

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### A. Multimedia Interaktif

Sadiman (2008:7) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Midun (dalam Asyhar, 2011:41) mengungkapkan bahwa media pembelajaran memiliki manfaat, diantaranya dapat merangsang peserta didik untuk berpikir kritis, menggunakan kemampuan imajinasinya, bersikap dan berkembang lebih lanjut, sehingga melahirkan kreativitas dan karya-karya inovatif.

Selain itu, Sadiman (2008:17) juga mengemukakan beberapa kegunaan media pembelajaran, diantaranya yaitu :

1. Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, seperti misalnya :
  - a. Objek yang terlalu besar, bisa digantikan dengan realita, gambar, film bingkai, film, atau model
  - b. Objek yang kecil, dibantu dengan proyektor mikro, film bingkai, film, atau gambar

- c. Gerak yang terlalu lambat atau terlalu cepat, dapat dibantu dengan *timelapse* atau *high-speed photography*
  - d. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di masa lalu bisa ditampilkan lagi lewat rekaman film, video, film bingkai, foto maupun secara verbal
  - e. Objek yang terlalu kompleks (misalnya mesin-mesin) dapat disajikan dengan model, diagram, dan lain-lain, serta
  - f. Konsep yang terlalu luas (gunung berapi, gempa bumi, iklim, dan lain-lain) dapat divisualkan dalam bentuk film, film bingkai, gambar, dan lain-lain
3. Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik. Dalam hal ini media pembelajaran berguna untuk :
- a. Menimbulkan kegairahan belajar
  - b. Memungkinkan interaksi yang lebih langsung antara anak didik dengan lingkungan dan kenyataan
  - c. Memungkinkan anak didik belajar sendiri-sendiri menurut kemampuan dan minatnya

Secara umum, menurut Asyhar (2011:76), ada empat jenis media pembelajaran, yaitu :

1. Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, foto, dsb.

2. Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
3. Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
4. Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran. Multimedia lebih ditekankan pada penggunaan berbagai media berbasis TIK dan komputer.

Sanjaya (2009:218) mengungkapkan, saat ini teknologi komputer tidak lagi hanya digunakan sebagai sarana komputerisasi dan pengolahan kata tetapi juga sebagai sarana belajar multimedia yang memungkinkan peserta didik dapat membuat desain dan rekayasa suatu konsep dan ilmu pengetahuan sehingga dapat digunakan sebagai media yang efektif. Menurut Asyhar (2011:75), istilah multimedia muncul pertama kali di awal 1990 melalui media masa. Istilah ini dipakai untuk menyatukan teknologi digital dan analog di bidang *entertainment, publishing, communications, marketing, advertising*, dan juga *commercial*. Multimedia merupakan penggabungan dua kata “multi” dan “media”. Multi berarti “banyak”, sedangkan media atau bentuk jamaknya berarti medium.

Multimedia didefinisikan oleh Vaughan (dalam Binanto, 2010:2) sebagai kombinasi teks, seni, suara, gambar, animasi, dan video yang disampaikan dengan komputer atau dimanipulasi secara digital dan dapat disampaikan dan/atau dikontrol secara interaktif. Ada tiga jenis multimedia, yaitu :

1. Multimedia interaktif

Pengguna dapat mengontrol apa dan kapan elemen-elemen multimedia akan dikirimkan atau ditampilkan

2. Multimedia hiperaktif

Multimedia jenis ini mempunyai suatu struktur dari elemen-elemen terkait dengan pengguna yang dapat mengarahkannya. Dapat dikatakan bahwa multimedia jenis ini mempunyai banyak tautan (*link*) yang menghubungkan elemen-elemen multimedia yang ada.

3. Multimedia linear

Pengguna hanya menjadi penonton dan menikmati produk multimedia yang disajikan dari awal hingga akhir

Beberapa model multimedia interaktif diungkapkan oleh Sanjaya (2009:221) diantaranya yaitu :

- a. Model *Drill* : Model *Drill* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya
- b. Model *Tutorial* : Model *Tutorial* merupakan program pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan perangkat lunak berupa program komputer yang berisi materi pelajaran. Program ini

juga menuntut siswa untuk mengaplikasikan ide dan pengetahuan yang dimilikinya secara langsung dalam kegiatan pembelajaran

- c. Model *Simulasi* : Model *Simulasi* pada dasarnya merupakan salah satu strategi pembelajaran yang bertujuan memberikan pengalaman belajar yang lebih konkret melalui penciptaan tiruan-tiruan bentuk pengalaman yang mendekati suasana yang sebenarnya.
- d. Model *Games* : Model *Games*, dikembangkan atas “pembelajaran yang menyenangkan”, di mana peserta didik akan dihadapkan pada beberapa petunjuk dan aturan permainan.

