

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Proses pembelajaran aktif dinilai sebagai pembelajaran yang tepat untuk membangkitkan kreativitas siswa (Fitriyah & Ramadani, 2021; Karim & Hidayat, 2014; Suparmi, 2018). Hal ini dikarenakan proses pembelajarannya mampu memacu antusias siswa untuk berkontribusi lebih baik di dalam pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dengan lebih cepat. Dalam pembelajaran aktif, kreativitas menjadi hal yang diperlukan (Hutabarat & Hasibuan, 2020) sebab hal ini berhubungan dengan kemampuan berinovasi yang berdampak pada pembentukan persepsi siswa terhadap suasana belajar di dalam kelas (Dinther et al., 2014). Persepsi siswa menjadi hal yang dapat mempengaruhi kenyamanan dalam belajar sebab dari perasaan nyaman yang timbul nantinya akan membawa siswa kepada konsentrasi dan memunculkan berbagai kreativitas yang diharapkan dalam pembelajaran (Aini et al., 2018).

Dari kreativitas yang tercipta siswa berpeluang untuk turut berkolaborasi dengan sesama teman maupun guru yang akan memunculkan perasaan dihargai karena daya pemikirannya turut dilibatkan secara aktif dalam pembelajaran. Sekaligus melatih siswa untuk merasakan bekerja di dalam sebuah tim. Jenis pembelajaran ini sesuai dengan konsep dalam pendidikan vokasional pada ranah SMK yang memiliki tujuan untuk menghasilkan lulusan yang kreatif, kompeten, dan siap bekerja di bidangnya (Forster et al., 2016). Namun, realitanya pembelajaran di sekolah saat ini belum sepenuhnya menerapkan pembelajaran aktif yang mengerahkan kreativitas siswa dengan pembelajarannya yang masih berbasis ceramah (Marzuki et al., 2019; Samanthis & Sulisty, 2014). Pembelajaran yang dihadirkan di dalam ruang kelas kurang relevan dengan kondisi saat ini dimana siswa lebih banyak diberikan penjelasan berbasis teoretik keterhubungan akan dunia kerjanya masih kurang (Haryani et al., 2022), sementara seiring perkembangan zaman kebutuhan industri terhadap tenaga kerja saat ini diharapkan sudah sesuai

dengan kecepatan perkembangan zaman yang terjadi, dimana tidak hanya mahir untuk memahami materi namun juga menguasai *hardskill* maupun *softskill* yang dibutuhkan di dalam dunia kerja (Mamun, 2012).

SMK Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*Broadcasting*) merupakan salah satu jenjang pendidikan yang membutuhkan kematangan ide dan kreatifitas dalam setiap pembelajaran di dalamnya, seringkali pembelajarannya menggunakan sistem proyek dimana siswa diminta untuk merancang ide untuk sebuah video (Manesah et al., 2022). Hal tersebut dikarenakan SMK program keahlian ini berhubungan erat dengan seni menampilkan siaran dan film yang harus bisa diterima oleh khalayak. Salah satunya dapat disampaikan melalui teknik pengambilan video (videografi) (Amalia et al., 2023). Namun, karena pengajaran di dalam kelas yang masih cenderung menggunakan ceramah mengakibatkan siswa sulit untuk mengekspresikan ide dan mengembangkan kreativitas di dalam proyek yang diberikan (Samanthis & Sulistyono, 2014).

Kreativitas dalam videografi dapat diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan ide-ide yang belum pernah ada atau sesuatu yang sudah ada tetapi dielaborasi hingga menjadi sebuah ide baru dengan konsep yang matang dari proses berpikir yang terintegrasi. (Amalia et al., 2023). Dalam seni videografi, seorang videografer tidak hanya dituntut untuk dapat mengambil video dengan baik, tetapi juga harus memahami gambar apa saja yang dibutuhkan untuk membuatnya berbeda, berdasarkan teori syuting yang telah dipelajari. (Supriyadi et al., 2018). Hal inilah yang membedakan kualifikasi kompetensi lulusan SMK Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*broadcasting*) dengan ahli lain dalam kemampuan yang sama.

