

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Globalisasi dan perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) berdampak pada perubahan sistem nilai dan pola kehidupan, secara tidak langsung telah menuntut prasyarat kemampuan manusia untuk memperoleh peluang partisipasi di dalamnya. Dalam konteks keterbukaan dunia, manusia hidup dalam masyarakat mega kompetisi yang terus menerus mengejar kualitas dan keunggulan (Tilaar, 1999). Dampak tersebut tidak hanya berpengaruh ke negara-negara berkembang, akan tetapi juga ke negara-negara yang sudah maju sekalipun. Pengaruh yang paling signifikan adanya globalisasi adalah adanya perkembangan teknologi yang tersebar secara luas ke seluruh dunia.

Globalisasi telah memasuki era baru yang bernama revolusi industri 4.0. Klaus Shwab (2016: 11) melalui *The Fourth Industrial Revolution* menyatakan bahwa

dunia telah mengalami empat tahapan revolusi. Revolusi industri pertama yang dimulai sejak 1784 memperkayakan air dan kekuatan uap untuk mekanisasi sistem produksi. Revolusi industri kedua yang dimulai tahun 1870 menggunakan daya listrik untuk melangsungkan produksi massal. Penggunaan teknologi komputer untuk otomatisasi manufaktur mulai tahun 1970 menjadi tanda revolusi industri ketiga. Sekarang dunia telah memasuki era baru yaitu revolusi industri keempat.

Revolusi industri 4.0 adalah sebuah istilah yang diciptakan pertama kali di Jerman pada tahun 2011 yang ditandai dengan revolusi digital. Revolusi industri ini merupakan suatu proses industri yang terhubung secara digital yang mencakup berbagai jenis teknologi, mulai dari 3D printing hingga robotik yang diyakini

mampu meningkatkan produktivitas. Kehadiran revolusi industri 4.0 memang menghadirkan lini usaha baru, lapangan kerja baru, profesi baru yang tak terpikirkan sebelumnya. Namun pada saat yang sama ada pula lini usaha yang terancam, profesi dan lapangan kerja yang tergantikan oleh mesin kecerdasan buatan dan robot.

Yahya (2018: 2) menyatakan bahwa nama istilah revolusi industri 4.0 bermula dari sebuah proyek yang diprakarsai oleh pemerintah Jerman untuk mempromosikan komputerasi manufaktur. Jerman merupakan negara pertama yang membuat *roadmap (grand design)* tentang implementasi ekonomi digital. Era revolusi industri 4.0 juga dikenal dengan istilah revolusi digital dan era disrupsi. Istilah disrupsi dalam bahasa Indonesia adalah tercabut dari akarnya. Menurut Kasali (2018: 34) disrupsi diartikan juga sebagai inovasi. Dari istilah di atas maka disrupsi bisa diartikan sebagai perubahan inovasi yang mendasar atau secara fundamental. Di era disrupsi ini terjadi perubahan yang mendasar karena terjadi perubahan yang masif pada masyarakat dibidang teknologi di setiap aspek kehidupan masyarakat.

Beberapa aktivitas yang sudah dilakukan pada revolusi industri 4.0 di Indonesia yaitu perubahan yang membuat aktivitas kita lebih efektif dan efisien di antaranya adalah perubahan cara bayar dari *cash* ke *non cash* kemudian transfer dana yang menggunakan aplikasi *mobile* atau *m-banking*, penggunaan internet yang awalnya untuk mencari informasi dan berkirim pesan telah bertransformasi menjadi *internet of things* (mencari teman, *shareinfo*, bekerja, belanja, belajar, sistem keamanan rumah, sistem otomatisasi rumah), cara belanja sistem *online*,

tersedianya transportasi umum dengan aplikasi *online* baik untuk mengangkut manusia maupun barang atau makanan, cara pembayaran tol yang *non cash*, mulainya pembelajaran dengan buku digital, sebuah sistem keamanan rumah yang memberikan bukti bahwa *Internet of Thing* dapat berguna memberikan rasa aman. revolusi industri 4.0 ini juga melahirkan pekerjaan-pekerjaan baru yang banyak bersentuhan dengan dunia digital. Perusahaan-perusahaan baru muncul dengan berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK).

