

PENGARUH MINAT DAN KREATIVITAS BELAJAR TERHADAP PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 KABUPATEN BURU

Oleh

Nurhikmah

Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP, Universitas Iqra Buru

Email: nurhikmahgunawan@gmail.com

Article History:

Received: 12-09-2025

Revised: 17-09-2025

Accepted: 15-10-2025

Keywords:

Pengaruh Minat; Kreativitas Belajar; Prestasi Belajar Matematika

Abstract: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui; (1). Pengaruh minat terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, (2). Pengaruh kreativitas terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, (3). Pengaruh minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* (setelah fakta). Pendekatan Kuantitatif. Adapun variabel dalam penelitian ini yakni Variabel Bebas (X1) Minat Belajar, Variabel Bebas (X2) Kreativitas Belajar, dan Variabel Terikat (Y) Prestasi Belajar Matematika. Penelitian dilaksanakan sejak 16 September 2025. Lokasi yang menjadi penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 3 Buru, tahun Ajaran 2016/2017, dengan jumlah 12 kelas dan jumlah 347 siswa. Adapun sampel yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas VII C, dengan jumlah 30 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara sampel random sampling. Instrumen dalam penelitian ini, yakni daftar pernyataan tertutup dan daftar pernyataan dengan skala Likert atau Tes kinerja. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan dianalisis melalui tahapan berikut; analisis deskriptif, analisis inferensial, dan analisis regresi berganda.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan fondasi utama dalam membentuk sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu mata pelajaran yang memegang peranan penting dalam struktur kurikulum di sekolah adalah Matematika. Matematika tidak hanya membekali siswa dengan kemampuan berhitung dan pemecahan masalah logis, tetapi juga melatih kemampuan berpikir kritis, sistematis, dan analitis yang esensial dalam kehidupan sehari-hari maupun

pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun, sering kali Matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dan menakutkan oleh sebagian siswa, yang pada akhirnya berdampak signifikan pada prestasi belajar mereka. Prestasi belajar Matematika siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) menjadi indikator penting keberhasilan proses pembelajaran di tingkat dasar. Berdasarkan observasi awal di SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, ditemukan adanya variasi capaian prestasi belajar Matematika yang mengindikasikan bahwa terdapat faktor-faktor nonkognitif yang turut memengaruhi hasil belajar siswa. Dua faktor psikologis dan pedagogis yang diduga kuat memiliki kontribusi besar adalah minat belajar dan kreativitas belajar.

Minat belajar didefinisikan sebagai kecenderungan jiwa yang aktif dan menetap untuk tertarik pada suatu objek atau kegiatan belajar. Minat adalah kunci motivasi intrinsik; ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap Matematika, mereka cenderung lebih fokus, gigih, dan rela mengalokasikan waktu serta usaha yang lebih besar untuk memahami materi. Rendahnya minat dapat mengakibatkan kebosanan, kurangnya partisipasi, dan akhirnya berujung pada menurunnya pemahaman konsep dan nilai akademis. Oleh karena itu, penting untuk mengetahui seberapa besar pengaruh minat siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru terhadap upaya mereka dalam mencapai prestasi optimal di mata pelajaran Matematika.

Selain minat, kreativitas belajar juga memainkan peran krusial. Kreativitas dalam konteks belajar Matematika bukan hanya berarti menciptakan hal baru, tetapi lebih merujuk pada kemampuan siswa untuk melihat berbagai sudut pandang dalam memecahkan masalah (berpikir *fleksibel*), menghasilkan berbagai solusi yang mungkin (*berpikir lancar*), dan mampu menghasilkan ide yang unik atau tidak biasa (*berpikir orisinal*). Siswa yang kreatif lebih mampu mengaplikasikan konsep-konsep Matematika dalam situasi yang berbeda dan tidak terduga. Di tengah tuntutan kurikulum yang mengharuskan siswa mampu berpikir tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skills* - HOTS), aspek kreativitas menjadi relevan untuk diteliti sejauh mana kontribusinya dalam mendukung keberhasilan akademis siswa di SMP Negeri 3 Kabupaten Buru.