Seorang videografer dituntut untuk menghasilkan gambar yang baik dan maksimal yang tidak membuat penikmat hasil pengambilan gambar merasa bosan terhadap video hasil gambar yang dihasilkan oleh seorang videografer. Diperlukan inovasi dan keterbaruan dalam gerakan demi gerakan agar tidak monoton yang akan membuat bosan penikmat video hasil pengambilan gambar dari seorang videografer. Peran seorang videografer dalam sebuah produksi gambar bergerak atau video sangat penting dan vital, gambar yang

dihasilkan akan menentukan kualitas pada sebuah produksi media video. Dalam teknik pengambilan suatu video keterlibatan berbagai aspek kecerdasan dibutuhkan untuk mendapatkan kedalaman makna seni video (Supriyadi et al., 2017). Sebagai seorang pendidik guru harus mampu mengambil langkah-langkah taktis dalam proses belajar dan mengajarnya yang mampu melibatkan aspek-aspek kecerdasan yang relevan dalam bidang kejuruannya. Dalam Amalia et al (2023) faktor internal dalam diri siswa yang mampu mendukung proses belajar diantaranya adalah kecerdasan EQ dan AQ sementara faktor eksternal yang berperan besar dalam pengembangan diri seseorang adalah faktor sosial dimana tiga faktor kecerdasan ini berhubungan dengan cara seseorang merekam dan berpandangan akan jenis objek yang dimuat dalam video yang dibuat. Supriyadi (2018) mengemukakan bahwa terdapat pengaruh interaksi antara pendekatan pembelajaran, kecerdasan emosional, adversitas, dan sosial terhadap hasil belajar. Hal ini juga mengacu pada pendapat (Goleman, 2002) dimana kesuksesan dalam pembelajaran 20% ditentukan oleh IQ sedangkan 80% lainnya ditentukan oleh faktor lain diantaranya adalah kecerdasan emosional, sosial, dan adversitas. Namun, meski memiliki kepentingan yang erat di dalam videografi keterkaitan antara ketiga jenis kecerdasan tersebut terhadap kreativitas di dalam videografi belum banyak diangkat.

Emotional Intelligence atau kecerdasan emosional merupakan sisi kecerdasan manusia yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam mengendalikan perasaannya terhadap informasi yang ditangkap melalui peristiwa di sekitarnya (Chapin, 2015). Dalam keterkaitannya dengan videografi EQ membantu siswa untuk peka terhadap lingkungan sekitarnya (Rathore et al., 2017), sehingga dalam pengambilan video yang dilakukan akan memiliki keterkaitan yang juga turut dapat dirasakan oleh para *audience* yang disasar. EQ merujuk pada pengembangan kata emosi yang memiliki arti penyambung hidup yang digunakan sebagai keberlangsungan diri untuk secara mendalam menghubungkan diri sendiri dan orang lain (Petrides et al., 2018). Konsep ini sejalan dengan keterlibatannya sebagai nyawa dari kreativitas videografer dalam setiap video yang diproduksinya.

Kecerdasan emosional juga didukung dengan jenis kecerdasan lain dalam diri manusia salah satunya AQ (*Adversity Quotient Intelligence*). *Adversity Quotient Intelligence* mengukur kemampuan untuk dapat menghadapi kesulitan dalam hidup (Juwita et al., 2020). Terkait dengan kreativitas dalam videografi, kecerdasan ini penting untuk ditingkatkan sebab ide bukanlah hal yang selalu mudah untuk ditemui maka dari itu ketahanan untuk konsisten dalam mencari ide dan mengembangkannya sampai menjadi sebuah *output* yang diharapkan menjadi penting untuk dimiliki.