Studi yang dilakukan Trilling dan Fadel (2009) dalam Zubaidiyah (2017:1) menunjukkan bahwa tamatan sekolah menengah, diploma dan pendidikan tinggi masih kurang kompeten dalam hal: (1) komunikasi oral maupun tertulis, (2) berpikir kritis dan mengatasi masalah, (3) etika bekerja dan profesionalisme, (4) bekerja secara tim dan berkolaborasi, (5) bekerja di dalam kelompok yang berbeda, (6) menggunakan teknologi, dan (7) manajemen proyek dan kepemimpinan. ASEAN Business Outlook Survey 2014 melaporkan hasil kajiannya dan menyatakan bahwa Indonesia dianggap sebagai negara tujuan investasi asing dan bahkan menjadi salah satu tujuan utama di wilayah ASEAN. Survei tersebut juga mengindikasikan fakta yang kurang baik, bahwa Indonesia memiliki tenaga kerja dengan keahlian rendah dan murah. Jika dibandingkan dengan lulusan negara lain yang lebih ahli dan terlatih, misalnya Filipina sebagai peringkat tertinggi, bangsa Indonesia tidak akan mampu bersaing dan akan kehilangan kesempatan kerja yang baik, jika tidak didukung suatu program yang mencetak lulusan berketerampilan tinggi.

Pemerintah Indonesia saat ini tengah melaksanakan langkah langkah strategis yang ditetapkan berdasarkan peta jalan *Making Indonesia 4.0*. Upaya ini

dilakukan untuk mempercepat terwujudnya visi nasional yang telah ditetapkan untuk memanfaatkan peluang di era revolusi industri 4.0. Salah satu visi penyusunan *Making Indonesia 4.0* menurut Satya (2018: 19) adalah menjadikan Indonesia masuk dalam 10 besar negara yang memiliki perekonomian terkuat di dunia pada tahun 2030. Peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) merupakan salah satu bagian dari 10 prioritas dalam melaksanakan program *Making Indonesia 4.0*. SDM adalah hal yang penting untuk mencapai kesuksesan pelaksanaan *Making Indonesia 4.0*. Indonesia berencana untuk merombak kurikulum pendidikan dengan lebih menekankan pada *Science, Technology, Engineering, the Arts, dan Mathematics* (STEAM), menyelaraskan kurikulum pendidikan nasional dengan kebutuhan industri di masa mendatang.

Agustinus Hermino (2014) menyatakan bahwa pendidikan adalah

kata kunci dalam setiap usaha untuk meningkatkan kualitas hidup manusia, dimana di dalamnya memiliki peranan dan objekif untuk memanusiakan manusia. Pendidikan pada hakikatnya adalah proses pematangan kualitas hidup. Melalui proses tersebut diharapkan manusia dapat memahami apa arti dan hakikat hidup, serta untuk apa dan bagaimana menjalankan tugas hidup dan kehidupan secara benar.

Di abad ke-21 ini, pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup (*life skills*). Abad ke-21 ditandai dengan banyaknya (1) informasi yang tersedia dimana saja dan dapat diakses kapan saja, (2) komputasi yang semakin cepat, (3) otomasi yang menggantikan pekerjaan-pekerjaan rutin, dan (4) komunikasi yang dapat dilakukan dari mana saja dan kemana saja.

Perubahan yang terjadi pada abad ke-21 menurut Trilling dan Fadel (2009)

adalah:

(a) dunia yang kecil, karena dihubungkan oleh teknologi dan transportasi, (b) pertumbuhan yang cepat untuk layanan teknologi dan media informasi, (c) pertumbuhan ekonomi global yang mempengaruhi perubahan pekerjaan dan pendapatan, (d) menekankan pada pengelolaan sumberdaya air, makanan dan energi, (e) kerjasama dalam penanganan pengelolaan lingkungan, (f) peningkatan keamanan terhadap privasi, keamanan dan teroris, dan (g) kebutuhan ekonomi untuk berkompetisi pada persaingan global. Perubahan trend pekerjaan dari berbasis industri (*industrial age*) ke berbasis pengetahuan (*knowledge age*).

Perubahan transisi dari masyarakat industri ke masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge age*) mempengaruhi beberapa aspek baik budaya maupun pendidikan. Munculnya pekerja baru di bidang industri yang berbasis pengetahuan (*knowledge work*). Sebagian besar dari pekerjaan baru memerlukan kualifikasi yang tidak dimiliki oleh pekerja di industri. Pekerja baru membutuhkan pendidikan formal untuk memperoleh dan menerapkan teori pengetahuan analitis (*analytical knowledge*) dan membutuhkan pendekatan yang berbeda untuk bekerja serta kebiasaan terus belajar (*continuous learning*). Trilling and Hood (1999: 3) menyatakan bahwa perubahan dibutuhkan untuk mempersiapkan diri agar dapat hidup dan bekerja dalam masa pengetahuan (*knowledge age*) terutama pada bidang pendidikan.

