

Analisis Sintakmatik Permainan Simulasi Berlatar Isu-Isu Kontroversial Untuk Meningkatkan Keterampilan Menganalisis Informasi Pada Siswa SMA

Suryanto¹, Agus Widodo², Nursalim³

suryanto@unpkediri.ac.id

FKIP/PPKN

Universitas Nusantara PGRI Kediri

Abstrak

Keterampilan menganalisis informasi yang sering berkembang melalui media sosial dan menimbulkan kontroversi, sangat diperlukan bagi para siswa calon warganegara muda. Permainan simulasi diduga efektif untuk pengembangan keterampilan menganalisis informasi yang merupakan bagian dari pembentukan keterampilan interpersonal siswa, dan sangat berkaitan erat dengan keterampilan kewarganegaraan (*civic skills*). Berdasarkan hal tersebut, permasalahan yang akan dibahas pada makalah ini adalah: bagaimanakah sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial yang sesuai untuk pengembangan kemampuan menganalisis informasi pada siswa SMA?. Makalah ini merupakan bagian dari hasil studi pendahuluan untuk tujuan pengembangan permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial kebijakan publik untuk menanamkan nilai-nilai demokrasi konstitusional pada siswa SMA. Berdasarkan wawancara dengan para guru PPKn SMA, diperoleh kesimpulan bahwa siswa perlu memiliki keterampilan menganalisis informasi (informasi *hoax*) yang sering berkembang melalui media sosial akhir-akhir ini. Sedangkan sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi *hoax* adalah: (1) deskripsi model permainan simulasi, (2) asumsi pengembangan model, (3) langkah-langkah permainan, (4) sistem sosial, (5) sistem pendukung, (6) prinsip reaksi, (7) dampak instruksional, dan (8) dampak pengiring.

Kata Kunci: permainan, simulasi, isu kontroversial, informasi, *hoax*.

Pendahuluan

Kemampuan menganalisis informasi adalah kemampuan menelaah kualitas Informasi. Kemampuan seseorang untuk dapat menganalisis informasi dibutuhkan agar dapat bertindak tepat. Mendengarkan dan mendapatkan informasi lebih banyak akan meningkatkan kualitas pesan yang diterima, kelengkapan data, dan kemampuan mengolah informasi, sehingga simpulan atau analisis terhadap suatu kondisi atau keadaan dapat diambil. Kemampuan menganalisis informasi merupakan salahsatu keterampilan interpersonal (*interpersonal skill*), sebagai kemampuan seseorang secara efektif untuk berinteraksi dengan orang lain, berkomunikasi baik verbal maupun non verbal, seperti pendengar yang baik, menyampaikan pendapat secara jelas dan bekerja dalam satu tim. Dapat pula diartikan keterampilan untuk mengenali dan merespon secara layak perasaan, sikap dan perilaku, motivasi serta keinginan orang lain.

Tanggapan atau respon masyarakat terhadap suatu informasi yang berkembang melalui media sosial selalu beragam. Baik yang mendukung (pro) maupun yang menolak (kontra), bahkan sering diwujudkan dalam bentuk-bentuk yang kontra produktif, bahkan cenderung anarkhis dan destruktif. Oleh karena itu diperlukan upaya sungguh-sungguh, untuk memahami siswa bagaimana merespon, menganalisis dan menanggapi informasi secara bijaksana dalam sebuah tatanan masyarakat yang demokratis. Hal ini penting dilakukan terhadap para siswa yang masih belum sepenuhnya memahami bagaimana seharusnya menelaah suatu informasi, disamping juga untuk menyiapkan mereka menjadi warganegara yang menguasai dengan baik mekanisme berpikir dalam menanggapi informasi. Disinilah letak peran penting matapelajaran PPKn, sebagai wahana pendidikan nilai, pendidikan politik dan pendidikan demokrasi.

Setidaknya terdapat empat alasan mengapa permainan simulasi isu-isu kontroversial perlu diterapkan bahkan diintegrasikan dalam pembelajaran PKN, untuk pengembangan keterampilan menganalisis informasi yaitu: (1) Faktanya pada saat ini bahwa informasi yang berkembang melalui media sosial selalu menimbulkan kontroversi di masyarakat. (2) Pembelajaran isu-isu kontroversial dapat digunakan guru untuk mengembangkan kemampuan dasar untuk mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis. (3) Pembelajaran isu-isu kontroversial dapat digunakan untuk melatih kemampuan berpikir kritis siswa, karena memungkinkan siswa berbeda pemahaman dan pandangan terhadap sebuah isu. (4) Perbedaan pandangan di antara siswa, akan memberikan wawasan dan menanamkan kesadaran akan adanya perbedaan dalam kehidupan, sehingga pada akhirnya akan memiliki sikap demokratis dalam setiap aspek kehidupannya sesuai dengan realita kehidupan dalam masyarakat yang majemuk.