Stolz (2000) memperkenalkan teori rangkaian LEADS dan tiga pilar dalam membangun *Adversity Quotient* yang dapat mengubah kebiasaan – kebiasaan berpikir dan dijadikan sebagai kerangka kerja untuk mengukur dan memperbaiki respon terhadap kejadian-kejadian yang dialami, serta meningkatkan kinerja yang akan memperbaiki efektifitas pribadi dan profesional, yang merupakan gabungan respon dari psikologi kognitif, *psikoneuroimunologi*, dan *neurofisiologi* bersama-sama membentuk AQ (Yudana & Dantes, 2013). Sintesa dari teori yang dikemukakan oleh Stolz dapat diterjemahkan dalam kehidupan untuk memahami bagaimana meramalkan kinerja, memberdayakan, menentukan produktivitas, dan pengharapan.

Kecerdasan adversitas dapat diterjemahkan sebagai ilmu baru yang mempelajari kegigihan perjuang manusia dalam menghadapi setiap tantangan sehari-harinya. Keberhasilan orang-orang yang dapat mengalahkan tantangan biasanya adalah hasil dari resume perjalanan panjang yang digeluti sehari-hari di belantara kehidupan yang kadang teramat gelap dan sulit untuk diukur dan diprediksi manusia. Menurut kaum psikologi kognitif orang yang mampu merespon dan mengendalikan kesulitan yang datang dalam hidupnya akan mampu untuk berkembang lebih pesat. Merespon kesulitan dengan pola-pola yang konsisten akan mempengaruhi efektifitas, kinerja, dan kesuksesan seseorang kebiasaan inilah yang membedakan individu dalam proses perjalanan menghadapi tantangan kehidupan yang ditandai dengan gaya berpikir dalam membentuk kebiasaan merespon bahkan memprediksi suatu kejadian berdasarkan gejala yang ada. Hal inilah yang sering kali membentuk

seseorang menjadi visioner. Begitupun ketika dalam menentukan konsep dan kreativitas dalam sebuah videografi, seorang yang visioner akan membuat susunan dan peta kerja yang terstruktur untuk mendapatkan hasil video yang maksimal.

Kecerdasan sosial akan mendukung siswa untuk terbiasa melihat interaksi dalam lingkungan sosial sehingga dapat menunjang siswa untuk mengetahui video seperti apa yang dapat diterima oleh masyarakat dan memiliki kebermanfaatannya bagi lingkungan sekitarnya. Kecerdasan sosial juga berhubungan dengan bagaimana siswa dapat mengomunikasikan, membangun, dan mempertahankan relasinya dengan berbagai belah pihak dengan cara yang efektif (Pertiwi & Indrawati, 2019). Siswa yang memiliki kecerdasan sosial yang tinggi akan mampu memahami perasaan dan keinginan orang lain, menerima pendapat orang lain, serta mampu beradaptasi dengan dengan berbagai situasi sosial (Rahim et al., 2017). Dengan begitu siswa yang memiliki kecerdasan tersebut dapat mengimplementasikannya dalam video yang dibuatnya misalnya kepekaan terhadap rasa sosial dengan sesama, bagaimana memahami situasi sosial dan menyampaikannya kepada *audience*, dan mampu menyajikan cara yang dapat menarik simpati orang lain sampai akhirnya mampu menyampaikan isi dari video yang dibuatnya. Melalui kecerdasan sosial siswa memiliki kemampuan untuk mengembangkan komunikasi efektifnya dimana komunikasi efektif dinilai sebagai salah satu kompetensi yang mendukung kesuksesan seseorang karena mampu meyakinkan orang lain atas karya yang telah diciptakan.

Sedikitnya studi yang membahas terkait tingkat pengaruh ketiga unsur kecerdasan tersebut terhadap kreativitas videografi siswa SMK Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*Broadcasting*) maka penelitian ini hanya difokuskan pada pengaruh variable-variabel kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, dan kecerdasan adversitas siswa terhadap kreativitas videografi di SMK Wilayah Jakarta Timur dan Bekasi.

