

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan di Indonesia pada akhir-akhir ini sedang dalam kondisi yang kurang baik. Badan Pusat Statistik (2020) mencatat tingkat pendidikan masyarakat telah membaik, namun belum menjangkau seluruh penduduk. Pembelajaran berkualitas juga belum berjalan optimal dan merata antarwilayah. Meskipun telah dilakukan sejumlah langkah oleh pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional, namun upaya tersebut belum dapat meningkatkan kualitas pembelajaran.

Hal ini disebabkan beberapa permasalahan di dalam efisiensi pendidikan. Masalah efisiensi pendidikan di Indonesia melibatkan suatu sistem pendidikan dalam mendayagunakan sumber daya yang ada untuk mencapai tujuan pendidikan. Jika penggunaan sumber daya tepat sasaran maka dapat dikatakan efisiensinya tinggi, namun jika sebaliknya maka efisiensinya rendah. Menurut Umar (2008: 234), Beberapa masalah efisiensi pendidikan yaitu bagaimana tenaga kependidikan difungsikan, bagaimana sarana dan prasarana pendidikan digunakan, bagaimana pendidikan diselenggarakan, dan masalah efisiensi dalam memfungsikan tenaga.

Menurut survei *CEOWorld*, negara dengan kualitas pendidikan terbaik di dunia pada tahun 2020 adalah Inggris. *CEOWorld* melakukan survei di 93 negara dengan mewawancarai 196.300 orang responden terkait kualitas pendidikan di berbagai negara. Responden dari survei ini berasal dari kalangan mahasiswa, dosen, professor, guru, peneliti, pakar pendidikan, serta pekerja professional dan pelaku

industri. Hasilnya Negara yang menduduki peringkat puncak dengan pencapaian skor tertinggi, yaitu 78,2 dari 100 adalah Inggris. Sedangkan Indonesia berada di peringkat ke-70 dengan pencapaian skor 46,4 dari 100.

Menurut UU No.20 tahun 2003 tentang SISDIKNAS pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha sadar untuk mewujudkan suasana belajar agar peserta didik dapat mengembangkan potensinya secara aktif melalui proses pembelajaran. Melalui pendidikan, diharapkan peserta didik dapat memiliki kepribadian yang cerdas, berakhlak mulia, dan juga memiliki keterampilan untuk diri sendiri, masyarakat, bangsa dan negara.

Yamin, (2013:1) mengatakan bahwa, Pendidikan merupakan tonggak kuat dalam mengentaskan kemiskinan pengetahuan, serta menyelesaikan permasalahan bangsa. Peran pendidikan sangat jelas signifikan dan sentral, karena memberikan pembukaan dan perluasan pengetahuan terhadap kehidupan berbangsa dan bernegara. Sehingga permasalahan yang kerap terjadi perlu dituntaskan agar tidak mempengaruhi mutu pendidikan bangsa.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah menengah yang lebih mengutamakan bakat dan keahlian di bidang tertentu, untuk menjadi lulusan yang siap memasuki dunia kerja. Permasalahan SMK saat ini umumnya berkaitan dengan keterbatasan peralatan, lingkungan belajar yang belum sesuai, dan rendahnya biaya praktek. Kondisi inilah yang menyebabkan ketidaksiapan siswa SMK menjadi lulusan yang mampu bersaing dalam memasuki dunia kerja. Soenarto (2003:28) menjelaskan berbagai permasalahan pendidikan di SMK, antara lain mengenai rendahnya kualitas guru, fasilitas pendidikan yang belum memadai, proses

pembelajaran yang belum efektif, dan sistem kerjasama dengan industri belum optimal.

Fakta mengenai rendahnya mutu pendidikan terjadi bukan tanpa sebab, faktor eksternal dan faktor internal dapat menjadi pemicu rendahnya mutu pendidikan. Salah satu faktor utama dalam pendidikan adalah belum meratanya *soft skill* guru dan rendahnya kualitas fasilitas pembelajaran yang sangat berpengaruh terhadap prestasi belajar peserta didik.