Kebaruan utama terletak pada penelitian ini terletak pada kontekstualisasi wilayah penelitian yang spesifik, yaitu Penelitian ini berfokus pada SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Data dan temuan penelitian yang dihasilkan akan sangat relevan dan spesifik untuk sekolah tersebut, di mana faktor lingkungan, latar belakang sosial-ekonomi siswa, dan kebijakan sekolah yang unik di Kabupaten Buru dapat memengaruhi hubungan antarvariabel. Meskipun penelitian sejenis tentang minat dan kreativitas sudah ada di tempat lain, penelitian yang menguji pengaruh kedua variabel ini secara spesifik di Kabupaten Buru dan diterapkan pada siswa Kelas VII (fase transisi dari SD ke SMP) menjadikan temuan ini baru bagi konteks geografis dan demografis tersebut.

Selanjutnya, penelitian ini menguji dua variabel non-kognitif utama secara simultan dalam satu model regresi untuk memprediksi prestasi belajar, yaitu minat Belajar; mewakili aspek afektif dan motivasi intrinsik siswa. Kreativitas Belajar: Mewakili aspek psikomotorik, berpikir divergen, dan kemampuan pemecahan masalah yang fleksibel. Kebaruan penelitian ini adalah menguji interaksi dan kontribusi relatif kedua faktor ini secara bersamaan terhadap prestasi Matematika di tingkat SMP. Hal ini memungkinkan peneliti untuk menentukan variabel mana yang memiliki peran dominan (minat atau kreativitas) atau

apakah pengaruhnya menjadi lebih kuat ketika keduanya hadir secara bersamaan pada siswa di SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Kebaruan penelitian ini akan menghasilkan rekomendasi praktis yang sangat spesifik dan aplikatif bagi guru dan manajemen SMP Negeri 3 Kabupaten Buru; jika ditemukan bahwa Minat Belajar adalah prediktor yang lebih kuat, sekolah dapat memprioritaskan program untuk meningkatkan motivasi dan persepsi positif terhadap Matematika. Jika ditemukan bahwa Kreativitas Belajar adalah prediktor yang lebih kuat, sekolah perlu menekankan model pembelajaran (seperti Problem-Based Learning atau pendekatan terbuka) yang mendorong siswa untuk mencari berbagai solusi. Dengan demikian, hasil penelitian ini memberikan peta jalan yang jelas bagi SMP Negeri 3 Kabupaten Buru untuk merancang intervensi yang paling efektif dan berbasis data dalam upaya meningkatkan hasil belajar Matematika.

Secara ringkas, kebaruan penelitian ini terletak pada peta konteks empiris yang spesifik yaitu mengukur pengaruh ganda dan terintegrasi antara Minat dan Kreativitas Belajar pada populasi siswa Kelas VII di SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, sehingga memberikan kontribusi data primer dan rekomendasi kebijakan pendidikan yang belum pernah ada untuk wilayah tersebut. Mengingat pentingnya Matematika dan adanya indikasi ketidakefektifan prestasi belajar di SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, serta kuatnya dugaan bahwa minat dan kreativitas adalah variabel penentu, maka penelitian ini dipandang urgensi untuk dilakukan. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris dan mendalam mengenai signifikansi pengaruh simultan dan parsial antara minat belajar dan kreativitas belajar terhadap prestasi belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berharga bagi guru, sekolah, dan pihak terkait dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif, interaktif, dan mampu menumbuhkan motivasi serta daya cipta siswa dalam mempelajari Matematika.

LANDASAN TEORI

A. Konsep Prestasi Belajar

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu, yang umumnya dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan usaha belajar yang telah ditempuh. Menurut Bloom, prestasi belajar mencakup tiga aspek utama: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan minat), dan psikomotorik (keterampilan). Dalam konteks pendidikan formal, prestasi belajar seringkali diukur melalui nilai rapor, nilai ujian harian, atau nilai ujian akhir. Prestasi belajar juga dapat diartikan sebagai hasil yang dicapai oleh siswa setelah menyelesaikan kegiatan belajar dalam jangka waktu tertentu, yang menunjukkan tingkat penguasaan kompetensi atau materi pelajaran. Hasil ini umumnya diekspresikan melalui nilai, rapor, atau indeks keberhasilan. Menurut Bloom (1956) dalam Sudjana (2002), prestasi belajar mencakup tiga aspek utama: kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan minat), dan psikomotorik (keterampilan). Menurut Djamarah (2002), prestasi belajar merupakan hasil dari interaksi berbagai faktor, baik faktor internal (kecerdasan, motivasi) maupun faktor eksternal (lingkungan dan guru).

