

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Kerangka Teoritis

1. Motivasi

Motivasi belajar merupakan keadaan di dalam diri individu yang menyebabkan seseorang melakukan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan tertentu, dengan motivasi yang kuat seseorang akan berusaha dengan sungguh-sungguh untuk mencapai tujuan tersebut. Jika siswa mempunyai motivasi yang kuat untuk belajar maka ia akan berusaha untuk belajar dengan sebaik-baiknya, jadi jelas jika seorang siswa ingin mencapai tujuan belajar yaitu memperoleh hasil belajar yang memuaskan selain mempunyai akal juga harus mempunyai motivasi belajar.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang artinya daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Berawal dari kata “motif”, maka motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2003: 73).

Menurut Purwanto (2002: 73) motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Berdasarkan pendapat diatas disimpulkan bahwa motivasi adalah daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu hasil belajar atau tujuan.

Menurut Sardiman (2000: 83) adapun fungsi motivasi belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhi, yaitu:

- a. Mendorong manusia untuk berbuat Sebagai penggerak atau motor yang melepaskan energi. Motivasi dalam hal ini merupakan motor penggerak dari setiap kegiatan yang akan dikerjakan.
- b. Menentukan arah perbuatan yaitu ke arah tujuan yang hendak dicapai. Dengan demikian motivasi dapat memberikan arah dan kegiatan yang harus dikerjakan sesuai dengan rumusan tujuannya.
- c. Menyeleksi perbuatan yaitu menentukan perbuatan-perbuatan apa yang harus dikerjakan yang serasi guna mencapai tujuan, dengan menyisihkan perbuatan yang tidak bermanfaat dengan tujuan tersebut.

Pendapat Sukmadinata (2007: 61), yaitu:

Kekuatan yang menjadi pendorong kegiatan individu disebut motivasi, yang menunjukkan suatu kondisi dalam diri individu yang mendorong atau menggerakkan individu tersebut melakukan kegiatan mencapai suatu tujuan.

Motivasi memiliki beberapa faktor dan strategi seperti motivasi dapat memberikan arah untuk sebagai penggerak tujuan yang akan dilakukan.

Motivasi jg dapat membangkitkan minat belajar pengaitan pembelajaran dengan minat siswa.

Perilaku individu tidak berdiri sendiri, selalu ada hal yang mendorongnya dan tertuju pada suatu tujuan yang ingin dicapainya. Tujuan dan faktor pendorong ini mungkin disadari oleh individu, tetapi mungkin juga tidak, sesuatu yang konkrit ataupun abstrak. Keinginan akan sesuatu, mendorong seseorang untuk berusaha mendapatkan apa yang diinginkannya.

Rohani (2004: 10) menyatakan bahwa:

Perubahan-perubahan yang dipelajari biasanya memberi hasil yang baik bilamana orang/individu mempunyai motivasi untuk melakukannya; dan latihan kadang-kadang menghasilkan perubahan-perubahan dalam motivasi yang mengakibatkan perubahan-perubahan dalam prestasi.

Sardiman (2007: 75) menyatakan:

Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan yang memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat tercapai.

Berdasarkan pernyataan Sardiman, dalam kegiatan belajar mengajar, motivasi menyebabkan terjadinya suatu perubahan energi yang ada pada diri siswa, yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan belajar tercapai.

Motivasi erat kaitannya dengan suatu tujuan. Munculnya motivasi mempengaruhi adanya kegiatan untuk pencapaian suatu tujuan.

Sehubungan dengan hal tersebut ada tiga fungsi motivasi menurut Sardiman (2007: 85), yaitu:

- 1) Mendorong manusia untuk berbuat.
- 2) Menentukan arah perbuatan.
- 3) Menyeleksi perbuatan.

Motivasi dapat tumbuh di dalam diri siswa disebabkan oleh berbagai faktor, yaitu faktor yang muncul dari dalam diri siswa itu sendiri (intrinsik) dan faktor yang muncul dari luar diri siswa (ekstrinsik). Hal tersebut diungkapkan oleh Hakim (2000: 30) motivasi belajar seseorang dapat dibangkitkan dengan mengusahakan agar siswa atau mahasiswa memiliki motif intrinsik dan motif ekstrinsik dalam belajar.