Berdasarkan latar belakang tersebut, bagaimanakah sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial yang sesuai untuk pengembangan kemampuan menganalisis informasi pada siswa SMA?

Metode Penelitian

Sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial untuk pengembangan keterampilan menganalisis informasi, dirancang berdasarkan hasil dari tahap studi pendahuluan dalam tahapan penelitian pengembangan. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Kota Kediri, dengan responden guru PPKn dan siswa kelas XI. Untuk memvalidasi draft sintakmatik dipilih 2 orang dosen sebagai validator ahli, masing-masing untuk ahli teknologi pembelajaran, dan ahli materi (isi), dan 1 orang guru PPKn senior sebagai validator praktisi. Pengumpulan datanya dilakukan menggunakan kuesioner dan wawancara, analisis datanya dilakukan secara kualitatif, menggunakan analisis *content* melalui FGD.

Hasil dan Pembahasan

Unsur-unsur sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan menganalisis informasi, meliputi: (1) deskripsi model, (2) asumsi pengembangan model, (3) langkah-langkah permainan, (4) sistem sosial, (5) sistem pendukung, (6) prinsip reaksi, (7) dampak instruksional, dan (8) dampak pengiring.

1. Deskripsi Model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Model permainan ini ditujukan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, khususnya kemampuan menganalisis informasi kontroversial (isu-isu kontroversial) yang berkembang di masyarakat, serta kemampuan mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis akibat perbedaan pandangan mengenai suatu isu.

Sebagaimana dikemukakan dalam *Global Citeizen Guide* (Oxfam, 2006): "*Additionally, using controversial issues helps young people to develop a number of skills, including enquiry, critical thinking and analytical skills. Using activities like those suggested later enables young people to learn to make reasoned judgements, respect the opinions of others, weigh up different viewpoints, participate actively in arguments and debates, and resolve conflicts*". Kemampuan dan kemauan mempertimbangkan berbagai sudut pandang dalam menyikapi suatu isu merupakan hal penting untuk mencegah berkembangnya isu menjadi konflik. Sedangkan Lickona (2012) menyatakan bahwa mengajarkan masalah atau isu kontroversial dapat dilakukan dengan memperdebatkan isu kontroversial. Melalui debat guru akan mengetahui bagaimana pemikiran dan moral siswa, dan siswa akan memperoleh pemahaman yang benar mengenai suatu isu.

2. Asumsi Pengembangan Model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial

Era teknologi komunikasi saat ini membawa implikasi makin banyak dan makin mudahnya berkembang isu-isu atau informasi kontroversial yang kebenarannya masih diragukan. Bahkan banyak berkembang informasi yang menyesatkan, menghasut, bahkan mengadu domba (*hoax*). Melalui keterampilan interpersonal, siswa sebagai warganegara muda (*young citizens*) dipersiapkan menjadi warga negara dan warga dunia yang mampu menganalisis informasi dan mampu mencegah berkembangnya

sikap dan tindakan anarkhis akibat perbedaan pandangan mengenai suatu isu. Melalui permainan simulasi siswa diajak untuk mencari, menganalisis dan memecahkan masalah berdasarkan persepsinya sendiri meskipun akan menimbulkan perbedaan persepsi dengan siswa lainnya, dan justru dengan perbedaan itu siswa akan terangsang untuk mengembangkannya keterampilan berpikirnya.

