

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan yang mampu mendukung pembangunan di masa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik. Secara alamiah, perkembangan peserta didik berbeda-beda, baik intelegensi, bakat, minat, kreativitas, kematangan emosi, kepribadian, kemandirian, jasmani dan sosialnya. Dalam menghadapi perkembangan teknologi yang semakin pesat dituntut sumber daya manusia yang handal, yang memiliki kemampuan dan keterampilan serta kreativitas yang tinggi. Namun kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa sebagian besar lulusan sekolah kurang mampu menyesuaikan diri dengan perubahan maupun perkembangan teknologi, sulit untuk dilatih kembali, kurang bisa mengembangkan diri dan kurang dalam berkarya artinya tidak memiliki kreativitas (Trianto, 2014:2).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 Tahun 2006 tanggal 23 Mei 2006 tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menyatakan bahwa pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kreatif, dan kreatif, serta kemampuan bekerjasama. Selain itu, pada salah satu Standar Kompetensi Lulusan (SKL) dari lulusan sekolah menengah pertama pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dikemukakan bahwa setiap lulusan Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan memiliki kemampuan berpikir logis, kreatif, kreatif dan inovatif.

Matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang memegang peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Karena selain dapat mengembangkan pemikiran kreatif, kreatif, sistematis, dan logis, matematika juga telah memberikan kontribusi dalam kehidupan sehari-hari mulai dari hal yang sederhana seperti perhitungan dasar (*basic calculation*) sampai hal yang kompleks dan abstrak seperti penerapan analisis numerik dalam bidang teknik dan sebagainya.

Menurut *National Council of Teachers Mathematics* (NCTM:2012) tujuan pembelajaran matematika adalah mengembangkan: kemampuan mengeksplorasi, menyusun konjektur; dan menyusun alasan secara logis, kemampuan menyelesaikan masalah non rutin; kemampuan berkomunikasi secara matematis dan menggunakan matematika sebagai alat komunikasi, kemampuan menghubungkan antar ide matematika dan antar matematika dan aktivitas intelektual lainnya. Agar pembelajaran matematika terasa lebih mudah maka pengajaran matematika yang *teacher centered* dan pemakaian rumus semata sudah harus ditinggalkan agar kemampuan matematika siswa berkembang dengan baik.

Dalam proses pembelajaran penggunaan pendekatan pembelajaran sangat penting untuk diperhatikan. Pendekatan yang efektif akan membantu siswa dalam memecahkan masalah matematika. Saat peneliti mewawancarai guru matematika di kelas VIII MTs Swasta Attaufiqurrahman di kabupaten Labuhanbatu Utara yaitu Bapak Zulfahmi mengatakan masih menggunakan pendekatan pembelajaran biasa yaitu guru menyampaikan bahan pelajaran yang sudah disiapkan, siswa mendengarkan dan mencatat pelajaran seteliti mungkin, melakukan tanya-jawab seperlunya, memberikan tugas yang bersifat pemahaman, alat peraga digunakan

jika diperlukan. Jadi, siswa kurang interaktif dalam kegiatan pembelajaran. Dan tidak memunculkan kemampuan berpikir kreatif siswa. Cara ini tampaknya tidak efektif bagi siswa. Karena menurut ulangan harian materi Lingkaran dengan terdapat 40 % atau 12 siswa dari 30 yang tidak lulus dengan KKM 75. Oleh karena itu, pendekatan pembelajarannya perlu diperbaiki.

Fakta di atas menunjukkan bahwa banyak siswa memperlihatkan perilaku yang tidak kreatif. Hal ini, dapat kita lihat dalam beberapa kasus yang terjadi jika kita berhadapan dengan siswa, apalagi siswa SMP dimana banyak siswa tidak mau bertanya atas pelajaran yang belum dimengertinya, siswa cenderung mengantuk saat menemukan soal yang sulit dimengerti, menjadikan siswa malas memecahkan masalah yang ditemuinya.