Menurut beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi yang erat kaitannya dengan tujuan atau adanya fungsi untuk menyeleksi arah, perbuatan pada diri seseorang.

Contoh dari faktor intrinsik adalah pemahaman manfaat, minat, bakat, dan pemikiran tentang masa depan. Sedangkan contoh dari faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi adalah keinginan untuk mendapat nilai yang baik, menjadi juara, lulus ujian, keinginan untuk menang dalam persaingan, keinginan untuk dikagumi, dan lain-lain.

2. Model *Eliciting Activities* (MEAs)

Pembelajaran Model *eliciting activities* (MEAs) didasarkan pada situasi kehidupan nyata siswa, bekerja dalam kelompok kecil, dan menyajikan

sebuah model matematis sebagai solusi. MEAs disusun untuk membantu siswa membangun pemecahan masalah dunia nyata mereka ke arah peningkatan konstruksi matematika dan terbentuk karena adanya kebutuhan untuk membuat siswa menerapkan prosedur matematis yang telah dipelajari sehingga dapat membentuk model matematis. Model yang dibuat oleh siswa selanjutnya diukur tingkat ketepatannya dalam kegiatan presentasi. Beragam tingkat ketepatan ini ditinjau dari aspek representasi model matematis sebagai solusi permasalahan MEAs, kesesuaian model yang dihasilkan dengan permasalahan yang diberikan, ketepatan konsep dan prosedur yang digunakan untuk mengkonstruksi model, kemudahan dalam menafsirkan model, serta generalisasi dari model.

Chamberlin dan Moon (2005: 1) memaparkan keenam prinsip dan empat bagian kegiatan-kegiatan dalam MEAs tersebut sebagai berikut:

1. Prinsip Realitas

Prinsip ini disebut juga prinsip keberartian. Prinsip ini menyatakan bahwa skenario yang disajikan sebaiknya realistis dan dapat terjadi dalam kehidupan siswa. Prinsip ini bertujuan untuk meningkatkan minat siswa dan mensimulasikan aktivitas yang nyata, menerapkan cara matematikawan ketika menyelesaikan permasalahan.

2. Prinsip konstruksi model

Prinsip ini menyatakan bahwa respon yang sangat baik dari tuntutan permasalahan adalah penciptaan sebuah model. Karakteristik MEAs yang paling penting ini mengusulkan disain aktivitas yang merangsang kreatifitas dan tingkat berpikir yang lebih tinggi.

3. Prinsip *Self-Assessment*

Prinsip *self-assessment* menyatakan bahwa siswa harus mampu mengukur kelayakan dan kegunaan solusi tanpa bantuan guru. Siswa dapat menggunakan informasi untuk menghasilkan respon dalam iterasi berikutnya.

4. Prinsip konstruksi dokumentasi

Prinsip ini menyatakan bahwa siswa harus mampu menyatakan pemikiran mereka sendiri selama bekerja dalam MEAs dan bahwa

proses berpikir mereka harus didokumentasikan dalam solusi. Prinsip ini berhubungan dengan prinsip *self-assessment*, yang menghendaki siswa mengevaluasi seberapa dekat solusi mereka dengan dokumentasi.

5. Prinsip *Effective Prototype*

Prinsip ini membantu siswa belajar bahwa solusi kreatif yang diterapkan pada permasalahan matematis adalah berguna dan dapat digeneralisasikan.

6. Prinsip konstruksi *Shareability* dan *Reusability*

Prinsip ini menyatakan bahwa model harus dapat digunakan pada situasi serupa. Jika model yang dikembangkan dapat digeneralisasi pada situasi serupa, maka respon siswa dikatakan sukses. Prinsip ini berhubungan dengan prinsip *Effective Prototype*.

Kegiatan MEAs terdiri atas empat bagian.