Permasalahan terkait kompetensi *soft skill* guru dan fasilitas belajar sama rumitnya dengan permasalahan pendidikan itu sendiri, karena kemampuan *soft skill* guru dalam mengajar sangat berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik, dan tentunya guru memerlukan sarana belajar yang mampu menunjang kegiatan pembelajaran, terutama dalam menghadapi peserta didik yang mengalami kelemahan dan kesulitan dalam belajar. Fasilitas belajar ini meliputi segala sarana dan prasarana yang diperlukan dalam proses belajar mengajar yang menunjang kompetensi *soft skill* guru agar pencapaian tujuan pembelajaran dapat berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien sehingga terciptanya kegiatan pembelajaran dengan kinerja yang baik dan siswa memperoleh prestasi belajar yang lebih maksimal.

Untuk mencapai keberhasilan pendidikan dapat diwujudkan dengan prestasi belajar siswa. Menurut Syafi'i, (2018:118) prestasi belajar merupakan kegiatan jiwa raga yang telah dilakukan oleh seseorang dalam mencapai suatu hasil sebagai perubahan dari tingkah laku yang dilalui dengan pengalaman dan wawasan untuk bisa berinteraksi dengan lingkungan yang menyangkut ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik yang telah dinyatakan dalam hasil akhir atau rapor.

Dalam proses pendidikan Prestasi belajar siswa diperoleh dari tes Ujian Tengah Semester (UTS), Ujian Akhir Semester (UAS) dan Ujian Nasional (UN) yang dilakukan secara tertulis maupun berbasis komputer. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa, setiap sekolah memiliki Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) sebagai standar penilaian atau prestasi belajar siswa. Peneliti menggunakan mata pelajaran Komputer Akuntansi dalam perhitungan prestasi belajar bukan tanpa sebab. Untuk menjadi lulusan SMK yang siap dalam menghadapi revolusi industry 4.0, perkembangan teknologi digital sangat diperlukan dalam menunjang kegiatan belajar dan memicu kreativitas siswa karena banyak aplikasi pendukung lainnya.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti pada bulan September dari guru mata pelajaran Komputer Akuntansi kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung dengan nilai KKM yang ditetapkan dari sekolah adalah 65 untuk mata pelajaran komputer akuntansi, bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai nilai sesuai dengan KKM yang ditentukan sehingga mengalami masalah prestasi belajar. Berikut ini terlampir tabel nilai MID semester siswa.

Tabel 1. 1 Nilai MID Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Kelas XI Periode Semester Ganjil 2022/2023

No	Kelas	Jumlah Siswa	Rata-Rata Nilai	Tuntas (>65)	Tidak Tuntas (<65)	KKM
1	XI Akuntansi 1	34	67	19	15	65
2	XI Akuntansi 2	33	60	10	23	65
3	XI Akuntansi 3	30	65	15	15	65
Total		99	64	44	53	

Sumber: Guru mata pelajaran Komputer Akuntansi SMKN 1 Bayung Lencir

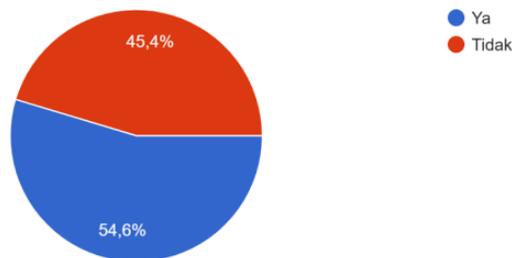
Berdasarkan Tabel 1.1 diatas dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa kelas XI SMK Negeri 1 Bayung Lencir memperoleh nilai MID mata pelajaran komputer akuntansi masih rendah karena belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 65. Jumlah keseluruhan siswa yang dibawah KKM sebanyak 53 siswa dan yang diatas KKM sebanyak 44 siswa. Nilai rata-rata jumlah keseluruhan kelas XI Akuntansi adalah 64 dibawah KKM. Maka dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian prestasi belajar siswa kelas XI Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir belum optimal.