1.2 Pembatasan Masalah

Mengingat banyaknya permasalahan yang ada, dan untuk memudahkan pengelolaan penelitian yang memadai, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Adapun masalah-masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Pengaruh kecerdasan Emosional terhadap kreativitas videografi
2. Pengaruh kecerdasan emosional, kecerdasan social dan kecerdasan adversitas siswa terhadap kreativitas videografi yang merupakan hasil survei di SMK .
3. Kreativitas yang akan di ukur dalam penelitian ini adalah mata pelajaran videografi.
4. Penelitian dilakukan di SMK jurusan program keahlian Penyiaran televisi dan film (*Broadcasting*) dan Multimedia
5. Variabel penelitian dibatasi pada hasil karya videografi, kreativitas siswa dan kecerdasan siswa di SMK negeri dan swasta di Jakarta Timur dan Kota Bekasi

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan kepada pembatasan masalah, maka masalah yang akan diteliti dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kecerdasan sosial ?
2. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kecerdasan adversitas ?
3. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan sosial terhadap kecerdasan adversitas ?
4. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kreativitas videografi ?
5. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan sosial terhadap kreativitas videografi ?
6. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan adversitas terhadap kreativitas videografi ?

7. Apakah terdapat pengaruh langsung kecerdasan adversitas terhadap kreativitas videografi ?
8. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung kecerdasan emosional terhadap kreativitas videografi melalui kecerdasan sosial ?
9. Apakah terdapat pengaruh tidak langsung kecerdasan sosial terhadap kreativitas videografi melalui kecerdasan adversitas ?

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan masalah yang telah diungkapkan, maka secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengungkap pengaruh kecerdasan emosional, kecerdasan sosial dan kecerdasan adversitas terhadap kreativitas videografi peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) di Wilayah Jakarta Timur dan Kota Bekasi. Secara khusus, tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengungkap:

1. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kecerdasan sosial ?
2. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kecerdasan adversitas.
3. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan sosial terhadap kecerdasan Adversitas .
4. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan emosional terhadap kreativitas videografi.
5. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan sosial terhadap kreativitas videografi.
6. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan Adversitas terhadap kreativitas videografi.
7. Untuk mengungkap pengaruh langsung kecerdasan Adversitas terhadap kreativitas videografi.
8. Untuk mengungkap pengaruh tidak langsung kecerdasan emosional terhadap kreativitas videografi melalui kecerdasan sosial.
9. Untuk mengungkap pengaruh tidak langsung kecerdasan sosial terhadap kreativitas videografi melalui kecerdasan adversitas.

1.5 State of The Art

Kecerdasan merupakan kemampuan yang dimiliki oleh manusia untuk terus dapat berkembang disetiap fase kehidupan. Dalam kaitannya terhadap videografi, kecerdasan memegang peranan yang penting untuk menghasilkan kualitas karya yang terstruktur dan dapat diterima oleh *audience* yang ditargetkan. Dalam penelitian terdahulu (Rahayu, 2021) mengemukakan bahwa terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang mempunyai kecerdasan emosional tinggi dengan siswa yang mempunyai kecerdasan emosional yang rendah dalam keterampilan instalasi *sound system* dalam penelitiannya terhadap siswa kelas XI SMK teknik audio video, hal ini berkaitan dengan videografi sebab suara menjadi salah satu faktor penentu dalam keberhasilan penyampaian makna dari sebuah video. Kemudian, pembelajaran aktif berpengaruh terhadap kreativitas membuat video hal ini sejalan dengan (Hanafi et al., 2020) dimana selain pembelajaran di dalam kelas kegiatan tambahan di luar kelas seperti ekstrakurikuler juga mendukung perkembangan kecerdasan emosional, sosial, dan adversitas dimana bertemu dengan banyak orang dan berkolaborasi di dalamnya menjadikan siswa lebih terlatih untuk membagi dan mengembangkan kecerdasannya.