Menurut Marshall (dalam Binanto, 2010:1), sistem multimedia mempunyai empat karakteristik dasar, yaitu :

1. Merupakan sistem yang dikontrol oleh komputer
2. Merupakan sebuah sistem yang terintegrasi
3. Informasi yang ditangani direpresentasikan secara digital, dan
4. Antarmuka pada media tampilan akhir biasanya bersifat interaktif

Binanto (2010:3) menyatakan bahwa multimedia dapat digunakan dalam berbagai bidang. Multimedia dapat masuk dan menjadi alat bantu yang menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen-elemen dan kemudahannya digunakan dalam banyak konten yang bervariasi. Salah satu diantara bidang penggunaannya adalah di sekolah atau dalam bidang pendidikan.

Asyhar (2011:76) mengungkapkan keuntungan penggunaan multimedia dalam pembelajaran diantaranya yaitu :

1. Dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep abstrak dengan lebih mudah,
2. Dapat memberikan kesan yang positif kepada guru karena dapat membantu guru menjelaskan isi pelajaran kepada pelajar
3. Menghemat waktu dan
4. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar.

Namun, disamping itu, Asyhar (2011:76) menambahkan bahwa multimedia memiliki kelemahan yaitu harus didukung oleh peralatan memadai seperti LCD projector dan adanya aliran listrik.

#### **B. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Think Pair Share* (TPS)**

Menurut Trianto (2010:56), pembelajaran kooperatif muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berdiskusi dengan temannya. Siswa secara rutin bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah-masalah yang kompleks.

Roger dan Johnson (dalam Muliyani, 2011:3) mengungkapkan bahwa model pembelajaran kooperatif mengandung lima unsur, yaitu 1) saling ketergantungan positif, 2) tanggung jawab perseorangan, 3) tatap muka, 4) komunikasi antar anggota, dan 5 evaluasi proses kelompok

Komalasari (2010:64) menyatakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dapat diterapkan oleh guru adalah *Think Pair Share* (TPS). Model *Think-Pair-Share* (TPS) atau berpikir berpasangan berbagi merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi

siswa. TPS pertama kali dikembangkan oleh Frang Lyman dan koleganya di Universitas Maryland.

Arends (dalam Komalasari, 2010:64) mengungkapkan bahwa TPS merupakan suatu cara yang efektif untuk membuat variasi suasana pola diskusi kelas.

Dengan asumsi bahwa semua resitasi atau diskusi membutuhkan pengaturan untuk mengendalikan kelas secara keseluruhan, dan prosedur yang digunakan dalam TPS dapat memberi siswa lebih banyak waktu berpikir untuk merespon dan saling membantu. Langkah-langkah TPS menurut Arends adalah sebagai berikut :

Langkah 1 : Berpikir (*thinking*)

Guru mengajukan suatu pertanyaan atau masalah yang dikaitkan dengan pelajaran, dan meminta siswa menggunakan waktu beberapa menit untuk berpikir sendiri jawaban atas masalah.

Langkah 2 : Berpasangan (*pairing*)

Selanjutnya guru meminta siswa untuk berpasangan dan mendiskusikan apa yang telah mereka peroleh. Interaksi selama waktu yang disediakan dapat menyatukan jawaban jika suatu pertanyaan yang diajukan menyatukan gagasan suatu masalah khusus yang diidentifikasi. Secara normal guru memberi waktu tidak lebih dari 4 atau 5 menit untuk berpasangan.

Langkah 3 : Berbagi (*sharing*)

Pada langkah akhir, guru meminta pasangan-pasangan untuk berbagi dengan keseluruhan kelas yang telah mereka bicarakan. Hal ini efektif untuk berkeliling ruangan dari pasangan ke

pasangan dan melanjutkan sampai sekitar sebagian pasangan mendapat kesempatan untuk melaporkan.