Pengertian belajar oleh ahli psikologi yang dikatakan oleh E.R Guthrie (dalam Supriyadi, 2012:27) bahwa "*learning as mark of mind*", yang menjelaskan tingkah laku belajar adalah sifat jiwa, sedangkan Anni (dalam Arvyanti dkk, 2016:28) belajar adalah proses dimana suatu organisme mengubah perilakunya dikarenakan prestasi dari pengalamannya. Perubahan perilaku yang dibebakan karena belajar pada umumnya bersifat permanen. Permanen disini berarti bahwa perubahan itu akan bertahan dalam waktu yang relatif lama dan prestasi belajar tersebut dapat digunakan kembali saat menghadapi situasi yang baru. Prestasi belajar dapat menurun jika ada faktor-faktor yang mempengaruhinya,

Pendapat Slameto (dalam Anton Yugiswara 2019:20) mengenai faktor yang mempengaruhi prestasi belajar baik secara internal dan eksternal. Faktor internal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa meliputi : (1) faktor fisiologi seperti mengalami sakit, cacat tubuh atau perkembangan yang tidak sempurna, (2) faktor psikologis yaitu minat, bakat, intelegensi, motivasi, persepsi, sikap, kemandirian dan lainnya. Sedangkan di dalam faktor eksternal meliputi kurikulum, kompetensi

profesionalisme guru, fasilitas belajar siswa, kompetensi sosial meliputi lingkungan sekolah, lingkungan keluarga maupun lingkungan belajar. Salah satu faktor eksternal yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu kompetensi profesionalisme dan kompetensi sosial guru yang didalamnya terangkum dalam kompetensi *soft skill* guru dalam mengajar.

Dalam pembelajaran Komputer Akuntansi, apakah penjelasan materi berjalan dengan efektif dan langsung dipraktekkan pada komputer masing-masing dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru?
97 jawaban



Gambar 1.1 Diagram Lingkaran *Soft Skill*

sumber *google form* dengan link <https://forms.gle/sWBJr8E4ST4hfHtp6>

Dari gambar 1.1 diagram lingkaran kompetensi *soft skill* guru dapat dijelaskan bahwa dari 97 siswa yang mengisi observasi awal ada 53 siswa atau 54,6% mengatakan bahwa guru dapat menjelaskan materi secara efektif dan langsung di praktekkan pada layar komputer masing-masing siswa sehingga siswa dapat memahami apa yang disampaikan oleh guru, sedangkan sebanyak 44 siswa atau 45,4% mengatakan guru kurang dalam menjelaskan materi secara efektif dan jarang di praktekkan sehingga siswa belum efektif memahami apa yang disampaikan oleh guru.

Menurut UNESCO (dalam Yamin, 2013:294) tujuan utama pendidikan yaitu *learning how to know, learning how to do, learning to be, learning how to live together*. Maka dari itu, pendidikan tidak sekedar menonjolkan kemampuan akademisnya, namun juga membentuk karakter agar dapat berhasil hidup didalam masyarakat. Untuk kesuksesan tujuan tersebut, maka 80% diperlukan kemampuan *soft skill* dan 20% diperlukan kemampuan *hard skill* sebagai pendukungnya.