Saat ini pembelajaran siswa SMK pada Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*broadcasting*) masih terfokus pada peningkatan kompetensi videografi siswa melalui pembelajaran di dalam kelas (Marzuki et al., 2019), meskipun sudah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu nyatanya pembelajaran yang mengarah pada pengembangan kreativitas siswa dalam bidang videografi masih kurang diterapkan. Kurangnya penerapan pembelajaran yang demikian salah satunya dipengaruhi oleh teknik penyampaian guru yang masih kurang menggerakkan aspek-aspek kecerdasan siswa dalam mendukung perkembangan kecerdasannya (Samanthis & Sulisty, 2014) padahal pembelajaran di SMK memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenjang pendidikan lainnya dari aspek pengembangan kompetensi. Pembelajarannya yang berbasis praktik menuntut siswanya untuk kreatif dalam mengembangkan keterampilan

teknis sebagai salah satu dasar untuk menjadikannya Sumber Daya Manusia yang kompeten (Setiawati & Sudira, 2015). Kecerdasan dalam diri manusia serta faktor eksternal lainnya menjadi beberapa aspek penentu yang mempengaruhi seseorang dapat mencapai kompetensi di bidangnya, terlebih dalam SMK Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*Broadcasting*) setiap siswa dan lulusannya diharapkan harus mampu memadukan berbagai unsur kepentingan agar dapat diterima *audience* dalam setiap video yang dihasilkan.

Dalam program keahlian ini beberapa jenis kecerdasan manusia yang berpengaruh dalam bidang videografi baik untuk kepentingan film atau pun televisi antara lain adalah kecerdasan emosional, kecerdasan adversitas, dan kecerdasan sosial (Amalia et al., 2023; Supriyadi et al., 2017). Kecerdasan emosional penting untuk membentuk rasa peka akan kondisi di sekitar dengan memadukan unsur-unsur berbasis perasaan sehingga mampu memikat penonton untuk merasakan hal yang sama dengan yang ditampilkan dalam video dan membuat pesan yang dikandungnya dapat tersampaikan dengan baik (Supriyadi et al., 2018). Selanjutnya adalah kecerdasan adversitas yang merupakan daya kecerdasan yang mampu membuat seseorang bertahan dalam kesulitan, hal ini penting untuk dimiliki agar seorang *videografer* tidak mudah menyerah dalam menggali kreativitas demi menemukan ide yang cerdas untuk komposisi video yang dihasilkannya. Terakhir, kecerdasan sosial penting untuk dimiliki seorang *videografer* sebagai kemampuan untuk mengomunikasikan video yang dihasilkannya melalui berbagai relasi yang berhasil didapatkan melalui kemampuan memahami sosial sehingga kecerdasan ini akan berhubungan dengan kemampuan orang dalam melakukan hubungan dengan sesamanya (Supriyadi et al., 2017). Oleh karenanya penting untuk diketahui pengaruhnya lebih jauh terhadap kemampuan siswa dalam membuat kreativitas videonya. Nahdarina R. et.al., (2022) judul penelitian *A Correlation Between Intelligence Quotient, Emotional Quotient, And Adversity Quotient With Behavioral Problems In Adolescents*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara IQ dan AQ

dengan masalah perilaku remaja di PT Unit Pelaksana Teknis Perlindungan dan Rehabilitasi Sosial Marsudi Putra, Surabaya. Namun, remaja masalah perilaku dipengaruhi oleh EQ remaja.

Dengan pembelajaran di SMK Program Keahlian Penyiaran Televisi dan Film (*Broadcasting*) saat ini yang belum mengakomodasi tiga aspek kecerdasan siswa tersebut di dalam pembelajaran, maka penelitian ini perlu dilakukan sebab pengaruh ketiga variabel kecerdasan terhadap daya kreativitas videografi menjadi hal yang krusial untuk diketahui mengingat kualitas video yang dihasilkan akan sejalan dengan kemampuan membuat konsep, memperhatikan *detail* video yang ingin disampaikan, sampai kemampuan untuk memasarkannya kepada *audience*. Dengan diketahuinya pengaruh tiga kecerdasan tersebut akan mempermudah guru untuk mengarahkan siswa sesuai kecerdasan yang dominan dan siswa akan lebih terarah untuk dapat mengembangkan kemampuannya dengan lebih fokus.