Menurut Fadholi (2009:1), model pembelajaran kooperatif TPS memiliki kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan TPS diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Memberi siswa waktu lebih banyak untuk berpikir, menjawab, dan saling membantu satu sama lain
2. Lebih banyak kesempatan untuk kontribusi masing-masing anggota kelompok
3. Interaksi lebih mudah
4. Lebih mudah dan cepat membentuk kelompoknya
5. Seorang siswa juga dapat belajar dari siswa lain serta saling menyampaikan idenya untuk didiskusikan sebelum disampaikan di depan kelas
6. Dapat memperbaiki rasa percaya diri dan semua siswa diberi kesempatan untuk berpartisipasi dalam kelas
7. Siswa dapat mengembangkan keterampilan berpikir dan menjawab dalam komunikasi antara satu dengan yang lain, serta bekerja saling membantu dalam kelompok kecil
8. Siswa secara langsung dapat memecahkan masalah, memahami suatu materi secara berkelompok dan saling membantu antara satu dengan yang lainnya, membuat kesimpulan (diskusi) serta mempresentasikan di depan kelas sebagai salah satu langkah evaluasi terhadap kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan



9. Memungkinkan siswa untuk merumuskan dan mengajukan pertanyaan-pertanyaan mengenai materi yang diajarkan karena secara tidak langsung memperoleh contoh pertanyaan yang diajukan oleh guru, serta memperoleh kesempatan untuk memikirkan materi yang diajarkan
10. Siswa akan terlatih menerapkan konsep karena bertukar pendapat dan pemikiran dengan temannya untuk mendapatkan kesepakatan dalam memecahkan masalah
11. Siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena menyelesaikan tugasnya dalam kelompok, dimana tiap kelompok hanya terdiri dari 2 orang
12. Siswa memperoleh kesempatan untuk mempersentasikan hasil diskusinya dengan seluruh siswa sehingga ide yang ada menyebar
13. Memungkinkan guru untuk lebih banyak memantau siswa dalam proses pembelajaran
14. Sikap apatis berkurang. Sebelum pembelajaran dimulai, kecenderungan siswa merasa malas karena proses belajar di kelas hanya mendengarkan apa yang disampaikan guru dan menjawab semua yang ditanyakan oleh guru. Dengan melibatkan siswa secara aktif dalam proses belajar mengajar, model pembelajaran TPS akan lebih menarik dan tidak monoton dibandingkan metode konvensional
15. Penerimaan terhadap individu lebih besar. Dalam model pembelajaran konvensional, siswa yang aktif di dalam kelas hanyalah siswa tertentu yang benar-benar rajin dan cepat dalam menerima materi yang disampaikan oleh guru sedangkan siswa lain hanyalah “pendengar” materi yang disampaikan oleh guru. Dengan pembelajaran TPS hal ini

dapat diminimalisir sebab semua siswa akan terlibat dengan permasalahan yang diberikan oleh guru

16. Hasil belajar lebih mendalam. Parameter dalam PBM adalah hasil belajar yang diraih oleh siswa. Dengan pembelajaran TPS perkembangan hasil belajar siswa dapat diidentifikasi secara bertahap. Sehingga pada akhir pembelajaran hasil yang diperoleh siswa dapat lebih optimal

Selain itu, TPS juga memiliki beberapa kelemahan diantaranya yaitu :

1. Membutuhkan koordinasi secara bersamaan dari berbagai aktivitas
2. Membutuhkan perhatian khusus dalam penggunaan ruangan kelas
3. Peralihan dari seluruh kelas ke kelompok kecil dapat menyita waktu pengajaran yang berharga. Untuk itu guru harus dapat membuat perencanaan yang seksama sehingga dapat meminimalkan jumlah waktu yang terbuang
4. Banyak kelompok yang melapor dan perlu dimonitor
5. Lebih sedikit ide yang muncul
6. Jika ada perselisihan, tidak ada penengah
7. Menggantungkan pada pasangan
8. Jumlah siswa yang ganjil berdampak pada saat pembentukan kelompok, karena ada satu siswa tidak mempunyai pasangan
9. Ketidaksiuaian antara waktu yang direncanakan dengan pelaksanaannya
10. Sangat memerlukan kemampuan dan ketrampilan guru, waktu pembelajaran berlangsung guru melakukan intervensi secara maksimal
11. Menyusun bahan ajar setiap pertemuan dengan tingkat kesulitan yang sesuai dengan taraf berpikir anak

12. Mengubah kebiasaan siswa belajar dari yang dengan cara mendengarkan ceramah diganti dengan belajar berpikir memecahkan masalah secara kelompok, hal ini merupakan kesulitan sendiri bagi siswa
13. Sangat sulit diterapkan di sekolah yang rata-rata kemampuan siswanya rendah dan waktu yang terbatas
14. Jumlah kelompok yang terbentuk banyak
15. Sejumlah siswa bingung, sebagian kehilangan rasa percaya diri, saling mengganggu antar siswa karena siswa baru tahu metode TPS

### **C. Keterampilan Berpikir Kritis**

Menurut Dewey (dalam Komalasari, 2010:266) berpikir dimulai apabila seseorang dihadapkan pada suatu masalah. Ia menghadapi sesuatu yang menghendaki adanya jalan keluar. Situasi yang menghendaki adanya jalan keluar tersebut, mengundang yang bersangkutan untuk memanfaatkan pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan yang sudah dimilikinya. Untuk memanfaatkan pengetahuan, pemahaman, atau keterampilan yang sudah dimilikinya terjadi suatu proses tertentu di otaknya sehingga ia mampu menemukan sesuatu yang tepat dan sesuai untuk digunakan mencari jalan keluar terhadap masalah yang dihadapinya. Dengan demikian yang bersangkutan melakukan proses yang dinamakan berpikir.