Warga negara global adalah warga negara dimana sikap, komitmen, dan tanggung jawabnya mampu melintasi batas-batas budaya setempat baik lokal maupun nasional kepada budaya masyarakat global. Singkatnya, warga negara global merupakan warga negara lintas negara, warga negara lintas kebudayaan antarnegara, atau warga negara lintas kepentingan secara lebih luas diluar kepentingan individu dan kepentingan institusional bahkan kepentingan nasional. Kanter sebagaimana dikutip Wisnubrata (2001), menyebutkan ada tiga ciri manusia kelas dunia (*world class*), yaitu konsep (*concept*), kompetensi (*competence*), dan koneksi (*connection*). *Concept* berkaitan dengan kemampuan mengembangkan pengetahuan dan gagasan-gagasan mutakhir. Sedangkan *competence* berkenaan dengan pengembangan kemampuan untuk bekerja secara multidisiplin. Kemudian, *connection* berhubungan dengan pengembangan jaringan sosial (*social network*) untuk melakukan kerjasama secara informal. Selanjutnya, Wisnubrata (2001) menambahkan dua syarat lagi untuk melengkapi syarat manusia kelas dunia sebagaimana dikemukakan Kanter. Dua syarat itu adalah kredibilitas (*credibility*), dan kepedulian (*caring*). Kredibilitas berhubungan dengan integritas : jujur, menjalankan apa yang dikatakan (*walk the talk*), memegang teguh janji, berlaku adil, sehingga akan membangun rasa percaya (*trust*), dan rasa hormat (*respect*) dari orang lain. Kemudian kepedulian (*caring*) yakni peka dan tanggap terhadap kebutuhan dan keadaan orang lain, memberi yang terbaik tanpa pamrih, berbagi pengetahuan dan informasi dalam rangka memperkaya wawasan dan mentalitas (*abundant mentality*).

3. Langkah-langkah model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Tahapan atau langkah-langkah permainan simulasi isu-isu kontroversial meliputi: (1) Pemilihan fasilitator, pemain, dan pemeran lain, (2) Pembacaan peraturan permainan, (3) Mulai permainan, (4) Diskusi, dan (5) Refleksi.

Fasilitator adalah pemimpin yang mengatur jalannya permainan simulasi. Fasilitator permainan simulasi bisa guru atau salah satu siswa. Pemain adalah peserta utama dalam permainan simulasi yang akan menjawab pertanyaan, mendiskusikan, dan melaksanakan perintah atau pesan. Selain peserta, dalam permainan simulasi terdapat pemeran lain, yaitu siswa yang ditugaskan menjadi pemeran, misalnya tokoh agama, tokoh politik, tokoh pemuda, pejabat negara, dll., sesuai kebutuhan permainan. Diskusi dilakukan setiap akhir satu langkah permainan, dimaksudkan untuk memperdalam pemahaman peserta. Dalam diskusi seluruh peserta permainan boleh berbicara, termasuk para pemeran dengan melepaskan karakter tokoh yang diperankan. Peraturan permainan merupakan ketentuan tertulis, dan tidak tertulis yang disepakati bersama sebelum permainan dimulai. Dalam peraturan permainan dimuat antara lain mengenai durasi waktu permainan, cara pemindahan giliran, syarat-syarat sebelum menjawab pertanyaan, bentuk hadiah dan hukuman, dll. Sedangkan refleksi adalah tahapan paling akhir dalam permainan simulasi, yang dimaksudkan untuk mengulas secara keseluruhan jalannya permainan simulasi. Sebaiknya refleksi dipimpin oleh guru, sekaligus sebagai evaluasi jalannya permainan simulasi.

4. Sistem sosial model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Keberhasilan permainan simulasi isu-isu kontroversial sangat ditentukan oleh bagaimana guru dapat menciptakan hubungan dan lingkungan belajar yang mendukung permainan, yaitu: (1) Mendorong keterlibatan siswa secara fisik dan psikis dalam pembelajaran, (2) Merangsang keaktifan siswa dan saling berkomunikasi timbal balik, (3) Melatih keterampilan berbicara dan menyampaikan pendapat, dan (4) Melatih keterampilan berfikir kritis/kreatif.

Keterlibatan siswa sangat diperlukan dalam permainan simulasi, karena pada dasarnya salah satu tujuan pengembangan permainan ini adalah untuk mengurangi dominasi guru dalam pembelajaran. Selain itu keaktifan dan saling berkomunikasi timbal balik juga merupakan hal yang harus dilakukan siswa, untuk menjadikan permainan simulasi dinamis, dan semakin menyenangkan. Keberanian berbicara dan

mengeluarkan pendapat juga mutlak diperlukan, oleh karena itu perlu diusahakan suasana yang menjadikan semua peserta berani berbicara dan berpendapat. Dengan diskusi dan kebebasan berpendapat akan diperoleh berbagai alternative pendapat, yang akan sangat berguna untuk melatih keterampilan berpikir kritis siswa.