Peningkatan kualitas pembelajaran matematika di Indonesia, sesuai tuntutan kurikulum 2013 memerlukan berbagai upaya. Rancangan pendidikan yang memberi kesempatan untuk peserta didik mengembangkan potensi dirinya dalam suasana belajar yang menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan dirinya. Guru berlaku sebagai fasilitator dalam pembelajaran. Proses penilaian berbasis proses dan *output* serta menyeimbangkan *softskill* dan *hardskill*. Salah satu *hardskill* yang dituntut adalah kemampuan berpikir kreatif.

Senada dengan pernyataan Goodman dan Goodmandalam Moll menyatakan, *"One key to teacher's success is building an atmosphere of mutual respect in their learning cooperatif classroom. These become social communities where teachers value each learner, help the learners to value themselves and each other, and win the respect of their students."* Guru harus menjalin kerjasama

dengan siswanya, dan kreatif menciptakan suasana belajar (*learning atmosphere*) yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kreatif siswa.

Salah satu *doing math* yang erat kaitannya dengan karakteristik matematika adalah kemampuan berpikir kreatif dan kemampuan pemecahan masalah. Kemampuan berpikir kreatif ditandai dengan siswa yang lebih condong untuk mengemukakan pertanyaan yang dapat membantunya untuk menemukan jawaban ketika menyelesaikan sebuah masalah. Siswa akan mudah memiliki kemampuan berpikir kreatif matematika jika saat ia menerima pelajaran, cara yang diberikan kepadanya dapat menumbuhkembangkan daya berpikir dan berkecenderungannya melalui sebuah strategi dan pendekatan yang digunakan guru.

Adapun proses kreatif hanya akan terjadi jika dibangkitkan melalui masalah yang memacu pada lima macam perilaku kreatif, sebagaimana yang dipaparkan oleh Irawan (2015) yaitu: (1) mencerminkan aspek-aspek kelancaran (*Fluency*); (2) keluwesan (*Flexibility*); (3) keaslian (*Originality*) dalam berpikir; dan (4) kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya atau memperinci suatu gagasan (*Elaboration/kejelasan*). Menurut Slamet (2015: 148-153) mengatakan bahwa ada beberapa pedoman pengajaran untuk mengembangkan kreativitas siswa, yaitu (a) Mengajarkan informasi/pengetahuan; (b) Mengajarkan konsep; dan (c) mengajarkan kreativitas.

Untuk mendorong penemuan-penemuan atau tingkah laku kreatif Torrance dalam Slameto (2015) mengemukakan saran tentang apa yang dapat dilakukan oleh guru terhadap siswa-siswanya sebagai berikut: (a) hargailah pernyataan-pernyataan, termasuk yang kelihatannya aneh atau luar biasa; (b) hargailah gagasan-gagasan yang imajinatif dan kreatif; (c) tunjukkan kepada siswa, bahwa

gagasan-gagasan mereka itu bernilai; (d) kadang-kadang berikanlah kesempatan kepada siswa untuk mealukan sesuatu tanpa ancaman bahwa pekerjaannya itu akan dinilai; (e) masukkanlah faktor hubungan sebab-akibat di dalam penilaian.

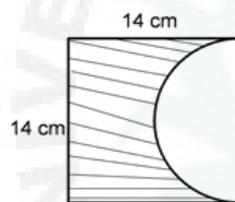
Begitu juga dengan pentingnya memiliki kemampuan pemecahan masalah dalam menyelesaikan masalah matematika. Dalam memecahkan masalah tentu ada masalah yang akan diselesaikan. Masalah dapat diartikan sebagai suatu situasi, dimana seseorang diminta menyelesaikan persoalan yang belum pernah dikerjakan, dan belum memahami pemecahannya. Suatu soal matematika atau pernyataan akan merupakan masalah apabila tidak terdapat aturan atau hukum tertentu yang segera dapat digunakan untuk menjawab atau menyelesaikannya. Suatu masalah disebut masalah matematika jika prosedur matematika seperti prosedur aritmatika dan aljabar dibutuhkan untuk memecahkannya.