Costa (dalam Komalasari, 2010:266) menyatakan bahwa berpikir terdiri atas kegiatan atau proses berikut : (1) menentukan hukum sebab akibat, (2) pemberian makna terhadap sesuatu yang baru, (3) mendeteksi keteraturan di

antara fenomena, (4) penentuan kualitas bersama (klasifikasi), dan (5) menemukan ciri khas suatu fenomena.

Menurut Paul (dalam Kurniawan, 2002:13), secara Etimologis, kata 'kritis' berasal dari bahasa Yunani yakni "*kritikos*" (yang berarti mencerna penilaian) dan "*kriterion*" (yang berarti standar). Sehingga, kritis berarti mencerna penilaian berdasarkan standar. Jika dipadukan dengan kata 'berpikir', maka kita dapat mendefinisikan berpikir kritis sebagai berpikir yang secara eksplisit dilatari oleh penilaian yang beralasan dan berdasarkan standar yang sesuai dalam rangka mencari kebenaran, keuntungan, dan nilai sesuatu.

Ennis (dalam Sadia, 2008:223) mendefinisikan berpikir kritis sebagai aktivitas mental dalam mengevaluasi suatu argumen atau proposisi dan membuat keputusan yang dapat menuntun diri seseorang dalam mengembangkan kepercayaan dan melakukan tindakan. Lebih lanjut menurut Schafersman (dalam Darsati, 2007:2) berpikir kritis adalah berpikir secara nalar, reflektif, bertanggung jawab dan mahir yang difokuskan untuk menentukan apa yang diyakini dan dilakukan. Siswa tidak dapat mengembangkan keterampilan berpikirnya dengan baik tanpa berlatih menggunakannya dalam konteks berbagai bidang studi. Dengan demikian pengembangan keterampilan berpikir siswa dalam pembelajaran kimia tidak dapat dilakukan dengan cara mengingat dan menghafal konsep-konsep, tetapi dengan mengintegrasikan, mengaplikasikan dan mengkomunikasikan konsep-konsep yang telah dimiliki.

Splitter (dalam Komalasari, 2010:266) mengemukakan bahwa keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan bernalar dan berpikir reflektif yang difokuskan untuk memutuskan hal-hal yang diyakini dan dilakukan. Selain itu, keterampilan berpikir kritis adalah keterampilan yang terarah pada tujuan, yaitu menghubungkan kognitif dengan dunia luar sehingga mampu membuat keputusan, pertimbangan, tindakan, dan keyakinan.

Menurut Meyers (dalam Sadia, 2008:224), untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan berpikir kritis siswa dalam proses pembelajaran guru melakukan strategi-strategi sebagai berikut:

1. Menyeimbangkan antara konten dan proses, dalam penyajian materi pelajaran agar diseimbangkan antara konten dan proses. Dalam pelajaran sains, harus seimbang antara sains sebagai produk (penyajian fakta, konsep, prinsip, hukum, dsb.) dan sains sebagai proses (keterampilan proses sains), seperti mengobservasi kejadian, merumuskan masalah, berhipotesis, mengukur, menyimpulkan, dan mengontrol variabel.
2. Menyeimbangkan antara ceramah (*lecture*) dan diskusi (*interaction*), teori belajar Piaget menekankan bahwa pentingnya *transmisi sosial* dalam mengembangkan struktur mental yang baru.
3. Menciptakan diskusi kelas, Guru sebaiknya memulai presentasi dengan ”pertanyaan”. Ajukan pertanyaan yang dapat mengkreasi suasana antisipasi dan inkuiri. Lima kunci untuk menciptakan atau mengkreasi suasana kelas yang interaktif, yaitu (1) mulai setiap pembelajaran dengan masalah atau kontroversi; (2) gunakan keheningan untuk membangkitkan refleksi; (3) atur ruang kelas untuk membangkitkan interaksi dalam

pembelajaran; (4) jika mungkin, perpanjang waktu pembelajaran (*extend class time*). Berpikir kritis akan terjadi jika siswa memiliki waktu yang tepat untuk sampai pada refleksi; dan (5) ciptakan lingkungan belajar yang nyaman.

