggap mampu memberikan gambaran holistik bagaimana suatu program pelatihan terlaksana dan mampu memberikan kontribusi yang dibutuhkan bagi organisasi (Kauffeld et al., 2008).

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, penulis bermaksud untuk meneliti terkait hasil pelaksanaan program pelatihan pembelajaran berbasis HOTS yang dilaksanakan dengan moda *synchronous learning* dilihat dari respon guru terhadap

pelaksanaan pelatihan, perubahan pengetahuan guru setelah melakukan pelatihan, perubahan perilaku guru dalam mengajar setelah mengikuti pelatihan, dan hasil dari pelatihan guru terhadap efektivitas pengajaran yang dilakukan guru di kelas.

1.2 Rumusan Masalah

1.2.1 Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan permasalahan di dalam latar belakang diatas, maka secara umum rumusan masalah penelitian ini adalah, “Bagaimana evaluasi pelaksanaan program pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning* yang diselenggarakan oleh PT. Pahami Cipta Edukasi?”

1.2.2 Rumusan Masalah Khusus

Berdasarkan latar belakang yang telah disebutkan diatas, secara khusus penelitian ini akan dilakukan untuk memecahkan permasalahan terkait dengan:

1. Bagaimana reaksi peserta mengikuti pelatihan program pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*?
2. Bagaimana pemahaman peserta pelatihan mengenai materi pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*?
3. Bagaimana implementasi perilaku peserta setelah mengikuti pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian Umum

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, secara umum penelitian ini akan dilakukan dengan tujuan untuk menjawab permasalahan terkait dengan “Mendeskripsikan evaluasi pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning* yang diselenggarakan oleh PT. Pahami Cipta Edukasi.”

1.3.2 Tujuan Penelitian Khusus

Berdasarkan tujuan umum yang telah diuraikan, maka dibuatlah beberapa tujuan khusus yang mencakup:

1. Mendeskripsikan reaksi peserta yang mengikuti pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*.

2. Mendeskripsikan pemahaman peserta pelatihan mengenai materi pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*.
3. Mendeskripsikan implementasi perilaku peserta setelah mengikuti pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*.

1.4 Manfaat Penelitian

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis berupa:

1. Manfaat teoritis dapat memberikan gambaran mengenai evaluasi pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *synchronous learning*.
2. Manfaat praktis; bagi peneliti, rangkaian penelitian ini dapat meningkatkan penguasaan fungsi ilmu yang dipelajari; bagi perguruan tinggi, hasil penelitian dapat dijadikan dokumen akademik sebagai acuan bagi penelitian berikutnya; bagi akademisi, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya yang hendak meneliti lebih dalam lagi mengenai efektivitas pelaksanaan pelatihan pembelajaran berbasis HOTS dengan moda *virtual synchronous learning*.

1.5 Limitasi Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa limitasi yang berpengaruh terhadap hasil penelitian secara keseluruhan. Limitasi yang terdapat penelitian ini diantaranya:

1. Penelitian ini terbatas hanya meneliti pada salah satu program pelatihan guru mengenai Pembelajaran Berbasis HOTS.
2. Penelitian ini terbatas hanya meneliti tiga level pertama dari Kirkpatrick (Level 1 *Reaction*, Level 2 *Learning*, dan Level 3 *Behavior*) menyesuaikan dengan kondisi perusahaan dan waktu yang tersedia untuk melakukan penelitian.
3. Dokumen kurikulum pelatihan yang digunakan untuk Pelatihan Pembelajaran Berbasis HOTS dengan Moda *Virtual Synchronous Learning* tidak di evaluasi secara langsung menggunakan model evaluasi kurikulum yang sesuai dengan peruntukannya