Pemecahan masalah adalah proses yang digunakan untuk menyelesaikan masalah. Siswa dikatakan mempunyai kemampuan pemecahan masalah yang baik jika mampu: (1) mengidentifikasi unsur-unsur yang diketahui, dan ditanyakan; (2) merumuskan masalah matematis atau menyusun model matematis; dan (3) memilih dan menerapkan strategi untuk menyelesaikan masalah.

Hudojo (2005:130) mengemukakan bahwa pemecahan masalah merupakan suatu hal yang sangat esensial dalam pembelajaran matematika di sekolah, disebabkan: (1) siswa menjadi terampil menyeleksi informasi yang relevan, kemudian menganalisanya dan akhirnya meneliti hasilnya; (2) kepuasan intelektual akan timbul dari dalam; (3) potensi intelektual siswa meningkat. Dengan demikian, sudah seharusnya pemecahan masalah ini mendapat

perhatian khusus, mengingat peranannya yang sangat penting dalam mengembangkan potensi intelektual siswa.

Pentingnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah ini belum sesuai dengan fakta yang ditemui dilapangan (Senin, 05 September 2016) di kelas VIII MTs Swasta Attaufiqurrahman di kabupaten Labuhanbatu Utara. Dalam observasi awal, soal tes diberikan kepada 30 siswa. Berikut contoh soal yang memenuhi indikator kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah pada materi luas lingkaran. Perhatikan gambar bangun datar berikut!

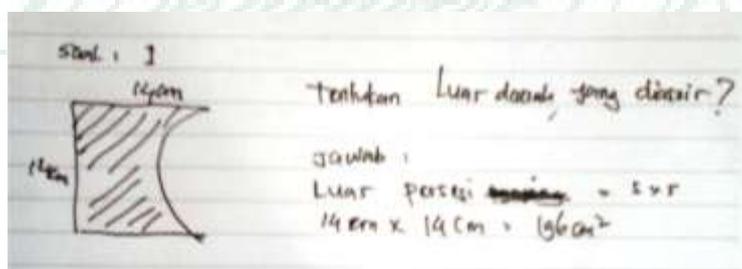


**Gambar 1.1. Soal Bangun datar**

Tentukan: Luas daerah yang diarsir!

Dan berikut contoh soal yang digunakan dalam mengukur kemampuan pemecahan masalah: Teddy naik sepeda ke sekolah. Jari-jari sepedanya adalah 35 cm, berputar sebanyak 10 kali. Tentukan panjang jalan yang dilalui Teddy dan diameter sepedanya!

Jawaban salah satu siswa :



**Gambar 1.2. Lembar Jawaban Siswa untuk soal 1.**

2) Tedi naik sepeda ke sekolah. Jari-jari sepeda 35 cm. Berputar sebanyak 10 kali. Tentukan panjang jalan yang dilalui Tedi dan diameter sepedanya.

$$K = 2 \pi r$$

$$= 2 \cdot 22 \cdot 35$$

$$= 2 \cdot 2275$$

$$= 220 \text{ cm}$$

$$D = 2 \cdot r$$

$$= 2 \cdot 35$$

$$= 70$$

panjang jalan =  $K \times \text{rata berputar}$

$$= 220 \times 10$$

$$= 2200 \text{ cm}$$

**Gambar 1.3. Lembar Jawaban Siswa No.2**

Dari hasil tes berpikir kreatif dan pemecahan masalah yang diberikan peneliti, rata-rata skor yang diperoleh siswa adalah 52,3 maka terbukti bahwa kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah masih kategori kurang sesuai dengan peraturan Permendikbud no. 23 tahun 2016 Bab VI Tentang Prosedur Penilaian Pasal 12 ayat 2 c yang mengatakan bahwa hasil penilaian bentuk angka dengan skala 0-100 dan deskripsi dan di dukung oleh Permendikbud no. 5 tahun 2005 tentang kriteria kelulusan peserta didik, penyelenggaraan ujian nasional, dan penyelenggaraan ujian sekolah/madrasah/pendidikan kesetaraan pada SMP/MTs atau yang sederajat dan SMA/MA/SMK atau yang sederajat pada pasal 6 ayat 4 yaitu lebih dari 85 dan kurang dari atau sama dengan 100 (Sangat Baik), lebih dari 70 dan kurang dari atau sama dengan 85 (Baik), lebih dari 55 dan kurang dari atau sama dengan 70 (Cukup), kurang dari atau sama dengan 55 (Kurang) .