B. Hakikat Prestasi Belajar Matematika

Prestasi belajar Matematika adalah tingkat keberhasilan siswa dalam menguasai konsep, rumus, prosedur, dan kemampuan pemecahan masalah yang diajarkan dalam mata pelajaran Matematika di sekolah. Menurut Depdiknas (2003), tujuan umum pembelajaran Matematika adalah melatih siswa untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta mampu bekerja sama. Oleh karena itu, prestasi yang diukur harus mencerminkan kemampuan-kemampuan tersebut. Hakikat Prestasi Belajar Matematika berdasarkan pendapat para ahli berpusat pada tingkat penguasaan dan kemampuan siswa dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik yang spesifik pada materi Matematika. Secara umum, prestasi belajar Matematika adalah hasil dari proses pembelajaran yang menunjukkan sejauh mana siswa berhasil menguasai tujuan dan kompetensi Matematika yang telah ditetapkan. Berikut adalah sintesis hakikat Prestasi Belajar Matematika menurut pandangan para ahli; menurut Bloom (dalam Sudjana, 2002), prestasi belajar, termasuk Matematika, harus mencakup ranah Kognitif, yaitu kemampuan berpikir. Dalam Matematika, hal ini berarti penguasaan terhadap, pengetahuan dan Pemahaman Konsep: Mampu mendefinisikan, mengidentifikasi, dan memberikan contoh konsep-konsep Matematika (misalnya, bilangan, aljabar, geometri). Aplikasi dan Analisis: Mampu menggunakan prosedur dan rumus untuk menyelesaikan masalah rutin dan non-rutin. Menurut Dienes (dalam Ruseffendi, 2006), hakikat belajar Matematika adalah belajar tentang struktur, hubungan, dan pola logis. Oleh karena itu, prestasi diukur dari sejauh mana siswa mampu melihat dan menerapkan struktur-struktur ini dalam pemecahan masalah.

Prestasi belajar Matematika juga tidak lepas dari kemampuan teknis dan praktis. Keterampilan Berhitung: Akurasi, kecepatan, dan efisiensi dalam melakukan operasi hitung dan manipulasi aljabar. Keterampilan Menggunakan Alat: Kemampuan menggunakan alat bantu seperti jangka, busur, atau kalkulator (jika diizinkan) secara tepat. Penyajian Solusi: Kemampuan menyajikan langkah-langkah penyelesaian masalah secara sistematis, logis, dan rapi. Prestasi yang sejati tidak hanya diukur dari nilai akhir, tetapi juga dari proses berpikir dan sikap. Penalaran Logis: Depdiknas (2003) menyatakan bahwa tujuan Matematika adalah melatih siswa berpikir logis, analitis, dan sistematis. Oleh karena itu, prestasi diukur dari kemampuan siswa dalam menarik kesimpulan yang sah berdasarkan premis-premis yang ada. Sikap Positif: Meskipun prestasi sering dinilai secara kuantitatif (nilai), ahli seperti Slameto (2010) menunjukkan bahwa minat dan sikap positif terhadap Matematika yang merupakan bagian dari ranah afektif adalah prasyarat yang memengaruhi capaian prestasi akhir. Kreativitas: Dalam konteks modern (*Higher Order Thinking Skills*), prestasi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam berpikir divergen untuk mencari berbagai cara unik dalam memecahkan masalah (aspek yang sangat terkait dengan kreativitas), bukan sekadar mengikuti satu prosedur yang dihafal.

C. Minat Belajar

Minat adalah dorongan kuat dari dalam diri individu untuk memperhatikan, menyenangkan, dan terlibat secara aktif dengan suatu objek, kegiatan, atau mata pelajaran tertentu, tanpa adanya paksaan.

Menurut Crow dan Crow (1960) dalam Syah (2008), Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan.

Menurut Slameto (2010), Minat adalah kecenderungan yang relatif menetap dalam diri seseorang untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang jika berhadapan dengan objek minat tersebut.