5. Sistem pendukung model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Untuk melakukan permainan simulasi isu-isu kontroversial, diperlukan peralatan pendukung permainan, yaitu: (1) Beberan, (2) Kartu pesan, (3) Kartu perintah, (4) Kartu pengundi, (5) Tanda pengenalan pemain, (6) Tanda pengenalan pemeran, (7) Petunjuk dan peraturan permainan.

Beberan adalah lembar utama berisi ilustrasi dan gambar sebagai media permainan simulasi. Kartu pesan adalah kartu yang berisi pesan atau pertanyaan yang harus dijawab pemain. Kartu perintah adalah perintah atau tugas yang harus dilakukan pemain jika dalam pengundian mendapat kartu merah atau kartu bertanda bintang. Kartu pengundi adalah kartu bertuliskan angka 1 sampai dengan 6, sebagai alat untuk mengundi pesan yang akan dijawab pemain. Tanda pengenalan pemain adalah kartu nama (*namecard*) identitas peserta. Dan peraturan permainan berisi ketentuan-ketentuan yang harus dipatuhi oleh peserta permainan.

6. Prinsip reaksi model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial

Guru harus dapat menciptakan dan menjaga suasana pembelajaran yang demokratis, menyenangkan, dan dinamis, namun tetap fokus pada pencapaian tujuan. Pembelajaran demokratis adalah suatu strategi pembelajaran yang mengoptimalkan peranan siswa ketika proses pembelajaran berlangsung dan adanya hubungan timbal balik yang seimbang antara guru dan siswa di kelas. Sebagaimana dikemukakan Paulo Freire (Sudjana, 1991) bahwa pendidikan harus mampu membangkitkan diri peserta didik atau penyadaran (*conscientization*).

7. Dampak instruksional model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Dampak instruksional yang direncanakan dari permainan simulasi isu-isu kontroversial meliputi: (1) Kemampuan untuk dapat menganalisis informasi, (2) Mendapatkan informasi lebih banyak; dan (3) Kemampuan mengolah informasi.

Kemampuan menganalisis informasi adalah keterampilan yang dibutuhkan agar dapat bertindak tepat. Mendapat informasi lebih banyak akan meningkatkan kualitas pesan yang diterima, dan kelengkapan data/informasi, sedangkan kemampuan mengolah informasi yakni kemampuan untuk menganalisis dan mengambil simpulan terhadap suatu kondisi atau keadaan.

8. Dampak Pengiring model Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial.

Dampak pengiring yang diharapkan dari model permainan simulasi isu-isu kontroversial adalah: (1) Siswa memiliki kemampuan persepsi, (2) kemampuan emosi, (3) keterampilan komunikasi, (4) keterampilan berpikir kritis, (5) memiliki sikap positif dan keyakinan terhadap suatu isu, dan (6) kemampuan mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis (Suryanto. 2015).

Kemampuan persepsi adalah tindakan menyusun, mengenali, dan menafsirkan informasi sensoris guna memberikan gambaran dan pemahaman tentang lingkungan. Menurut Kotler (2000) menjelaskan persepsi sebagai proses bagaimana seseorang menyeleksi, mengatur dan menginterpretasikan masukan-masukan informasi untuk menciptakan gambaran keseluruhan yang berarti. Gibson, dkk (1989) dalam buku Organisasi Dan Manajemen Perilaku, Struktur; memberikan definisi persepsi adalah proses kognitif yang dipergunakan oleh individu untuk menafsirkan dan memahami dunia sekitarnya (terhadap obyek). Gibson juga menjelaskan bahwa persepsi merupakan proses pemberian arti terhadap lingkungan oleh individu. Oleh karena itu, setiap individu memberikan arti kepada stimulus secara berbeda meskipun objeknya sama. Cara individu melihat situasi seringkali lebih penting daripada situasi itu sendiri.

Kemampuan emosi adalah kemampuan mempengaruhi seseorang dalam menerima dan mengolah informasi pada suatu saat, karena sebagian energi dan perhatiannya adalah emosinya tersebut.

Seseorang yang sedang tertekan karena baru bertengkar dengan pacar dan mengalami kemacetan, mungkin akan mempersepsikan lelucon temannya sebagai penghinaan.