1. Bagian pertama adalah mempersiapkan konteks permasalahan, menyajikan masalah, dan membacakan teks.
2. Bagian ke-dua adalah bagian pertanyaan “siapsiaga”. Pertanyaan-pertanyaan pada bagian ini ditujukan untuk memperoleh jawaban siswa tentang artikel yang telah diberikan pada bagian pertama.
3. Bagian ke-tiga adalah bagian data. Pada bagian ini dapat digunakan berbagai bentuk diagram, grafik, peta, dan tabel. Bagian ini sering kali mengacu pada bagian pertanyaan “siap-siaga”.
4. Bagian ke-empat dari MEAs adalah tugas pemecahan masalah. Pada bagian ini siswa diminta untuk menyelesaikan permasalahan matematika yang kompleks.
5. Bahwa siswa menyelesaikan masalah yang diberikan kepada mereka dan mengeneralisasi model yang mereka buat untuk situasi serupa.

Cynthia dan Leavit (2007: 1) menyatakan bahwa MEAs diterapkan dalam beberapa langkah yaitu:

1. Guru membaca sebuah simulasi artikel koran yang mengembangkan konteks siswa;
2. Siswa siap siaga terhadap pertanyaan berdasarkan artikel tersebut;
3. Guru membacakan pernyataan masalah bersama siswa dan memastikan bahwa setiap kelompok mengerti apa yang sedang ditanyakan;
4. Siswa berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut;
5. Siswa mempresentasikan model matematis mereka setelah membahas dan meninjau ulang solusi.

Berdasarkan pendapat diatas bahwa Pembelajaran Model *eliciting activities* disusun untuk membantu siswa membangun pemecahan masalah dunia nyata mereka ke arah peningkatan konstruksi matematika dan terbentuk karena adanya kebutuhan untuk membuat siswa menerapkan prosedur matematis yang telah dipelajari.

Menurut Chamberlin dan Moon (2008: 1) adapun langkah pembelajaran MEAs yang digunakan, yaitu:

1. Guru menjelaskan materi;
2. Guru memberikan lembar permasalahan MEAs;
3. Siswa siap siaga terhadap pertanyaan berdasarkan permasalahan tersebut;
4. Guru membacakan pernyataan masalah bersama siswa dan memastikan bahwa setiap kelompok mengerti apa yang sedang ditanyakan;
5. Siswa berusaha untuk menyelesaikan masalah tersebut; dan
6. Siswa mempresentasikan model matematis mereka setelah membahas dan meninjau ulang solusi

Pembelajaran Model-*eliciting activities* (MEAs) merupakan pembelajaran yang didasarkan pada situasi kehidupan nyata siswa, bekerja dalam kelompok kecil, dan menyajikan sebuah model matematis sebagai solusi. Realitas dan pemodelan merupakan prinsip penting dalam pembelajaran MEAs. Prinsip tersebut sejalan dengan karakteristik RME (*Realistic Mathematics Education*) bahwa dalam pembelajaran matematika diawali dengan masalah kontekstual yang dapat memunculkan konsep matematika yang diinginkan serta siswa diarahkan pada pengenalan model, skema, diagram, dan simbolisasi.

Prinsip pemodelan dalam pembelajaran MEAs merupakan salah satu bentuk representasi siswa terhadap suatu konsep, ide, atau gagasan matematika.

Menurut Piaget dalam Mulyana (2009: 1) perkembangan kognitif akan terjadi dalam interaksi antara siswa dengan kelompok sebayanya daripada dengan orang-orang yang lebih dewasa.

Menurut dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran model *eliciting activities* merupakan pembelajaran yang didasarkan pada situasi kehidupan nyata siswa, bekerja dalam kelompok kecil, dan menyajikan sebuah model matematis sebagai solusi. Realitas dan pemodelan merupakan prinsip penting dalam pembelajaran MEAs.

3. Strategi *Scaffolding*

Pengertian istilah *scaffolding* berasal dari istilah ilmu teknik sipil yaitu berupa bangunan kerangka sementara atau penyangga (biasanya terbuat dari bambu, kayu, atau batang besi) yang memudahkan pekerja membangun gedung. Metaphora ini harus secara jelas dipahami agar kebermaknaan pembelajaran dapat tercapai. Sebagian pakar pendidikan mendefinisikan *scaffolding* berupa bimbingan yang diberikan oleh seorang pembelajar kepada peserta didik dalam proses pembelajaran dengan persoalan-persoalan terfokus dan interaksi yang bersifat positif. *Scaffolding* diartikan ke dalam bahasa Indonesia “perancah”, yaitu bambu (balok dsb) yang dipasang untuk tumpuan ketika hendak mendirikan rumah, membuat tembok, dan sebagainya.