Selain proses pembelajaran adanya guru juga sangat memegang peran penting dalam mempengaruhi kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah siswa. Guru sebagai penanggung jawab kegiatan pembelajaran di sekolah harus mampu melaksanakan pembelajaran tentang kemandirian pada anak didiknya yang diharapkan dapat melatih dan membiasakan anak berperilaku mandiri dalam setiap aktivitasnya. Seorang guru harus mampu dan terampil dalam

menyusun berbagai strategi pembelajaran, menciptakan suasana belajar, dan mampu mengintegrasikan pembelajaran kemandirian dengan aktivitas belajar anak baik dalam suasana belajar dikelas, luar kelas sehingga anak dapat bekerja sama, dan saling berkompetisi serta guru harus memperlihatkan contoh yang konkrit dalam semua hal yang diajarkan. Hal ini disebabkan anak usia dini dalam masa perkembangannya masih berada pada periode pra operasional karena mereka belum bisa memikirkan hal-hal yang kompleks dan abstrak.

Ada beberapa permasalahan pembelajaran yang terjadi di kelas yaitu: (1) Peran guru masih sangat dominan, hal ini dibuktikan dengan kegiatan utama guru di dalam kelas hanya menyampaikan informasi yang bersifat satu arah sehingga anak cenderung menjadi pasif, (2) Sebagian besar guru menyandarkan pemilihan bahan ajarnya pada buku teks yang telah baku, sehingga peserta didik kurang mendapat perspektif yang realistik dan berdayaguna bagi pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari, (3) Adanya pengaturan tempat duduk dan penugasan yang cenderung mengisolasi satu anak dengan anak lainnya, sehingga mempersulit komunikasi dan pertukaran pikiran antar peserta didik, (4) Pertanyaan yang dilontarkan lebih banyak bersifat konvergen daripada divergen, sehingga melumpuhkan kreativitas anak (*dis-empowering*).

Penulis melihat kurangnya kompetensi guru yang harus dimiliki yaitu: Kompetensi Pedagogi, kepribadian, profesional, dan sosial. Berdasarkan pengamatan penulis juga pada umumnya di setiap kelas hanya ada sedikit siswa yang menunjukkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah dalam belajar ditandai dengan ketergantungan siswa terhadap panduan guru. Keempat kompetensi ini menjadi modal bagi guru untuk memperbaiki proses pembelajaran di kelas demi

menunjang hasil belajar siswa. Kebanyakan guru hanya memberikan tugastanpa memupuk semangat kerja keras, bertanggung jawab, disiplin, dan percaya dirisiswa dalam meyelesaikan tugas.

Suasana belajar yang dikembangkan selama ini juga masih menggunakan model pembelajaran konvensional dan cenderung siswa dituntut kompetitif dimana guru masih belum menata dan menciptakan suasana belajar yang baik serta masih berpusat pada guru. Pembelajaran yang berlangsung belum melibatkan siswa secara aktif, tidak mengakomodir perbedaan individu, konsep diri atau melihat kepribadian anak, hal ini dapat dilihat dari pemilihan strategi yang sama untuk sekelompok siswa yang tentu memiliki kebutuhan dan karakteristik yang berbeda.

Guru yang baik adalah guru yang memiliki kompetensi pedagogi. Kompetensi pedagogi memiliki tujuh aspek yaitu (1) menguasai karakteristik peserta didik; (2) menguasai teori belajar dan prinsip-prinsip pembelajaran yang mendidik; (3) pengembangan kurikulum; (4) kegiatan pembelajaran yang mendidik; (5) pengembangan potensi peserta didik; (6) komunikasi dengan peserta didik; dan (7) Penilaian dan evaluasi.