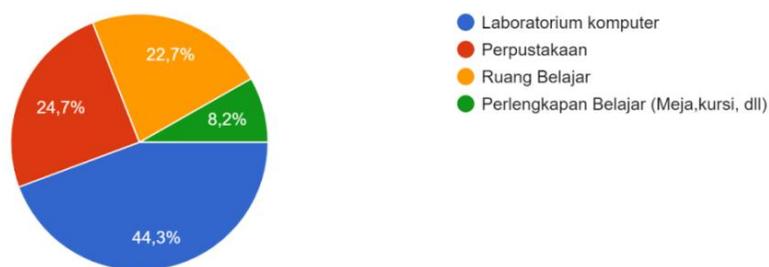
Sejatinya seorang guru dapat mengoptimalkan *soft skill* yang dimilikinya, sehingga prestasi belajar siswa dapat tercapai sejalan dengan peningkatan mutu pendidikan. Menurut Anies Baswedan (dalam Bambang, 2017:1) guru merupakan kunci utama pendidikan yang bermutu. Guru juga yang paling awal berkesempatan dalam menyaksikan potret masa depan bangsa, dan ikut serta melukis dan mewarnainya. Seorang murid dapat menyukai dan membenci pembelajaran bukan hanya dari buku atau kurikulumnya, melainkan juga karena gurunya. Seorang guru yang menyenangkan dan inspiratif dalam membimbing murid dapat menumbuhkan dan menjaga hasrat belajar dan berkarya siswa, sejalan dengan pendapat Samsul Nizar (dalam Helmawati, 2016:30) bahwa guru merupakan salah satu unsur penting dari proses pendidikan. Karena dipundak guru terletak tanggungjawab dalam upaya mengantarkan peserta didik menggapai cita-citanya.

Selain kompetensi *soft skill* guru, terdapat faktor eksternal lain yang juga mempengaruhi prestasi belajar siswa yaitu fasilitas belajar. Menurut Suryosubroto dalam Febri (2021:189) menjelaskan bahwa fasilitas adalah segala sesuatu yang dapat melancarkan suatu kegiatan berupa benda maupun ruang.

Tersedianya fasilitas yang baik tentunya menumbuhkan semangat belajar peserta didik untuk semakin rajin dalam belajar. Namun, pada kenyataannya peserta didik tidak nyaman saat saat berada di ruang kelas karena minimnya penerangan maupun kurang lengkapnya fasilitas belajar lainnya. Hal ini berakibat peserta didik kurang konsentrasi dalam belajar serta guru belum bisa mengoptimalkan pembelajaran dengan keterbatasan fasilitas.

Hasil survei guru di Washington pada tahun 2000 yang dikutip oleh Febri (2021:190), bahwa fasilitas belajar adalah bagian terpenting bagi seorang guru dalam proses belajar mengajar sehingga dapat meningkatkan siswa dan tentunya meningkatkan prestasi belajar siswa. Hal ini membuat sekolah harus menyediakan fasilitas belajar siswa untuk menunjang proses belajar mengajar seperti gedung sekolah, ruang belajar, perpustakaan, laboratorium dan media pembelajaran. Pada observasi awal yang dilakukan oleh peneliti ditemukan sebagai berikut.

Fasilitas belajar apa yang paling efektif menunjang pembelajaran di sekolah
97 jawaban



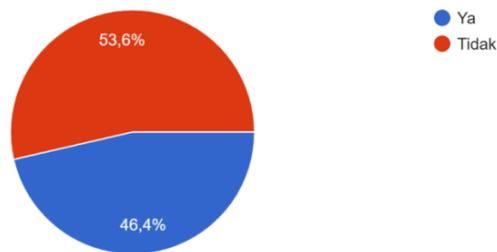
Gambar 1.2 Diagram Lingkaran Fasilitas Belajar

Sumber *google form* dengan link <https://forms.gle/sWBJr8E4ST4hfHtp6>

Dari gambar 1.2 diagram lingkaran fasilitas belajar dapat dijelaskan bahwa dari 97 siswa yang mengisi observasi awal ada 24 siswa atau 24,7% perpustakaan , ada 22 siswa atau 22,7% untuk ruang belajar, ada 8 siswa atau 8,2% untuk perlengkapan belajar dan ada 43 siswa atau 44,3% mengatakan bahwa laboratorium komputer merupakan fasilitas belajar yang paling efektif dalam menunjang pembelajaran yang diperlukan oleh siswa.

SMK Negeri 1 Bayung Lencir sendiri telah memberikan sarana dan prasarana kepada siswanya, seperti ruang belajar, Kantin, lapangan olahraga, Parkiran, Perpustakaan, dan lain sebagainya. Menurut observasi awal yang dilakukan siswa belum puas dengan fasilitas yang berada pada sekolah dalam mendukung pembelajaran untuk mencapai prestasi belajar, dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran akuntansi maupun praktek komputer kerap kali menggunakan fasilitas belajar berupa laboratorium komputer.