1.6 Road Map Penelitian

1.6.1 Penelitian Relevan

Peneliti pernah melakukan penelitian terkait dengan variabel kreativitas dan variabel hasil belajar videografi, sehingga penelitian ini melanjutkan penelitian tentang kreativitas dan hasil belajar videografi, berikut penelitian terdahulu yang relevan.

- a. Penelitian (Ayu Nurul Amalia, 2011), judul: “Pengaruh Metode Pembelajaran dan Kreativitas Terhadap Hasil Belajar Videografi Siswa SMK”, hasil penelitian mengungkapkan: (1) Hasil belajar videografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode discovery lebih tinggi dari pada yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi. (2) Terdapat interaksi antara pendekatan pembelajaran dan kreativitas terhadap hasil belajar videografi siswa. (3) Pada siswa yang mempunyai kreativitas tinggi, hasil belajar videografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode discovery lebih tinggi dari yang diajar dengan metode demonstrasi. (4) Pada siswa yang mempunyai

keaktivitas rendah, hasil belajar videografi siswa yang diajar dengan menggunakan metode demonstrasi lebih tinggi dari pada yang diajar dengan menggunakan metode discovery.

- b. Penelitian Supriyadi (2019), judul “Pengaruh Pendekatan Pembelajaran, Kecerdasan Emosional dan *Adversity Quotient* terhadap Hasil Belajar Videografi Siswa”. Hasil penelitian menghasilkan 1) Terdapat pengaruh interaksi pendekatan pembelajaran terhadap hasil belajar; 2) Terdapat pengaruh interaksi kecerdasan emosional terhadap *Adversity Quotient*; 3) Terdapat pengaruh interaksi Kecerdasan Emosional terhadap hasil belajar Videografi; 4) terdapat pengaruh interaksi *adversity quotient* terhadap hasil belajar videografi.
- c. Penelitian Nahdarina R. et.al., (2022) judul penelitian *A Correlation Between Intelligence Quotient, Emotional Quotient, And Adversity Quotient With Behavioral Problems In Adolescents*, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara Intelligence Quotient, dan Kecerdasan Adversitas Dengan masalah perilaku pada remaja di PT Unit Pelaksana Teknis Perlindungan dan Reabilitas Sosial Marsudi Putra, Surabaya. Namun, perilaku masalah remaja dipengaruhi oleh kecerdasan emosional remaja. Instrumen Adversitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Adversity Response Profile* yang dikembangkan pertama kali oleh Dr. Paul G. Stoltz untuk mengukur *Adversity Quotient* (G.Stoltz, 2006).
- d. Penelitian Supriyadi (2018), judul: “*The Effect of Emotional Intelligence on Videographic Learning Outcomes in Student Groups Taught by Using Discovery and Demonstration Approaches*”. Dari hasil analisis data dapat disimpulkan bahwa (1) siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan *discovery*, kecerdasan emosional tidak berpengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar videografi baik pada kelompok siswa dengan tingkat kecerdasan emosional tinggi maupun rendah, (2)

siswa yang dibelajarkan dengan pendekatan demonstrasi kecerdasan emosional berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar videografi pada kelompok siswa dengan kecerdasan emosional tinggi dengan koefisien determinasi sebesar 26,4%, sedangkan pada kelompok siswa dengan tingkat kecerdasan emosional rendah koefisien determinasinya sebesar 39,5%. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran memiliki kegunaan dan karakteristik yang harus disesuaikan dengan jenis kompetensi yang akan dikembangkan dalam proses pembelajaran, seorang guru dengan pengalaman dan keinginan dalam berinovasi dalam rangka meningkatkan kompetensi siswa harus kuat. Seorang siswa dengan perkembangan teknologi yang berkembang dengan pesat saat ini akan memiliki rasa ingin tahu yang cukup tinggi dan keinginan mencoba sesuatu yang baru menjadi sebuah ciri dari jiwa muda yang dimiliki oleh seorang siswa. Untuk siswa dengan kecerdasan emosional yang tinggi cenderung memerlukan pendekatan pembelajaran yang relatif memerlukan interaksi dengan orang lain. Sementara seorang yang memiliki kecerdasan emosional rendah pendekatan pembelajaran yang diperlukan yaitu pendekatan pembelajaran yang sedikit interaksi dengan siswa lain.