Minat belajar Matematika yang tinggi ditunjukkan melalui indikator-indikator: Perasaan Senang: Adanya sikap positif dan rasa gembira saat mengikuti pelajaran. Perhatian: Fokus dan konsentrasi tinggi terhadap penjelasan guru dan materi ajar. Keterlibatan: Keaktifan dalam bertanya, menjawab, berdiskusi, dan mencari sumber belajar tambahan. Ketekunan: Kesabaran dan kegigihan dalam menyelesaikan soal-soal Matematika yang sulit.

D. Hubungan Minat dengan Prestasi

Minat yang kuat memfasilitasi motivasi intrinsik, yang pada gilirannya meningkatkan usaha, fokus, dan durasi belajar siswa, yang secara empiris terbukti meningkatkan hasil belajar. Para ahli psikologi pendidikan menegaskan bahwa minat merupakan akar dari motivasi yang kuat. Ketika siswa berminat pada suatu mata pelajaran, mereka tidak memerlukan dorongan eksternal untuk belajar. Slameto (2010): "Minat adalah kecenderungan yang relatif menetap untuk merasa tertarik pada bidang tertentu dan merasa senang jika berhadapan dengan objek minat tersebut. Minat yang kuat menyebabkan seseorang aktif, tekun, dan berusaha keras dalam mencapai tujuan yang berhubungan dengan minatnya." Hubungan: Keaktifan dan ketekunan yang dihasilkan oleh minat secara langsung meningkatkan waktu dan kualitas belajar, yang berujung pada prestasi yang lebih baik. Crow dan Crow (1960) dalam Syah (2008): "Minat adalah sumber motivasi yang mendorong seseorang untuk melakukan apa yang mereka inginkan." Hubungan: Motivasi intrinsik yang timbul dari minat adalah daya penggerak utama yang mengatasi kesulitan belajar, memastikan siswa bertahan dan menguasai materi, yang tercermin dalam nilai akademis.

Minat yang tinggi terhadap suatu materi akan meningkatkan kualitas interaksi kognitif siswa dengan materi tersebut, seperti fokus, konsentrasi, dan retensi memori. Gagne (1985) Dalam model pengolahan informasi, tahap Perhatian (Attention) adalah pintu masuk pertama menuju pembelajaran yang efektif. Minat adalah kunci yang membuka perhatian ini. Hubungan: Siswa yang berminat akan lebih mudah memusatkan perhatian selama pelajaran, sehingga informasi diproses lebih dalam dan mudah diingat, yang sangat esensial untuk penguasaan konsep Matematika. Djamarah (2002) "Minat mempengaruhi penerimaan dan pengolahan bahan pelajaran. Jika siswa tidak berminat, maka bahan pelajaran akan sulit diserap dan tidak mendalam. Hubungan minat menentukan kedalaman pemahaman. Pemahaman yang mendalam adalah prasyarat utama untuk mencapai prestasi belajar yang tinggi.

Minat membantu siswa menghadapi tantangan dan kesulitan yang melekat dalam proses pembelajaran. Winkel (1996) "Minat adalah faktor psikologis yang sangat penting dalam keberhasilan belajar karena meningkatkan usaha yang dilakukan siswa dalam menempuh jalan yang sulit sekalipun." Hubungan: Khusus dalam mata pelajaran yang dianggap sulit seperti Matematika, minat yang kuat akan membuat siswa tidak mudah menyerah saat menemukan soal yang rumit, sehingga peluang keberhasilan penyelesaian masalah (prestasi) meningkat.