Menurut Poerwadarminta (1983: 735) berpendapat bahwa:

Scaffolding adalah bantuan (parameter, aturan atau saran) pembelajar memberikan peserta didik dalam situasi belajar. *Scaffolding* memungkinkan peserta didik untuk mendapat bantuan melalui keterampilan baru atau di luar kemampuannya. *Scaffolding* merupakan interaksi antara orang-orang dewasa dan anak-anak yang memungkinkan anak-anak untuk melaksanakan sesuatu di luar usaha mandirinya.

Sedangkan Cazden (1983: 6) mendefinisikan bahwa:

Scaffolding sebagai “kerangka kerja sementara untuk aktivitas dalam penyelesaian”. Konstruksi *scaffolding* terjadi pada peserta didik yang tidak dapat mengartikulasikan atau menjelajahi belajar secara mandiri. *Scaffolding* dipersiapkan oleh pembelajar untuk tidak mengubah sifat atau tingkat kesulitan dari tugas, melainkan dengan *scaffolding* yang disediakan memungkinkan peserta didik untuk berhasil menyelesaikan tugas.

Berdasarkan dua pendapat diatas pengertian *scaffolding* adalah bantuan kepada siswa untuk mendapat keterampilan baru di luar kemampuan siswa, dengan tidak mengubah sifat atau tingkat kesulitan dari tugas yang diberikan dengan tujuan agar siswa berhasil.

Menurut Wood (2011: 166-167) *Scaffolding* diartikan sebagai dukungan pembelajaran kepada peserta didik untuk membantunya menyelesaikan proses belajar yang tidak dapat diselesaikan sendiri.

Sedangkan Dahar (1989: 103) berpendapat bahwa:

Metode penemuan merupakan metode di mana siswa menemukan kembali, bukan menemukan yang sama sekali benar-benar baru. Belajar penemuan sesuai dengan Pencarian pengetahuan secara aktif oleh manusia, dengan sendirinya memberikan hasil yang lebih baik, berusaha sendiri mencari pemecahan masalah serta didukung oleh

pengetahuan yang menyertainya, serta menghasilkan pengetahuan yang benar-benar bermakna.

Menurut dua pendapat diatas, *scaffolding* dapat diartikan memberikan sebuah bantuan untuk menyelesaikan proses belajar yang tidak dapat diselesaikan sendiri oleh peserta didik, peserta didik juga tergantung pada dukungan pembelajaran untuk mendapat pemahaman.

Menurut Vygotsky dalam Asri (2005: 99) *Zone of proximal development* adalah:

Jarak antara tingkat perkembangan sesungguhnya yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah secara mandiri dan tingkat kemampuan perkembangan potensial yang ditunjukkan dalam kemampuan pemecahan masalah di bawah bimbingan orang dewasa atau teman sebaya yang lebih mampu, hal inilah yang membedakan metode pembelajaran *scaffolding* dan *problem based learning*.

Menurut Ibrahim dan Nur (2000: 19) Vygotsky meyakini bahwa interaksi social dengan teman lain memacu terbentuknya ide baru dan mempercayai perkembangan intelektual siswa. Bruner juga menggunakan konsep Scaffolding adalah suatu proses untuk membantu siswa menuntaskan masalah tertentu melampaui kapasitas perkembangannya melalui bantuan guru, teman atau orang lain yang memiliki kemampuan lebih

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa dukungan terhadap peserta didik dalam menyelesaikan proses belajar dapat berupa keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran, strategi pembelajaran, keragaman model pembelajaran, bimbingan pengalaman dari pembelajar, fasilitas belajar, dan iklim belajar peserta didik dari orang tua di rumah dan

pembelajar di sekolah. Dukungan belajar yang dimaksud di sini adalah dukungan yang bersifat konkrit dan abstrak sehingga tercipta kebermaknaan proses belajar peserta didik. Di samping penguasaan materi, pembelajar juga dituntut memiliki keragaman model atau strategi pembelajaran, karena tidak ada satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan belajar dari topik-topik yang beragam. Apabila konsep pembelajaran tersebut dipahami oleh para pembelajar, maka upaya mendesain pembelajaran bukan menjadi beban, tetapi menjadi pekerjaan yang menantang.