- e. Penelitian (Dessy Natalia, 2017), Judul: "Pengaruh Aktivitas Belajar, Kecerdasan Emosional (EQ) Siswa dan Kecerdasan Adversitas Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Pada Siswa Kelas X IPS SMA Negeri 15 Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016-2017". Hasil penelitian mengungkapkan (1) Terdapat pengaruh aktivitas belajar terhadap hasil belajar ekonomi siswa, (2) Terdapat pengaruh kecerdasan emosional (EQ) terhadap hasil belajar ekonomi siswa (3) Terdapat pengaruh kecerdasan adversitas terhadap hasil belajar ekonomi siswa, (4) Terdapat pengaruh aktivitas belajar, kecerdasan emosional (EQ) siswa

dan kecerdasan adversitas terhadap hasil belajar ekonomi siswa. Hasil penelitian ini mengungkap aktivitas belajar berpengaruh terhadap hasil belajar ekonomi siswa, tidak dipungkiri pembelajaran yang dilakukan searah atau pembelajaran yang berpusat pada guru akan menjadikan siswa menjadi monoton, siswa memiliki sedikit pengalaman belajar sehingga siswa menjadi sulit dalam menyerap ilmu yang diberikan oleh guru, beda halnya dengan pembelajaran yang melibatkan siswa, siswa dituntut untuk aktif dalam proses pembelajaran dengan demikian siswa akan memiliki pengalaman belajar yang banyak hal ini menjadikan siswa terstimulus untuk mengetahui sesuatu yang baru yang berujung pada meningkatnya keterserapan pembelajaran hal ini didukung oleh hasil penelitian 1 dalam penelitian ini. Hasil penelitian berikutnya kecerdasan emosional berpengaruh terhadap hasil belajar siswa hal ini karena siswa yang memiliki kecerdasan emosional tinggi cenderung menyukai pendekatan pembelajaran yang memerlukan interaksi dengan orang lain, sementara siswa yang memiliki kecerdasan emosional rendah memiliki karakter dalam pembelajaran yang cenderung tidak menyukai interaksi dengan banyak siswa, peran guru dalam hal ini harus melihat kecerdasan emosional sebagai salah satu faktor yang akan mempengaruhi hasil belajar siswanya.

- f. Penelitian Nurdiansyah Junifar & Kurnia (Junifar & Kurnia, 2015), Judul: "Pengaruh Kecerdasan Emosional, Kecerdasan Spiritual dan Perilaku Belajar Terhadap Tingkat Pemahaman Akuntansi". Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan metode komparatif, teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah regresi linear berganda. Hasil analisa dari pengujian hipotesis dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Kecerdasan emosional berpengaruh positif terhadap pemahaman akuntansi, (2)

Kecerdasan spiritual berpengaruh positif terhadap pemahaman akuntansi, (3) Perilaku belajar berpengaruh positif terhadap pemahaman akuntansi.