Penulis juga melihat di lapangan berdasarkan pengamatan, masih terlihat peran guru sangat dominan (guru yang lebih aktif anak pasif) dalam keseluruhan proses pembelajaran dan guru terlihat menggunakan metode pembelajaran konvensional sehingga anak merasa kurang menarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Waktu guru banyak dihabiskan untuk memberikan nasehat kepada anak-anak agar menyelesaikan tugas serta menolong anak yang kurang suka menyelesaikan tugas dan meladeni anak-anak yang ribut dan terkesan mengacuhkan anak-anak yang memiliki konsep diri rendah dan guru tidak mengajak siswa tuntut

melihat realita dengan penggunaan Pendekatan Matematika Realistik, padahal anak-anak lebih merasa tertarik jika langsung melihat proses matematika di lapangan atau realistik sehingga mereka selalu menggunakan matematika dengan kebutuhan pribadi mereka di lapangan.

Pendekatan Matematika Realistik (PMR) adalah sebuah pendekatan pembelajaran matematika yang harus selalu menggunakan masalah sehari-hari (Wijaya, 2012:20). Aktivitas pembelajaran matematika dalam prinsip PMR tidak harus selalu berupa masalah yang ada di dunia nyata tapi biasa ditemukan dalam kehidupan sehari-hari siswa. Suatu masalah disebut realistik jika masalah tersebut dapat dibayangkan atau nyata dalam pikiran siswa. Suatu cerita rekaan, permainan atau bahkan bentuk formal matematika bisa digunakan sebagai masalah realistik. Pada PMR, permasalahan realistik digunakan sebagai pondasi dalam membangun konsep matematika disebut juga sebagai sumber untuk pembelajaran.

Sedangkan karakteristik siswa yang tepat diberikan PMR yaitu : (1) aktif memahami masalah/soal, (2) aktif bermatematika, (3) aktif bertanya, (4) aktif menemukan model/strategi/prosedur bermatematika (5) aktif menyelesaikan soal, (6) aktif membandingkan model/strategi/prosedur.

Dari observasi awal ditemukan bahwa siswa kelas VIII MTs Swasta Attaufiqurrahman di kabupaten Labuhanbatu Utara memiliki karakteristik yang bervariasi. 1) ada siswa yang aktif bertanya sampai-sampai guru belum selesai berbicara sudah dipotong oleh siswa tersebut. Karakteristik siswa yang demikian, cocok diberikan pendekatan matematika realistik. Dengan PMR siswa diharapkan banyak memunculkan kreativitasnya dalam bermatematika, 2) ada siswa yang aktif memahami masalah/soal yang diberikan jika dalam kelompok belajar teman

sebayanya. Karakteristik siswa seperti ini, lebih baik diberikan pendekatan PMR. Dengan PMR diharapkan siswa dapat interaktif dan mampu menemukan model/strategi/prosedur yang tepat dalam memecahkan masalah matematika. 3) ada juga siswa yang suka membandingkan model/strategi/prosedur dalam pemecahan masalah matematika yang ditemukannya dengan temannya. Ini juga cocok diberikan pembelajaran PMR karena akan menjadikan siswa mampu menghasilkan kerja dan konstruksi matematika yang selanjutnya bisa digunakan sebagai landasan pengembangan konsep matematika.

Oleh karena itu, Pendekatan Matematika Realistik (PMR) merupakan salah satu pembelajaran yang baik dalam pembelajaran matematika, Karena pada pembelajaran ini mengaitkan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik dapat mengaplikasikan materi pelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Menjadikan siswa lebih terangsang dalam belajar matematika.

Penelitian Fajriah dan Asiskawati (2015) menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kreatif siswa menggunakan pendekatan PMR berada pada kategori tinggi dengan rincian tiap indikator yaitu, indikator kelancaran berada pada kategori tinggi, keluwesan berada pada kategori sedang, dan orisinalitas berada pada kategori rendah. Sementara itu, siswa menunjukkan respon setuju terhadap pembelajaran menggunakan pendekatan PMR.