D. Kreativitas Belajar

Kreativitas adalah kemampuan berpikir yang menghasilkan ide-ide baru dan unik, serta kemampuan untuk melihat suatu masalah dari berbagai sudut pandang yang berbeda (berpikir divergen). Menurut Munandar (1999), kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan kombinasi-kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada. Menurut Guilford (1950), kreativitas adalah hasil dari proses berpikir divergen yang dicirikan oleh aspek kefasihan (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), keaslian (*originality*), dan elaborasi (*elaboration*). Kreativitas belajar Matematika adalah kemampuan siswa untuk menghasilkan berbagai cara penyelesaian masalah, mengembangkan ide-ide unik, dan menggunakan berbagai strategi dalam mengaplikasikan konsep-konsep Matematika yang abstrak. Indikator kreativitas belajar mengacu pada teori Guilford, kreativitas belajar diukur melalui kefasihan (*Fluency*): Siswa mampu memberikan banyak jawaban atau solusi yang mungkin untuk satu soal. Keluwesan (*Flexibility*): Siswa mampu menggunakan metode atau cara penyelesaian yang beragam. Keaslian (*Originality*): Siswa mampu memberikan jawaban atau pendekatan yang unik dan tidak biasa. Elaborasi (*Elaboration*): Siswa mampu merinci dan mengembangkan ide atau rencana penyelesaian dengan detail. Kreativitas sangat relevan dalam Matematika karena menuntut kemampuan *Higher Order Thinking Skills* (HOTS) dan pemecahan masalah nonrutin. Siswa yang kreatif lebih adaptif dan efisien dalam menyelesaikan tantangan Matematika.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode *ex post facto* (setelah fakta). Pendekatan Kuantitatif: Data yang dikumpulkan berupa angka-angka dan akan dianalisis menggunakan prosedur statistik untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Metode *Ex Post Facto*; penelitian ini bertujuan untuk meneliti hubungan kausal (sebab-akibat) antara variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y) setelah peristiwa tersebut terjadi dan tanpa adanya manipulasi variabel oleh peneliti. Peneliti hanya mengukur dan menganalisis pengaruh Minat dan Kreativitas yang sudah ada pada siswa terhadap Prestasi Belajar mereka. Adapun variabel dalam penelitian ini yakni Variabel Bebas (X1) Minat Belajar, Variabel Bebas (X2) Kreativitas Belajar, dan Variabel Terikat (Y) Prestasi Belajar Matematika. Penelitian dilaksanakan sejak 16 September 2025. Lokasi penelitian ini adalah SMP Negeri 3 Kabupaten Buru. Populasi sasaran dalam penelitian ini adalah siswa SMP Negeri 3 Buru, tahun Ajaran 2016/2017, dengan jumlah 12 kelas dan jumlah 347 siswa. Adapun sampel yang diambil dari penelitian ini adalah siswa kelas VII C, dengan jumlah 30 orang siswa. Pengambilan sampel dilakukan secara sampel *random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini, yakni Daftar pernyataan tertutup dengan skala Likert (misalnya, 1 = Sangat Tidak Setuju hingga 5 = Sangat Setuju), Daftar pernyataan dengan skala Likert atau Tes kinerja (soal Matematika terbuka yang mengukur solusi beragam), dan Nilai Rapor/Daftar Nilai Ujian Akhir Mata Pelajaran Matematika. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang terkumpul akan dianalisis melalui tahapan berikut:

A. Analisis Deskriptif

Bertujuan untuk mendeskripsikan karakteristik data (Minat, Kreativitas, Prestasi) berupa nilai rata-rata (mean), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai minimum.

B. Analisis Inferensial (Pengujian Hipotesis)

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, dilakukan uji asumsi klasik: Uji Normalitas: Menggunakan uji statistik (misalnya, Kolmogorov-Smirnov atau Liliefors) untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal. Uji Linearitas: Untuk mengetahui apakah hubungan antara x dan y bersifat linear. Uji Multikolinearitas: Untuk memastikan tidak ada korelasi tinggi antar variabel bebas (X_1 dan X_2). Uji Heteroskedastisitas: Untuk memastikan varians residual tetap konstan.

C. Analisis Regresi Berganda

Teknik utama yang digunakan untuk menguji hipotesis:

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + e$$

Pengujian Hipotesis Simultan (H_3): Menggunakan Uji F untuk mengetahui apakah Minat Belajar (x_1) dan Kreativitas Belajar (X_2) secara bersama-sama (simultan) memiliki pengaruh signifikan terhadap Prestasi Belajar Matematika (Y). Pengujian Hipotesis Parsial (H_1 dan H_2) menggunakan Uji t untuk mengetahui pengaruh masing-masing variabel bebas (X_1 dan X_2) secara individual (parsial) terhadap Prestasi Belajar Matematika. koefisien Determinasi (R^2): Untuk mengetahui seberapa besar persentase variasi Y yang dapat dijelaskan oleh variasi variabel X_1 dan X_2 .