Apakah fasilitas belajar yang disediakan oleh pihak sekolah sudah mendukung pembelajaran anda dalam mencapai prestasi belajar?
97 jawaban



Gambar 1.3 Diagram Lingkaran Fasilitas Dalam Mendukung Prestasi Belajar

sumber *google form* dengan link <https://forms.gle/sWBJr8E4ST4hfHtp6>

Dari gambar 1.3 diagram lingkaran fasilitas dalam mendukung prestasi belajar dapat dijelaskan bahwa dari 97 siswa yang mengisi observasi awal ada 52 siswa atau 53,6% mengatakan bahwa fasilitas belajar belum mendukung pembelajaran dalam mencapai prestasi belajar, sedangkan sebanyak 45 siswa atau 46,4% mengatakan fasilitas belajar sudah mendukung pembelajaran dalam mencapai prestasi belajarnya. Hal ini tentunya mempunyai alasan tersendiri mengapa mereka belum puas dengan fasilitas belajar tersebut.

Menurut (Nur, 2015.:52) Fasilitas belajar merupakan segala sesuatu yang diperlukan dalam proses belajar mengajar, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga dapat berjalan lancar, efektif dan efisien. Dapat dikatakan bahwa fasilitas belajar yang mendukung akan sangat mempengaruhi kemampuan *soft skill* guru dalam mengajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa.

Dari kegiatan observasi awal yang dilakukan oleh peneliti di SMKN 1 Bayung Lencir peneliti mengumpulkan data yang diperoleh berupa isian kuisioner, dokumentasi, wawancara dengan beberapa peserta didik, mengunjungi fasilitas yang disediakan sekolah, dan dokumen berupa data hasil prestasi belajar peserta didik yaitu nilai MID semester dari guru mata pelajaran komputer akuntansi. Dari data yang dikumpulkan maka dapat disimpulkan bahwa rendahnya prestasi belajar dapat dilihat dari tingkat keberhasilan peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran yang diberikan. Prestasi belajar dapat dinyatakan dengan skor seperti nilai MID semester, dapat dikatakan bahwa prestasi belajar kelas XI Akuntansi masih rendah karena masih banyak peserta didik yang hasil ujiannya dibawah KKM. Ini dikarenakan beberapa komponen yang mempengaruhinya yaitu kurang meratanya *soft skill* guru

dalam mengajar sehingga peserta didik sulit menyerap pembelajaran yang diberikan serta fasilitas belajar yang belum mencukupi atau memenuhi kebutuhan belajar peserta didik sehingga mempengaruhi rendahnya prestasi belajar peserta didik.

Berdasarkan gambaran permasalahan diatas maka peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengaruh Kompetensi *Soft Skill* Guru Dan Fasilitas Belajar Terhadap Prestasi Belajar Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi Di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.”**

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, dapat dilakukan identifikasi masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi masih belum maksimal, terlihat dari adanya siswa yang belum mencapai nilai KKM.
2. Kompetensi *Soft skill* guru Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir dalam mengajar masih belum merata.
3. Siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran karena kurangnya fasilitas belajar yang memadai.
4. Kurangnya kesadaran siswa untuk menggunakan fasilitas yang ada, seperti komputer, perpustakaan dll sehingga siswa kurang persiapan dalam belajar dan mempresentasikan tugasnya.

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari pembahasan yang melebar dari hasil yang diharapkan berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, adapun batasan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Kompetensi *Soft skill* guru dalam penelitian ini yaitu kemampuan mengelola diri secara tepat dan kemampuan membangun relasi engan orang lain secara efektif.
2. Fasilitas belajar dalam penelitian ini adalah saran dan prasarana apa yang dibutuhkan siswa dalam belajar sehingga prestasi belajar mereka meningkat.
3. Prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Komputer Akuntansi jurusan Akuntansi kelas XI di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.
4. Subjek dalam penelitian ini terbatas pada siswa jurusan Akuntansi kelas XI di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka peneliti mengajukan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat Pengaruh Kompetensi *Soft Skill* Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir?
2. Apakah terdapat Pengaruh fasilitas belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir?