Safitri (2017) menunjukkan bahwapendekatan pembelajaran matematika realistik dengan peta konsep memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis dan disposisi matematis siswa. Dan penelitian Puteri (2018) menyatakan kemampuan pemecahan masalah matematika siswa dengan pendekatan matematika realistik lebih tinggi daripada kemampuan

pemecahan masalah siswa dengan pendekatan kontekstual berbantuan macromedia flash.

Hal yang perlu diperhatikan selain kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa adalah kemampuan awal matematika (KAM). KAM adalah kecakapan yang dimiliki siswa sebelum proses pembelajaran matematika dilaksanakan (Ismaimuza, 2013:3). KAM yang dimiliki oleh siswa juga bervariasi antara siswa yang satu dengan lainnya jika ditinjau dari tingkat penguasaan siswa maka dapat dibedakan siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi, sedang dan rendah. KAM perlu diperhatikan sebelum melakukan pembelajaran disebabkan adanya hirarki dalam belajar matematika artinya pemahaman materi yang baru mensyaratkan penguasaan materi sebelumnya (Usdiyana, dkk, 2013:8).

Jadi, guru harus mengetahui kemampuan awal matematika siswa untuk memperkecil peluang kesulitan yang dihadapi siswa dalam memahami materi yang diajarkan. Dengan mengetahui kemampuan awal matematika siswa yang bervariasi guru dapat memilih model pembelajaran yang cocok untuk digunakan di kelas sehingga pembelajaran yang berlangsung di kelas dapat efektif.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian tentang pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan berfikir kreatif dan pemecahan masalah matematika siswa di kelas VIII MTs Attaufiqurrahman Labuhanbatu Utara.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Penggunaan pendekatan pembelajaran tidak efektif sehingga sulit bagi siswa MTs Swasta Attaufiqurrahman Kabupaten Labuhanbatu Utara memecahkan masalah matematika.
2. Kemampuan berpikir kreatif siswa MTs Swasta Attaufiqurrahman Kabupaten Labuhanbatu Utara masih kurang.
3. Kemampuan pemecahan masalah siswa MTs Swasta Attaufiqurrahman Kabupaten Labuhanbatu Utara masih kurang.
4. Pendekatan matematika realistik belum diterapkan di MTs Swasta Attaufiqurrahman Kabupaten Labuhanbatu Utara.

## 1.3. Batasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah di atas, maka perlu adanya pembatasan masalah agar lebih fokus. Peneliti hanya meneliti tentang:

1. Kemampuan berfikir kreatif matematika
2. Kemampuan pemecahan masalah matematika
3. Penerapan Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik

## 1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan yang diteliti dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa?

2. Apakah terdapat pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa?
3. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (KAM) siswa terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa?
4. Apakah terdapat interaksi antara pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (KAM) siswa terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.
2. Untuk mengetahui pengaruh pendekatan matematika realistik terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.
3. Untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran dengan kemampuan awal matematika (KAM) terhadap kemampuan berpikir kreatif matematika siswa.
4. Untuk mengetahui interaksi antara pembelajaran dan kemampuan awal matematika (KAM) terhadap kemampuan pemecahan masalah matematika siswa.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian yang diperoleh diharapkan dapat memberikan manfaat kepada guru matematika dan siswa. Adapun manfaat penelitian ini adalah:

### 1. Untuk Guru

Menjadi acuan bagi guru matematika dalam menerapkan pendekatan pembelajaran yang kreatif sebagai alternatif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa. Juga sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat digunakan pada pembelajaran matematika.

### 2. Untuk Kepala Sekolah

Memberikan izin kepada guru untuk mengembangkan pendekatan pembelajaran demi meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa.

### 3. Untuk Siswa

Diharapkan melalui pendekatan pembelajaran matematika realistikakan terbiasa sikap belajar yang baik dan tidak mudah menyerah dalam menyelesaikan masalah matematika sehingga dapat berakibat pada meningkatnya kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa.

### 4. Untuk Peneliti

Memberikan sumbangan pemikiran kepada peneliti lain tentang bagaimana meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan pemecahan masalah matematis siswa melalui pendekatan matematika realistik.