- g. Penelitian (Endah Dwi Anggraini, 2016) dengan judul: “Pengaruh Efikasi Diri, Kecerdasan Adversitas dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ekonomi Kelas XI IPS SMA YP UNILA Bandar Lampung Tahun Pelajaran 2015/2016”. Penelitian ini mengungkap adanya pengaruh kecerdasan adversitas terhadap hasil belajar ekonomi dengan tingkat keberhasilan sebesar 66,9%.
- h. Penelitian oleh Intan Rukmana, Muh. Hasbi dan Baharuddin Paloloang (2016) (Rukmana et al., 2016) dengan judul “Hubungan antara *Adversity Quotient* dengan hasil belajar matematika siswa di kelas XI SMAN Model Terpadu Madani Palu”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode penelitian korelasi. Data dianalisis dengan menggunakan teknik korelasi regresi. Berdasarkan hasil penelitian sebagai berikut : (1) Terdapat hubungan yang signifikan antara *adversity quotient* dengan hasil belajar Matematika siswa kelas XI SMAN Model Terpadu Madani Palu, (2) Koefisien determinasi yang diperoleh yaitu menunjukkan bahwa *Adversity Quotient* memberikan pengaruh terhadap hasil belajar matematika.
- i. Penelitian oleh Meks Lagibu, Abd.kadim Masaong, Ikhfan Haris (2018) (Lagibu, Abd. Kadim Masaong, 2018). Judul penelitian “Pengaruh Kecerdasan Interpersonal, Kecerdasan Intrapersonal, dan Kecerdasan Sosial Terhadap Kreativitas Guru Sekolah Menengah Pertama Negeri di Kecamatan Paguyuman Kabupaten Boalemo” jenis penelitian survei yang bersifat menjelaskan hubungan kausal/hubungan keterkaitan. Hasil penelitian menunjukkan: 1) Terdapat pengaruh positif kecerdasan interpersonal terhadap kreativitas guru, 2) Terdapat

pengaruh positif kecerdasan intrapersonal terhadap kreativitas guru, 3) Terdapat pengaruh positif kecerdasan sosial terhadap kreativitas guru, 4) Terdapat pengaruh positif kecerdasan interpersonal terhadap kecerdasan sosial, 5) Terdapat pengaruh positif kecerdasan intrapersonal terhadap kecerdasan social.

1.6.2 Penelitian yang akan dan sedang dilakukan

Penelitian ini merupakan penelitian lanjutan dari penelitian peneliti sebelumnya, pada penelitian sebelumnya variabel yang di bahas terkait dengan variabel metode pembelajaran, kreativitas terhadap hasil belajar videografi. Pada penelitian ini peneliti menambahkan variabel kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, kecerdasan adversitas terhadap kreativitas videografi. Kreativitas yang dibahas dalam penelitian ini adalah kreativitas peserta didik dalam menghasilkan gambar yang menarik pada videografi yang dibuat.

Kreativitas dan inovasi merupakan faktor penting dalam pengembangan manusia dan keberhasilan dalam berbagai bidang kehidupan. Salah satu bentuk kreativitas yang berkembang pesat saat ini adalah videografi, yang menjadi semakin populer di kalangan siswa dan mahasiswa.

Dalam bidang videografi, kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, dan kecerdasan adversitas menjadi faktor kunci dalam pengembangan kreativitas siswa. Kecerdasan emosional melibatkan kemampuan seseorang untuk memahami dan mengelola emosinya sendiri serta mengenali emosi orang lain, yang berperan penting dalam proses kreatif. Kecerdasan sosial, di sisi lain, berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk berinteraksi dengan orang lain dan mengembangkan koneksi sosial yang positif, yang juga sangat penting dalam proses kreatif. Sedangkan, kecerdasan adversitas mencakup kemampuan seseorang untuk mengatasi rintangan dan stres dalam lingkungan yang penuh tekanan.

1.6.3 Penelitian berikutnya serta target luaran yang dihasilkan.

Beberapa penelitian telah dilakukan untuk menggali hubungan antara kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, dan kecerdasan adversitas siswa dengan kreativitas dalam pembuatan karya videografi. Temuan penelitian tersebut menunjukkan bahwa kecerdasan emosional, kecerdasan sosial, dan kecerdasan adversitas siswa dapat memengaruhi kreativitas mereka dalam membuat karya videografi.

State of the art disertasi ini juga dijabarkan bahwa pengembangan kreativitas dalam pembuatan karya videografi dapat memberikan manfaat yang luas bagi siswa, seperti meningkatkan kemampuan kognitif, keterampilan teknis, keterampilan interpersonal, dan keterampilan pemecahan masalah. Selain itu, karya videografi dapat menjadi sarana yang efektif untuk mengembangkan kreativitas dan inovasi dalam berbagai bidang kehidupan, seperti seni, bisnis, dan teknologi.