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Deskriptif

Deskriptif Minat Siswa

Gambaran tentang minat belajar yang dimiliki 30 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru, dapat dilihat dari analisis deskriptif pada tabel berikut

Pengklasifikasian Skor Minat Belajar Siswa

Interval Skor	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
$34 \leq X_1 < 40$	18	60	Sangat Tinggi
$28 \leq X_1 < 34$	10	33,33	Tinggi
$22 \leq X_1 < 28$	2	6,67	Sedang
$16 \leq X_1 < 22$	0	0	Rendah
$10 \leq X_1 < 16$	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	30	100	

Berdasarkan tabel tersebut diketahui bahwa sebanyak 18 siswa (60%) memiliki minat belajar matematika yang berada pada kategori sangat tinggi dan 10 siswa (33,33%) memiliki minat belajar yang berada pada kategori tinggi, 2 siswa (6,67%) yang berada pada kategori sedang, sedangkan rendah dan sangat rendah tidak ada siswa yang memilih 0 (0%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa tergolong sangat tinggi.

Deskriptif Kreativitas Belajar

Gambaran tentang kreativitas belajar yang dialami 30 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, dapat dilihat dari analisis deskriptif pada tabel Pengklasifikasian Skor Kreativitas Belajar

Interval Skor	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
$34 \leq X_2 < 40$	22	73,33	Sangat Tinggi
$28 \leq X_2 < 34$	8	26,67	Tinggi
$22 \leq X_2 < 28$	0	0	Sedang
$16 \leq X_2 < 22$	0	0	Rendah
$10 \leq X_2 < 16$	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	30	100	

Dari tabel tersebut diketahui bahwa sebanyak 22 siswa (73,33%) memiliki kreativitas belajar matematika pada kategori sangat tinggi, 8 siswa (26,67%) memiliki kreativitas belajar pada kategori tinggi, dan 0 siswa (0%) memiliki kreativitas berada pada kategori sedang, serta tidak ada siswa (0%) yang memiliki kreativitas berada pada kategori sangat rendah. Sehingga dapat disimpulkan bahwa kreativitas untuk belajar tergolong sangat tinggi.

Prestasi Belajar Matematika

Gambaran tentang prestasi belajar matematika dari dialami 30 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Kabupaten Buru, dapat dilihat dari analisis deskriptif pada tabel berikut

Pengklasifikasian Skor Prestasi belajar Matematika Siswa

Interval Skor (%)	Frekuensi	Persentasi (%)	Kategori
$90 \leq Y \leq 100$	0	0	Sangat Tinggi
$75 \leq Y < 90$	3	10	Tinggi
$55 \leq Y < 75$	27	90	Sedang
$40 \leq Y < 55$	0	0	Rendah
$0 \leq Y < 40$	0	0	Sangat Rendah
Jumlah	30	100	

Berdasarkan Tabel 4.3. diketahui bahwa 3 siswa (10%) memiliki skor prestasi belajar matematika yang berada pada kategori tinggi, 27 siswa (90%) memiliki skor prestasi belajar matematika tergolong sedang, dan tidak ada siswa (0%) memiliki skor prestasi belajar matematika tergolong sangat rendah, rendah dan sangat tinggi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika siswa tergolong sedang.

Hasil Analisis Inferensial

Analisis inferensial yang dilakukan diawali dengan beberapa uji prasyarat untuk data diantaranya uji normalitas dan uji homogenitas varians. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak sedangkan uji homogenitas varian dilakukan untuk mengetahui kehomogenan varians dari populasi.

Uji Normalitas

Pengujian normalitas data dilakukan terhadap data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar. Uji tersebut dilakukan dengan uji *Kormogorof-Smirnof* menggunakan program *SPSS 20.0 for Windows* dengan taraf signifikansi 0,05.

Tabel 4.4. Hasil Uji Normalitas

	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>		
	Statistic	Df	Signifikan
Minat	0.130	30	0.077
Kreativitas	0.148	30	0.080
Prestasi belajar	0.147	30	0.132

Berdasarkan hasil *output* uji normalitas varians dengan menggunakan *Kormogorof-Smirnof* pada Tabel 4.4, nilai signifikansi untuk data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar adalah 0,077, 0,080 dan 0,132. Karena nilai signifikansi data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar lebih dari 0,05, maka dapat dikatakan bahwa data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar berdistribusi normal.