Griffin (2003: 1) menjelaskan permasalahan di atas menjadikan bidang pendidikan memiliki peranan penting untuk mengubah dunia. Dunia pendidikan tidak berpengaruh akibat adanya perubahan tersebut. Permasalahan bidang pendidikan tersebut dapat dicapai melalui aktivitas pembelajaran yang ada di sekolah. Sekolah yang dalam hal ini SMK tidak dapat meluluskan peserta didik,

jika keterampilan dan pengetahuan peserta didik tidak sesuai atau sejalan dengan kompetensi pekerjaan yang sebenarnya yang ada di dunia usaha dan industri. Sekolah yang dalam hal ini SMK tidak dapat berharap banyak untuk dapat meningkatkan prestasi akademik peserta didik, jika prestasi para peserta didik tersebut secara keseluruhan tidak mengintegrasikan teknologi yang ada pada saat ini (Donahoo & Whitney, 2006:133). Peserta didik harus dapat mengaplikasikan teknologi dengan baik, jika mereka berharap akan hidup dan bekerja dengan sukses dalam masyarakat yang semakin kompleks yang didukung oleh adanya informasi teknologi (Miller, 2007:22). Dalam rangka untuk mewujudkan hal tersebut, kepala sekolah harus mengambil perannya untuk mendapatkan perubahan melalui sistem manajemen sekolah dan lingkungan pembelajaran.

Untuk meningkatkan kualitas pendidikan seorang kepala sekolah harus mampu meningkatkan kinerja para guru atau bawahannya, serta mengelola semua sumber daya sekolah dengan sebaik-baiknya. Banyak faktor yang dapat mempengaruhi kinerja seseorang. Sebagai pemimpin, kepala sekolah harus mampu memberikan pengaruh-pengaruh yang dapat menyebabkan guru tergerak untuk melaksanakan tugasnya secara efektif sehingga kinerja mereka akan lebih baik. Sebagai pemimpin yang mempunyai pengaruh, diharapkan dapat membangkitkan semangat kerja tenaga pendidik dan kependidikan bahkan para siswa belajar dengan kesadaran dan kemauan sendiri untuk meningkatkan prestasinya. Dengan demikian kepala sekolah dapat mengadakan perubahan-perubahan dalam cara berfikir, sikap, tingkah laku yang dipimpinnya.

Peran kepala sekolah harus berubah dari seorang *leader* menjadi seorang manajer dalam proses pembelajaran (Sharp & Walter, 1994:21), menjadi pemimpin instruksional dan kurikuler (Cheng, 2004:3), dan baru-baru ini kepala sekolah seharusnya menjadi seorang pemimpin dalam penguasaan teknologi (McLeod, 2008:1). Perubahan kepemimpinan kepala sekolah tersebut didasarkan pada kebutuhan industri yang berkembang pesat pada saat ini. Di era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 ini, seorang kepala sekolah diharapkan untuk semakin dapat mendiversifikasi kepemimpinan pendidikan di seluruh aktivitas pembelajaran di sekolahnya. Kepemimpinan teknologi bagi seorang kepala sekolah menjadi sangat penting dalam kaitannya penggunaan teknologi yang lebih efektif (Anderson & Dexter, 2005:49). Seperti yang telah dijelaskan di atas, kepemimpinan teknologi penting untuk meningkatkan keterampilan dan kemampuan peserta didik untuk semua pembelajaran di sekolah berdasar integrasi teknologi yang berkembang pada saat ini. Flanagan & Jacobsen (2003: 125) mengemukakan bahwa integrasi teknologi yang tidak tepat akan menghasilkan produk sampingan yang bersifat negatif (tidak bermanfaat).

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 6 Tahun 2018 tentang Penugasan Guru sebagai Kepala Sekolah menjadikan kepala sekolah *full* sebagai pemimpin dan manajer sekolah, tidak lagi dibebani tugas mengajar. Hal ini bertujuan agar kepala sekolah dapat fokus melaksanakan tugasnya untuk meningkatkan mutu sekolah. Pasal 15 ayat (1) menyatakan bahwa "Beban kerja kepala sekolah sepenuhnya untuk melaksanakan tugas pokok manajerial, pengembangan kewirausahaan, dan supervisi kepada guru dan tenaga

kependidikan." Lalu pada ayat (2) dinyatakan bahwa "Beban kerja kepala sekolah sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bertujuan untuk mengembangkan sekolah dan meningkatkan mutu sekolah berdasarkan 8 (delapan) standar nasional pendidikan." Sebagai seorang pemimpin, dia harus memimpin dan memberdayakan sejumlah pendidik dan tenaga kependidikan di sekolah yang dipimpinnya untuk bersama-sama mencapai visi dan misi sekolah. Ada 5 kompetensi yang harus dimilikinya, antara lain; (1) kompetensi kepribadian, (2) kompetensi manajerial, (3) kompetensi kewirausahaan, (4) kompetensi supervisi, dan (5) kompetensi sosial.