3. Apakah terdapat Pengaruh kompetensi *soft skill* guru dan fasilitas belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir?

1.5. Tujuan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka peneliti membuat tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk Mengetahui Pengaruh Kompetensi *Soft Skill* Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.
2. Untuk Mengetahui Pengaruh fasilitas belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.
3. Untuk Mengetahui Pengaruh Kompetensi *soft skill* guru dan fasilitas belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas XI Akuntansi Pada Mata Pelajaran Komputer Akuntansi di SMK Negeri 1 Bayung Lencir.

1.6. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis mengenai kompetensi *soft skill* guru, fasilitas belajar, dan prestasi belajar sebagai berikut:

1.6.1 Secara Teoritis

Secara teoritis diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat bagi khalayak umum terkhusus untuk menambah kajian pustaka mengenai kompetensi *soft skill* guru, fasilitas belajar dan prestasi belajar.

1.6.2 Secara Praktis

Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan:

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah motivasi siswa dalam belajar sehingga belajar yang diperoleh dapat maksimal.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memacu guru agar meningkatkan kompetensi *soft skill* dalam pelaksanaan tugas dan perannya sebagai pendidik.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk memaksimalkan pemanfaatan fasilitas yang telah ada dan mengevaluasi kinerja guru dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat dijadikan motivasi dalam penerimaan guru dimana sekolah perlu memperhatikan kemampuan *soft skill* guru.

d. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah pengetahuan dan pemahaman lebih lanjut tentang prosedur penelitian, serta bahan bagi peneliti lain yang meneliti hal serupa.

1.7. Definisi Operasional

Pada penelitian ini terdapat satu variabel terikat (y) dan dua variabel bebas, variabel-variabel yang dimaksud adalah kompetensi *soft skill* guru dan fasilitas belajar terhadap prestasi belajar. Definisi variabel tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1.7.1 Prestasi Belajar (Y)

Prestasi belajar adalah kemampuan yang diperoleh atau dicapai siswa dari suatu kegiatan atau aktivitas yang berupa tingkah laku yang telah dialami oleh subjek belajar (siswa) dalam suatu interaksi dengan lingkungannya. Adapun indikator prestasi belajar yang digunakan adalah:

- a) Ranah Kognitif,
- b) Ranah Afektif, dan
- c) Ranah Psikomotorik.

1.7.2 Kompetensi Soft Skill Guru (X₁)

Soft skill adalah kemampuan yang ada pada diri seseorang yang tidak dapat dilihat dengan kasat mata jika tidak diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Kalimat atau pepatah yang tentunya sudah sangat familiar di telinga kita yaitu “guru merupakan orang yang harus di gugu dan ditiru” dalam artian seseorang yang memiliki kharisma atau wibawa sehingga perlu ditiru dan diteladani. Umumnya para orang tua menaruh harapan yang besar terhadap guru di saat “menitipkan” anak-anaknya di sekolah dengan harapan anaknya dapat menjadi yang lebih baik, baik dari sisi kognitif maupun dari sisi kepribadiannya.

Kemampuan ini dapat dilihat jika seseorang mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Adapun indikator *soft skill* adalah:

- a) *Intrapersonal skills*,
- b) *Interpersonal skills*.

1.7.3 Fasilitas Belajar (X₂)

Fasilitas belajar merupakan semua kebutuhan yang diperlukan oleh peserta didik dalam rangka untuk melancarkan dan menunjang dalam kegiatan belajar di sekolah. Supaya lebih efektif dan efisien yang akan memberikan manfaat pada prestasi belajar yang memuaskan. Adapun indikator fasilitas belajar adalah:

1. Ruang atau Tempat Belajar
2. Perabotan Belajar
3. Alat Bantu Belajar
4. Sumber Belajar