Konsep pembelajaran tersebut meletakkan landasan yang meyakinkan bahwa peranan pembelajar tidak lebih dari sebagai fasilitator, suatu posisi yang sesuai dengan pandangan konstruktivistik. Tugas sebagai fasilitator relatif lebih berat dibandingkan hanya sebagai *transmitter* pembelajaran. Pembelajar sebagai fasilitator akan memiliki konsekuensi langsung sebagai perancah, model, pelatih, dan pembimbing (mentor).

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan suatu hal yang berkaitan dengan kemampuan siswa dalam menyerap atau memahami suatu materi yang disampaikan. Hasil belajar siswa diperoleh setelah berakhirnya proses pembelajaran.

Menurut Sukardi (2008: 2) hasil belajar merupakan pencapaian pertumbuhan siswa dalam proses belajar mengajar. Penapaian belajar ini dapat dievaluasi dengan menggunakan pengukuran.

Hal ini berarti hasil belajar diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran. Menurut Dimiyati dalam Dewi (2010: 14):

Hasil belajar merupakan hasil proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian dan atau pengukuran hasil belajar. Dengan tujuan mengetahui tingkat keberhasilan yang ditandai dengan huruf atau kata atau simbol yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran.

Hasil belajar dapat ditunjukkan dengan huruf atau kata atau simbol setelah siswa tersebut melakukan kegiatan pembelajaran. Hasil belajar ini merupakan suatu ukuran bahwa siswa tersebut sudah melakukan kegiatan pembelajaran.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2009: 3)

Hasil belajar adalah hasil dari suatu interaksi dari tindak belajar dan tindak mengajar. Bagi guru tindak mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Dari sisi siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar. Sedangkan dari sisi guru hasil belajar merupakan suatu pencapaian tujuan pengajaran.

Bagi siswa, bukti hasil belajar dapat terlihat dari perubahan tingkah laku.

Menurut Oemar Hamalik (2007: 30-31):

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi, abilitas dan keterampilan. Bukti bahwa seseorang telah belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Tingkah laku manusia terdiri dari sejumlah aspek. Hasil belajar akan tampak pada setiap perubahan pada setiap aspek-aspek tersebut. Adapun aspek-aspek itu adalah:

- 1) Pengetahuan
- 2) Pengertian
- 3) Kebiasaan
- 4) Keterampilan
- 5) Apresiasi

- 6) Emosional
- 7) Hubungan social
- 8) Jasmani
- 9) Etis atau budi pekerti, dan
- 10) Sikap

Menurut Howard Kingsley dalam Indra (2009: 1) membagi 3 macam hasil belajar:

- a. Keterampilan dan kebiasaan
- b. Pengetahuan dan pengertian
- c. Sikap dan cita-cita

Pendapat dari Howard Kingsley ini menunjukkan hasil perubahan dari semua proses belajar. Hasil belajar ini akan melekat terus pada diri siswa karena sudah menjadi bagian dalam kehidupan siswa tersebut.

Hasil belajar dapat dilihat dari nilai yang diperoleh setelah tes dilakukan.

Menurut Bloom dalam Sukardi (2008: 75):

Ada tiga taksonomi yang dipakai untuk mempelajari jenis perilaku dan kemampuan internal akibat belajar yaitu:

1. Ranah kognitif
Ranah kognitif terdiri dari enam jenis perilaku, yaitu: pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.
2. Ranah Afektif
Ranah afektif terdiri dari lima perilaku, yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian dan penentuan sikap, organisasi, dan pembentukan pola hidup.
3. Ranah psikomotor
Ranah psikomotor terdiri dari tujuh perilaku, yaitu persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan terbimbing, gerakan terbiasa, gerakan kompleks, penyesuaian gerakan dan kreativitas.

Hasil belajar yang diidentifikasi dalam hal ini adalah semua ranah yang

ada. Dalam kaitan ini Sodjarto dalam Abdullah (2007: 5) mengemukakan

pula bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program pembelajaran

Berdasarkan pendapat diatas, maka dapat dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar menunjukkan berhasil tidaknya suatu kegiatan pembelajaran yang dicerminkan melalui angka atau skor setelah melakukan tes maupun non tes.