Ennis (dalam Costa, 1985:54) mengembangkan indikator keterampilan berpikir kritis seperti diuraikan pada Tabel 1.

**Tabel 1. Keterampilan berpikir kritis dan indikatornya**

<b>Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Sub Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Aspek</b>
1. Memberikan penjelasan dasar	1. Memfokuskan pertanyaan	a. Mengidentifikasi atau memformulasikan suatu pertanyaan b. Mengidentifikasi atau memformulasikan kriteria jawaban yang mungkin c. Menjaga pikiran terhadap situasi yang sedang dihadapi
	2. Menganalisis argumen	a. Mengidentifikasi kesimpulan b. Mengidentifikasi alasan yang dinyatakan c. Mengidentifikasi alasan yang tidak dinyatakan d. Mencari persamaan dan perbedaan e. Mengidentifikasi dan menangani ketidakrelevanan f. Mencari struktur dari sebuah pendapat/argumen g. Meringkas
	3. Bertanya dan menjawab pertanyaan klarifikasi dan pertanyaan yang menantang	a. Mengapa? b. Apa yang menjadi alasan utama? c. Apa yang kamu maksud dengan? d. Apa yang menjadi

Keterampilan Berpikir Kritis	Sub Keterampilan Berpikir Kritis	Aspek
		<p>contoh?</p> <p>e. Apa yang bukan contoh?</p> <p>f. Bagaimana mengaplikasikan kasus tersebut?</p> <p>g. Apa yang menjadikan perbedaannya?</p> <p>h. Apa faktanya?</p> <p>i. Apakah ini yang kamu katakan?</p> <p>j. Apalagi yang akan kamu katakan tentang itu?</p>
2. Membangun keterampilan dasar	4. Mempertimbangkan apakah sumber dapat dipercaya atau tidak?	<p>a. Keahlian</p> <p>b. Mengurangi konflik interest</p> <p>c. Kesepakatan antar sumber</p> <p>d. Reputasi</p> <p>e. Menggunakan prosedur yang ada</p> <p>f. Mengetahui resiko</p> <p>g. Keterampilan memberikan alasan</p> <p>h. Kebiasaan berhati-hati</p>
	5. Mengobservasi dan mempertimbangkan hasil observasi	<p>a. Mengurangi praduga/menyangka</p> <p>b. Mempersingkat waktu antara observasi dengan laporan</p> <p>c. Laporan dilakukan oleh pengamat sendiri</p> <p>d. Mencatat hal-hal yang sangat diperlukan</p> <p>e. Penguatan</p> <p>f. Kemungkinan dalam penguatan</p> <p>g. Kondisi akses yang baik</p> <p>h. Kompeten dalam menggunakan teknologi</p> <p>i. Kepuasan pengamat atas kredibilitas kriteria</p>
3. Menyimpulkan	6. Mendeduksi dan mempertimbangkan deduksi	<p>a. Kelas logika</p> <p>b. Mengkondisikan logika</p> <p>c. Menginterpretasikan pernyataan</p>

<b>Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Sub Keterampilan Berpikir Kritis</b>	<b>Aspek</b>
	7. Menginduksi dan mempertimbangkan hasil induksi	a. Menggeneralisasi b. Berhipotesis
	8. Membuat dan mengkaji nilai-nilai hasil pertimbangan	a. Latar belakang fakta b. Konsekuensi c. Mengaplikasikan konsep (prinsip-prinsip, hukum dan asas) d. Mempertimbangkan alternatif e. Menyeimbangkan, menimbang dan memutuskan
4. Membuat penjelasan lebih lanjut	9. Mendefinisikan istilah dan mempertimbangkan definisi	Ada 3 dimensi: a. Bentuk : sinonim, klarifikasi, rentang, ekspresi yang sama, operasional, contoh dan noncontoh b. Strategi definisi c. Konten (isi)
	10. Mengidentifikasi asumsi	a. Alasan yang tidak dinyatakan b. Asumsi yang diperlukan: rekonstruksi argumen
5. Strategi dan taktik	11. Memutuskan suatu tindakan	a. Mendefinisikan masalah b. Memilih kriteria yang mungkin sebagai solusi permasalahan c. Merumuskan alternatif-alternatif untuk solusi d. Memutuskan hal-hal yang akan dilakukan e. Merivew f. Memonitor implementasi
	12. Berinteraksi dengan orang lain	a. Memberi label b. Strategi logis c. Strategi retorik d. Mempresentasikan suatu posisi, baik lisan atau tulisan

Ennis (dalam Costa, 1985:54)