Kepala sekolah disamping harus memimpin sekolah sesuai dengan tugas pokok dan fungsinya, juga harus mampu menyikapi dan beradaptasi terhadap berbagai dinamika yang berkembang dengan cepat, misalnya dalam implementasi kurikulum, aturan Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB), peningkatan kompetensi guru, peningkatan kompetensi kepala sekolah, dan sebagainya. Perubahan kepemimpinan kepala sekolah tersebut didasarkan pada kebutuhan industri yang berkembang pesat pada saat ini.

Di era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 ini, seorang kepala sekolah diharapkan untuk semakin dapat mendiversifikasi kepemimpinan pendidikan di seluruh aktivitas pembelajaran di sekolahnya. Seorang kepala sekolah yang visioner tentunya memiliki kepekaan dan kecepatan dalam merespon atau menjawab tantangan tersebut. Paradigma manajemen pendidikan dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan secara efektif dan efisien perlu didukung oleh sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam hal ini, pengembangan sumber daya manusia merupakan proses peningkatan kemampuan manusia agar mampu bersaing

di era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21. Kepala sekolah merupakan salah satu komponen pendidikan yang paling berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan. Hal ini karena ada hubungannya antara keberhasilan mutu pendidikan di sekolah dengan mutu kepala sekolah. Sekolah berhasil adalah sekolah yang dipimpin oleh kepala sekolah yang bermutu dan berinovasi tinggi, begitu juga sebaliknya sekolah kurang berhasil adalah sekolah yang dipimpin oleh kepala sekolah yang kurang bermutu.

Kepala sekolah dalam menyelenggarakan tugas dan fungsinya sebagai pemimpin dan pengelola sekolah harus memiliki visi dan misi, serta strategi manajemen pendidikan secara utuh dan berorientasi kepada mutu. Kepemimpinan adalah suatu kekuatan penting dalam rangka pengelolaan sekolah, oleh sebab itu kemampuan memimpin secara efektif merupakan kunci keberhasilan organisasi sekolah. Salah satu faktor penentu tinggi rendahnya mutu pendidikan dan efektifitas sekolah ialah kepemimpinan kepala sekolah. Hal itu dapat dimengerti karena kepemimpinan bukan hanya mengambil inisiatif, melainkan bermakna pula kemampuan manajerial, yaitu kemampuan mengatur dan menempatkan sesuatu sesuai dengan tempatnya.

Berkaitan dengan kemajuan dan pengembangan sekolah di era sekarang ini, dibutuhkan suatu inovasi yang tinggi dari seorang kepala sekolah sebagai pimpinan. Sikap inovatif dimaksud membutuhkan suatu pemikiran yang lebih dari biasanya dan beda dari yang lain (*out of the box*). Namun, masih ada sebagian kecil kepala sekolah dalam membangun sikap inovatif yang berguna bagi pengembangan sekolah masih dalam kategori cukup. Hal ini ditunjukkan dengan masih ada

sebagian kecil kepala sekolah yang belum mampu menciptakan suatu program unggulan yang berbeda dengan sekolah lain.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di 2 SMK yaitu SMK N 3 Yogyakarta dan SMK N 2 Wonosari didapatkan bahwa terdapat permasalahan dengan adanya era revolusi industri 4.0 dan penerapan pembelajaran abad 21 yang dihadapi oleh kepala sekolah diantaranya fasilitas peralatan praktik siswa di SMK belum sesuai dengan standar industri saat ini dan masih banyak guru yang menggunakan sistem tradisional dalam menjalankan kegiatan belajar mengajar di SMK akibatnya berdampak pada tidak terlaksanakannya pembelajaran abad 21 di SMK tersebut. Dilain hal, dilihat dari lulusan yang ada banyak lulusan yang belum siap bersaing dalam menghadapi tantangan yang ada di industri seperti adanya pekerjaan baru maupun pekerjaan lama yang sekarang sudah digantikan oleh komputerisasi maupun otomatisasi sehingga kompetensi yang dimiliki lulusan tidak sesuai dengan yang ada dilapangan.