Uji Homogenitas

Menguji homogenitas tiga varians data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar dengan uji Levene menggunakan program SPSS 20.0 for Windows dengan taraf signifikansi 0,05.

Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df	df	Signifikan
1.069	2	87	0.348

Berdasarkan hasil *output* uji homogenitas varians dengan menggunakan uji Levene pada Tabel 4.5, nilai signifikansinya adalah 0,348. Karena nilai signifikansinya lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar berasal dari populasi yang mempunyai varians yang sama, atau data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar tersebut homogen.

Model Persamaan Regresi

Hasil Analisis Regresi Linear Secara Parsial

Mode	Koefisien Tidak Terstandar		Koefisien Terstandar	Nilai t	Signifikan
	B	Std. Error	Beta		
Konstanta	70.233	6.628		10.596	0.001
Minat	-0.005	0.192	-0.005	-0.025	0.980

Hasil Analisis Regresi Linear Secara Parsial

Mode	Koefisien Tidak Terstandar		Koefisien Terstandar	Nilai t	Signifikan
	B	Std. Error	Beta		
Konstanta	60.201	9.305		6.470	0.001
Kreatifitas	0.275	0.258	0.197	1.064	0.296

Hasil Analisis Regresi Linear Secara Parsial

Mode	Koefisien Tidak Terstandar		Koefisien Terstandar	Nilai t	Signifikan
	B	Std. Error	Beta		
Konstanta	59.947	11.857		5.056	0.000
Minat	0.007	0.192	0.007	0.036	0.972
Kreatifitas	0.275	0.263	0.198	1.045	0.305

Berdasarkan pada Tabel 4.6, 4.7, dan 4.8, dapat diketahui model persamaan regresi, yaitu:

$$\hat{Y}_1 = 70,233 + (-0.005)X_1$$

$$\hat{Y}_2 = 60,201 + 0,275X_2$$

$$\hat{Y}_3 = 59,947 + 0,007X_1 + 0,275X_2$$

Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Pertama

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analyze regression linear. Berdasarkan Tabel 4.6, kolom t-test for Equality of Means nilai thitung = -0.025 < ttabel = 1,701 sehingga Ha1 ditolak dan H01 diterima, yang menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan minat terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru.

Uji Hipotesis Kedua

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analyze regression linear. Berdasarkan Tabel 4.6, kolom t-test for Equality of Means nilai thitung = 1.064 < ttabel = 1,701 sehingga Ha2 ditolak dan H02 diterima, yang menyatakan tidak ada pengaruh yang signifikan kreativitas terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru.

Uji Hipotesis Ketiga

Hasil Analisis Regresi Linear Secara Simultan

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Signifikan
Regression	22.026	2	11.013	0.547	0.585
Residual	543.840	27	20.142		
Total	565.867	29			

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan analyze regression linear. Berdasarkan pada Tabel 4.7, kolom F-test for Equality of Means nilai Fhitung = 0,547 < Ftabel = 3,35 sehingga Ha3 ditolak dan H03 diterima, yang menyatakan ada pengaruh namun tidak signifikan minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru.

Hasil Koefisien Determinasi

R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
.197a	0.039	-0.032	4.48801

Berdasarkan Tabel 4.8, diketahui nilai koefisien determinasi adalah $0,039 \times 100\% = 0,39\%$. Hal ini menunjukkan besar pengaruh minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar adalah $0,39\%$, sementara $99,61\%$ berasal dari faktor lain.

Pembahasan

Secara umum, hasil analisis data pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika mereka berada dalam kategori sedang. Ini berarti sebagian besar siswa memiliki tingkat prestasi belajar yang biasa-biasa saja (rata-rata) dan tidak terlalu menonjol. Namun, di sisi lain, minat belajar matematika dan kreativitas siswa menunjukkan hasil yang sangat memuaskan, keduanya berada dalam kategori sangat tinggi. Artinya, siswa-siswa ini memiliki kecenderungan minat belajar dan tingkat kreativitas yang dominan berada pada taraf yang sangat baik atau sangat tinggi. Sebelum melakukan analisis regresi linear, peneliti memastikan bahwa data sudah memenuhi syarat statistik dengan melakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Hasil dari uji prasyarat tersebut menunjukkan bahwa Uji Normalitas: Data minat belajar, kreativitas, dan prestasi belajar memiliki distribusi yang normal. Ini berarti penyebaran data mengikuti pola kurva lonceng yang ideal untuk analisis regresi.