Keterampilan komunikasi adalah bagian terpenting dari kehidupan, karena dengan berkomunikasi anak dapat mengekspresikan perasaan dan mengungkapkan ide serta pemikirannya. Melalui komunikasi anak dapat berinteraksi dengan baik dengan orang lain. Dredge dan Croswhite (1986: 52) menjelaskan komunikasi sebagai proses dua arah yang melibatkan seseorang yang memberi pesan dan orang lain yang menerima dan bertingkah laku sesuai pesan tersebut. Lebih lanjut Bondy dan Frost (2002:25) mengatakan bahwa tujuan komunikasi adalah untuk mengungkapkan keinginan, mengekspresikan perasaan dan bertukar informasi. Siswa harus belajar berkomunikasi secara santun, etika berkomunikasi sesuai dengan nilai-nilai budaya bangsa. Dalam berkomunikasi, siswa juga harus belajar mencari dan mempertimbangkan berbagai sumber informasi yang memiliki kredibilitas jika terjadi kontroversi atas suatu hal.

Sedangkan kemampuan berpikir kritis dalam menanggapi perbedaan yang ada di masyarakat heterogin dan multikultural yang potensial berkembang menjadi isu-isu kontroversial, juga merupakan salah satu kompetensi penting yang harus dikuasai mahasiswa. Kemampuan berpikir kritis terhadap perbedaan yang menjadi penyebab munculnya isu-isu kontroversial juga merupakan salah satu indikator penting watak atau karakter yang selayaknya dikuasai mahasiswa sebagai warganegara muda. Sebagaimana harapan yang dikemukakan oleh banyak pihak agar keterampilan berpikir kritis diperhatikan dalam proses pembelajaran atau dalam bidang studi atau matakuliah (Haris, Y.N., 2013: 444). Hasil penelitian Ni Luh Widiarsini (2013) menyimpulkan terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran isu-isu kontroversial kebijakan publik terhadap keterampilan berpikir kritis.

Sikap positif dan keyakinan terhadap suatu isu adalah pandangan siswa terhadap suatu isu. Sikap positif adalah isyarat tindakan yang dilakukan seseorang secara positif dalam bereaksi terhadap keadaan yang dialami. sikap positif ini sangatlah dianjurkan bagi siapapun dalam bertindak, karena dengan bersikap positif kita dalam memberikan kenyamanan kepada lingkungan sekitar. Bahkan berbagai agama, misalnya Agama Islam sangat menganjurkan kepada pengikutnya untuk berfikir positif (*husnudzon*) oleh karena itulah sikap positif pada dasarnya lebih baik daripada bersikap negatif.

Keyakinan adalah suatu sikap yang ditunjukkan oleh manusia saat ia merasa cukup tahu dan menyimpulkan bahwa dirinya telah mencapai kebenaran. Karena keyakinan merupakan suatu sikap, maka keyakinan seseorang tidak selalu benar atau, keyakinan semata bukanlah jaminan kebenaran. Keyakinan seseorang terhadap suatu isu juga belum tentu benar, oleh karena itu perlu mendengarkan dan mempertimbangkan pandangan orang lain.

Kemampuan mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis melalui permainan simulasi isu-isu kontroversial, siswa harus belajar bagaimana mengekspresikan perasaan setuju atau tidak setuju atas sesuatu hal dengan cara, sarana, dan media yang baik. Tindakan anarkis adalah tindakan semena-mena yang dilakukan menggunakan kekerasan terhadap kelompok, atau seseorang yang melakukan tindak kejahatan. Tindakan anarkis ini bisa berupa pemukulan, pengeroyokan, penjarahan, atau pembakaran seseorang yang dianggap bersalah

Tabel 1. Rangkuman Sintakmatik Permainan Simulasi Isu-isu Kontroversial

Unsur Model	Deskripsi
Deskripsi model	Model permainan ini ditujukan untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilan interpersonal, khususnya kemampuan menganalisis informasi kontroversial (isu-isu kontroversial) yang berkembang di masyarakat, serta kemampuan mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis akibat perbedaan pandangan mengenai suatu isu.
Asumsi	Era teknologi komunikasi saat ini membawa implikasi makin banyak dan makin mudahnya berkembang isu-isu atau informasi kontroversial yang kebenarannya masih diragukan. Bahkan banyak berkembang informasi yang menyesatkan, menghasut, bahkan mengadu domba (hoax). Melalui keterampilan interpersonal, siswa sebagai warganegara muda (<i>young citizens</i>) dipersiapkan menjadi warga negara dan warga dunia yang mampu menganalisis informasi dan mampu mencegah berkembangnya sikap dan