Kriteria hasil belajar siswa pada penelitian ini menggunakan kriteria dari Arikunto seperti pada Tabel 2.1:

Tabel 2.1 Kriteria hasil belajar siswa

Nilai Siswa	Kualifikasi Nilai
80 – 100	Baik Sekali
66 – 79	Baik
56 – 65	Cukup
40 – 55	Kurang
30 – 39	Gagal

(Arikunto, 2007: 249)

B. Kerangka Pemikiran

Pada kenyataannya fisika sering dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit dimengerti karena terlalu banyak rumus. Indikasinya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan. Anggapan siswa tentang sulitnya pelajaran fisika terjadi akibat kurangnya pemahaman siswa terhadap konsep-konsep fisika yang ada dan motivasi, sehingga siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan dan berakibat buruk pada hasil belajar siswa. Pemberian pengalaman langsung pada siswa dapat membuat

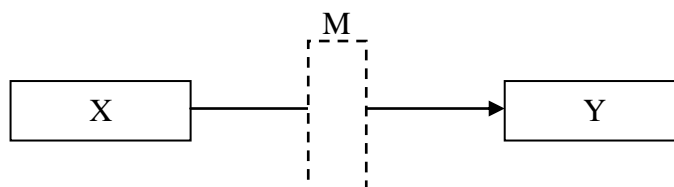
konsep-konsep fisika yang diperoleh siswa akan lebih sulit untuk dilupakan sehingga dapat berpengaruh pada peningkatan hasil belajar siswa. Untuk dapat mencapai hasil belajar dengan optimal siswa harus memiliki kemampuan awal berupa pengetahuan-pengetahuan dan pengalaman yang telah diterimanya, agar siswa lebih mudah mengembangkan pengetahuan fisika pada tingkatan selanjutnya. Dengan kata lain kemampuan awal merupakan faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar fisika.

Keberhasilan siswa dalam mencapai suatu hasil belajar sangat ditentukan oleh pembelajaran yang diterapkan oleh guru di dalam kelas. Pembelajaran tersebut tentu saja harus ada interaksi timbal balik antara siswa dengan guru dan siswa dengan siswa. Interaksi yang baik juga menghendaki suasana pembelajaran yang tidak membosankan dan memicu motivasi yang terus-menerus sehingga hasil belajarnya baik pula.

Pembelajaran Model *eliciting activities* (MEAs) merupakan pembelajaran yang didasarkan pada situasi kehidupan nyata siswa, bekerja dalam kelompok kecil, dan menyajikan sebuah model matematis sebagai solusi. Realitas dan pemodelan merupakan prinsip penting dalam pembelajaran MEAs. Prinsip pemodelan dalam pembelajaran MEAs merupakan salah satu bentuk representasi siswa terhadap suatu konsep, ide, atau gagasan matematika.

Scaffolding adalah bantuan (parameter, aturan atau saran) pembelajar memberikan peserta didik dalam situasi belajar. *Scaffolding* memungkinkan peserta didik untuk mendapat bantuan melalui keterampilan baru atau di luar kemampuannya.

Pada penelitian ini terdapat tiga bentuk variabel yaitu variabel bebas, variabel terikat, dan variable moderator. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pengaruh motivasi model pembelajaran *eliciting activities* dengan strategi *scaffolding* (X), variabel terikatnya adalah hasil belajar fisika siswa (Y), sedangkan variable moderatornya adalah model pembelajaran *eliciting activities* menggunakan strategi *scaffolding* (Z). Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang pengaruh variabel bebas terhadap variabel terikat, maka dapat dijelaskan dengan paradigma pemikiran seperti berikut ini:



Gambar 2.1 Diagram Kerangka Pemikiran

Keterangan : X = Motivasi
 Y = Hasil belajar fisika siswa
 M = model pembelajaran *eliciting activities* dengan strategi *scaffolding*

C. Hipotesis

Hipotesis umum dalam penelitian ini adalah:

Ada pengaruh Motivasi terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa dengan Model pembelajaran *Eliciting Activities* menggunakan Strategi *Scaffolding*.