Uji Homogenitas: Data tersebut homogen, yang mengindikasikan bahwa varians (keragaman) dari skor minat, kreativitas, dan prestasi belajar adalah sama atau setara di dalam populasi. Kesimpulannya, data minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar sudah siap dan valid untuk dianalisis menggunakan metode Regresi Linear karena telah lolos uji normalitas dan homogenitas.

Dari model persamaan regresi $\hat{Y}_1 = 70,233 + (-0,005)X_1$, diketahui bahwa konstanta hasil estimasi adalah 70,233 dan koefisien minat adalah -0,005. Hasil analisis menunjukkan bahwa minat berpengaruh namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $t_{hitung} = -0,025 < t_{tabel} = 1,701$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari model persamaan regresi $\hat{Y}_2 = 60,201 + 0,275X_2$, diketahui bahwa konstanta hasil estimasi adalah 60,201 dan koefisien kreatifitas belajar adalah 0,275. Hasil analisis menunjukkan bahwa kreatifitas belajar berpengaruh namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $t_{hitung} = 1,064 < t_{tabel} = 1,701$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Hasil analyze regression linear memperlihatkan bahwa model persamaan regresi, yaitu $\hat{Y}_i = 59,947 + 0,007X_1 + 0,275X_2$. Dari persamaan regresi, diketahui bahwa konstanta hasil estimasi adalah 59,947, koefisien minat belajar adalah 0,007 dan koefisien kreativitas adalah 0,275. Hasil analisis juga menunjukkan bahwa minat dan kreativitas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $F_{hitung} = 0,547 < F_{tabel} = 3,35$ sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima.

Nilai koefisien determinasi adalah $0,39\%$. Hal ini menunjukkan bahwa besar pengaruh minat dan kreativitas terhadap prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru adalah $0,2\%$. Sementara $99,61\%$ adalah faktor lain yang mempengaruhi prestasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru. Di antara adalah siswa kelas VII SMP tersebut tidak memiliki minat dan kurang kreatif terhadap prestasi belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data penelitian pada bab sebelumnya, beberapa kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah: Minat berpengaruh namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $t_{hitung} = -0.025 < t_{tabel} = 1,701$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Kreativitas berpengaruh namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $t_{hitung} = 1.064 < t_{tabel} = 1,701$ sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak. Minat dan kreativitas berpengaruh namun tidak signifikan terhadap prestasi belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 3 Buru dengan nilai $F_{hitung} = 0,547 < F_{tabel} = 3,35$ sehingga H_a ditolak dan H_0 diterima.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bloom, B. S.(1956) *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals. Handbook I: Cognitive Domain*New YorkDavid McKay Co Inc.
- [2] Munandar, Utami (1999) *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta Gramedia.
- [3] Djamarah, Syaiful Bahri. (2002). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- [4] Gagne, Robert M. (1985). *The Conditions of Learning*. 4th ed. Holt, Rinehart and Winston. (Untuk rujukan model kognitif).
- [5] Hamalik. (2002). *Metode Belajar dan Kesulitan Belajar*. Bandung : Trasito Lumsdaine.
- [6] Muhibbin Syah. 2005, *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosada Karya.
- [7] Moh Najir. (2006)*Metode Penelitian*. Jakarta : Ghalia Indonesia.
- [8] Nana Sudjana. (2002)*Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- [9] Reni Akbar. (2001) *Buku Dua Dari Tiga Kreativitas*. jakarta : PT Grasindo.
- [10] Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- [11] Syah, Muhibbin. (2008). *Psikologi Belajar*. PT RajaGrafindo Persada. (Merujuk kutipan Crow dan Crow yang diambil dari buku Syah).
- [12] Sudjana, Nana (2002) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung Remaja Rosdakarya.
- [13] Winkel, W. S. (1996). *Psikologi Pengajaran*. PT Gramedia.