Oleh karenanya, kepemimpinan kepala sekolah menjadi sangat penting dalam upaya beradaptasi dan mampu memanfaatkan dengan baik peluang dengan adanya era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 sehingga dapat menciptakan lulusan peserta didik yang mampu bersaing di era saat ini. Peluang kepemimpinan kepala sekolah pada era revolusi industri dan pembelajaran abad 21 sangat berpengaruh untuk menciptakan solusi kepada kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi sekarang. Tantangan pada era sekarang juga berpengaruh kepada kepala sekolah dalam kaitannya menumbuhkan solusi jitu dalam menghadapi era revolusi industri 4.0. Penelitian ini dilaksanakan dengan

mengambil sampel di dua SMK negeri yang memiliki bidang keahlian Teknologi dan Rekayasa yaitu SMK N 2 Wonosari dan SMK N 3 Yogyakarta. Berdasarkan uraian tersebut, maka peneliti bermaksud mengadakan penelitian yang bertujuan untuk mencari tahu pengaruh peluang dan tantangan Kepemimpinan Kepala Sekolah pada era Revolusi Industri 4.0 dan Pembelajaran Abad 21 terhadap solusi Kepemimpinan Kepala Sekolah dalam menghadapi era Revolusi industri 4.0 dan Pembelajaran Abad 21 di Sekolah Menengah Kejuruan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka perlu mengidentifikasi terlebih dahulu untuk memperjelas kemungkinan masalah yang timbul sebagai berikut.

1. Munculnya revolusi industri 4.0 berdampak pada profesi dan lapangan kerja yang tergantikan oleh mesin kecerdasan buatan dan robot.
2. Perubahan transisi dari masyarakat industri ke masyarakat berbasis pengetahuan (*knowledge age*) mempengaruhi beberapa aspek baik budaya maupun pendidikan.
3. Indonesia memiliki tenaga kerja dengan keahlian rendah dan murah jika dibandingkan dengan lulusan negara lain yang lebih ahli dan terlatih, tenaga kerja indonesia akan tidak mampu bersaing dalam hal ini lulusan SMK.
4. Efektifitas sekolah dalam mewujudkan prestasi sekolah masih rendah.
5. Kepala sekolah masih belum bisa mengambil keuntungan dengan adanya era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21

6. Keterampilan dan pengetahuan peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) masih kurang dan belum sesuai atau sejalan dengan kompetensi dunia usaha dan industri.
7. Beberapa guru SMK masih belum bisa menerapkan perkembangan teknologi informasi untuk pengembangan pembelajaran abad 21 di kelas.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka diperlukan batasan masalah. Agar lebih fokus serta memperjelas masalah yang diteliti, dari berbagai masalah dan kendala yang muncul, peneliti akan membatasi pada dua faktor yang diduga dapat berpengaruh pada solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 di Sekolah Menengah Kejuruan yaitu peluang dan tantangan kepemimpinan kepala sekolah pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Apakah ada pengaruh peluang kepemimpinan kepala sekolah pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 terhadap solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21?
2. Apakah ada pengaruh tantangan kepemimpinan kepala sekolah pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 terhadap solusi kepemimpinan

kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21?

3. Apakah ada pengaruh peluang dan tantangan secara bersama terhadap solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui pengaruh peluang yang ada pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 terhadap solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21.
2. Untuk mengetahui pengaruh tantangan yang ada pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 terhadap solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21.
3. Untuk mengetahui pengaruh peluang dan tantangan yang ada pada era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21 terhadap solusi kepemimpinan kepala sekolah dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 dan pembelajaran abad 21.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan teori kepemimpinan pendidikan khususnya Kepemimpinan Kepala SMK N 2 Wonosari dan SMK N 3 Yogyakarta. Selain itu, hasil

penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi para peneliti berikutnya yang mengambil tema kepemimpinan Kepala SMK tentunya dengan pendekatan yang berbeda.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Kepala SMK

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan bagi Kepala SMK Bidang Rekayasa dan Teknologi dalam rangka untuk meningkatkan kualitas pembelajaran secara signifikan sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh Kepala SMK Bidang Rekayasa dan Teknologi untuk meningkatkan kinerjanya. Hal ini dikarenakan kepemimpinan sebagai indikator penilaian kinerja kepala sekolah kejuruan.

b. Bagi Guru dan Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan bagi guru dan peserta didik di semua SMK dalam rangka untuk meningkatkan kinerja kepala sekolah dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.