	tindakan anarkhis akibat perbedaan pandangan mengenai suatu isu.
Langkah-langkah permainan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pemilihan fasilitator, pemain, dan pemeran lain. 2. Pembacaan peraturan permainan 3. Mulai permainan 4. Diskusi 5. Refleksi
Sistem sosial	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterlibatan siswa secara fisik dan psikis dalam pembelajaran. 2. Merangsang keaktifan siswa dan saling berkomunikasi timbal balik. 3. Melatih keterampilan berbicara dan menyampaikan pendapat. 4. Melatih keterampilan berfikir kritis/kreatif.
Sistem pendukung	Implementasi model ini memerlukan peralatan dan sarana pembelajaran yang khusus, yaitu: <ol style="list-style-type: none"> 1. Beberan permainan simulasi 2. Kartu pesan 3. Kartu perintah 4. Kartu pengundi 5. Tanda pengenalan pemain dan pemeran 6. Petunjuk dan peraturan permainan
Prinsip reaksi	Guru harus dapat menciptakan dan menjaga suasana pembelajaran yang demokratis, menyenangkan, dan dinamis, namun tetap fokus pada pencapaian tujuan.
Dampak instruksional	Tujuan pengembangan model ini adalah untuk kemampuan menelaah kualitas Informasi: <ol style="list-style-type: none"> 1. Kemampuan untuk dapat menganalisis informasi, keterampilan ini dibutuhkan agar dapat bertindak tepat. 2. Mendapatkan informasi lebih banyak; hal ini akan meningkatkan kualitas pesan yang diterima, dan kelengkapan data/informasi 3. Kemampuan mengolah informasi; yakni kemampuan untuk menganalisis dan mengambil simpulan terhadap suatu kondisi atau keadaan.
Dampak pengiring	Siswa memiliki kemampuan persepsi, emosi, komunikasi, berpikir kritis, sikap positif dan keyakinan terhadap suatu isu, serta kemampuan mencegah berkembangnya sikap dan tindakan anarkhis.

Kesimpulan dan Saran

Siswa SMA sebagai *young citizens* perlu memiliki keterampilan menganalisis informasi (informasi *hoax*) yang sering berkembang melalui media sosial akhir-akhir ini, melalui metode permainan simulasi. Sedangkan sintakmatik permainan simulasi berlatar isu-isu kontroversial untuk meningkatkan keterampilan menganalisis informasi *hoax* adalah: (1) deskripsi model permainan simulasi, (2) asumsi pengembangan model, (3) langkah-langkah permainan, (4) sistem sosial, (5) sistem pendukung, (6) prinsip reaksi, (7) dampak instruksional, dan (8) dampak pengiring.

Pengembangan permainan simulasi isu-isu kontroversial harus memperhatikan karakteristik siswa, karena peran terbesar dalam menentukan keberhasilan permainan simulasi adalah pada peserta. Guru pada dasarnya hanya menjadi fasilitator, yang terbatas perannya sebagai pengatur jalannya permainan.

Daftar Pustaka

- Bondy, Andy & Frost, Lori, 2002. *PECS and Other Visual Communication Strategi in Autism. First Edition*. Woodbine House :Library of Congress Cataloging in Publication Data.
- Dredge, B and Croswhite. 1986. *Communication Without Speech-A Guide to Parent and Professionals*. Australia: Victoria, Commonwealth School Commission.
- Gibson, dkk, 1989. *Organisasi*, Edisi Kelima, Jakarta, PT. Gelora Aksara Pratama

- Haris, Y.N., Sapriya, A.A. Wahab, D. Budimansyah, (2013). Kotler, Philip, 2000, *Manajemen Pemasaran*, Edisi Milenium, Jakarta, Prehallindo
- Lickona, Thomas. 2012, *Education For Character*. Trj. Juma Abdu Wamaungo. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ni Luh Widiarsini, Sukadi, I Nyoman Pursika. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Isu-isu Kontroversial Kebijakan Publik terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Siswa dalam matapeklajaran PPKn Kelas X SMAN 4 Singaraja tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Jurusan Pendidikan PKn*. Vol. 2, No. 1 (2014).
- Paulo Ferire. 2007, *Politik Pendidikan, Kebudayaan, Kekuasaan dan Pembebasan*, Yogyakarta: REaD bekerjasama dengan Pustaka Pelajar.
- Suryanto, Nursalim. 2015. Analisis Teoritik Model Pembelajaran berlatar Isu-isu Kontroversial di Perguruan Tinggi, *Jurnal Nusantara of Research*, Vol. 2, No. 2, Oktober 2015.