

## Pendidikan Pemilih bagi Pemilih Pemula Melalui Rumah Pintar Pemilu

Al Rafni,<sup>1</sup> Suryanef

Prodi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang

<sup>1</sup>alrafni@fis.unp.ac.id

### ABSTRAK

*Pendidikan pemilih bagi pemilih pemula menjadi penting mengingat potensi suara yang ada pada kelompok ini memiliki kontribusi lebih kurang 30% dari jumlah pemilih. Sayangnya potensi sebesar itu seringkali tidak dikelola dengan baik melalui pendidikan pemilih yang sistematis dan komprehensif. Kehadiran Rumah Pintar Pemilu (RPP) sebagai salah satu program prioritas Komisi Pemilihan Umum (KPU) yang berfungsi sebagai pusat layanan pendidikan pemilih menjadi wahana tersendiri bagi pemilih pemula untuk mengerti tentang pemilu dan kehidupan demokrasi pada umumnya. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan atau Research and Development (R&D). Data penelitian dikumpulkan melalui teknik wawancara mendalam, focus group discussion (FGD), dan studi dokumentasi. Hasil penelitian menggambarkan potensi RPP dalam memberikan layanan pendidikan pemilih bagi pemilih pemula dan bagaimana RPP dikembangkan sebagai sarana pendidikan politik di kabupaten/kota.*

**Kata Kunci:** pendidikan pemilih, pemilih pemula, sumber belajar

### ABSTRACT

*Voter education for first time voters is important given the group's potential in contributing to 30% of overall voters. Unfortunately, the potential is not well managed through systematical and comprehensive voter education. Rumah Pintar Pemilu (Election Smart House/RPP) is one of the priorities of the Election Commission (KPU) that functions as a voter education service center. It has become a facility for first time voters to understand about the election and democracy in general. This research used research and development (R&D) method. Data was collected through deep interview, focus group discussion (FGD), and documentation study. The result shows the RPP's potential in serving voter education for first time voters and how RPP is developed as a political education facility in cities/regencies.*

**Keywords:** voter education, first time voters, learning resources



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. ©2019 by the author(s).

Received: March 1 2019

Accepted: April 19 2019

## PENDAHULUAN

Pendidikan pemilih (*voter's education*) selama ini kurang mendapat perhatian serius dari pemerintah ataupun partai politik untuk melaksanakannya sebagai sebuah sistem pendidikan yang komprehensif. Demikian juga halnya pendidikan pemilih untuk pemilih pemula. Padahal pemilih pemula merupakan pemilih yang cukup potensial dan signifikan dalam mempengaruhi besarnya perolehan suara. Jika dirujuk dari segi angka, terlihat dalam pemilu jumlahnya cukup besar.

Berdasarkan data yang dirilis BPS (2018) pada pemilu legislatif 2004 terdapat 50 juta lebih pemilih pemula, pemilu 2009 pemilih pemula mencapai 36 juta lebih, dan pada pemilu 2014 jumlahnya 32 juta lebih. Sementara itu, pada pemilu serentak 2019 pemilih pemula berjumlah lebih dari 36 juta.

Pemilih pemula sangat wajar menjadi incaran partai politik karena setidaknya memiliki dua makna penting, yaitu: (1) menjadi medan perebutan suara dalam pemilu; dan (2) segmen ini menjadi penentu ramai tidaknya rapat umum partai politik yang memiliki makna penting untuk publikasi maupun mempengaruhi calon pemilih lainnya (Nursal, 2004). Pemilih pemula seringkali digambarkan melalui perilaku sebagai berikut: (1) pemilih yang masih labil; (2) pemilih yang memiliki pengetahuan politik yang relatif rendah; (3) pemilih yang cenderung didominasi oleh kelompok (*peer-group*); (4) pemilih yang melakukan pilihan karena aspek popularitas partai politik atau calon yang diusulkan partai politik; (5) pemilih yang datang ke tempat pemungutan suara (TPS) hanya sekadar untuk mendaftarkan atau menggugurkan haknya (Bakti, 2012). Dari gambaran tersebut dapat dipahami bahwa pemilih pemula merupakan kelompok masyarakat yang perlu diedukasi terus menerus agar menjadi pemilih yang cerdas dan rasional.

Lebih jauh, Pomper (1975) menyatakan bahwa pemilih pemula diasumsikan mempunyai perilaku politik yang khas. Penelitian *voting behavior* di Amerika menunjukkan bahwa pemilih pemula lebih tertarik dengan persoalan-persoalan politik dan melakukan tindakan politik yang secara kualitatif berbeda dengan golongan-golongan lainnya. Potensi pemilih kelompok ini mempunyai "dua mata". Di satu pihak ia bernilai positif, kalau saja kita dapat memanfaatkannya dengan baik. Tetapi di lain pihak, kelompok ini juga mengandung kerawanan yang berdampak negatif. Profil dari pemilih pemula tersebut juga dilatarbelakangi dari proses sosialisasi politik yang dialami. Sosialisasi adalah proses dimana individu secara pasif menerima nilai-nilai, sikap-sikap, peranan-peranan dalam masyarakatnya, sekaligus secara aktif mengembangkan pola kemandiriannya untuk menempatkan diri dan berperan dalam masyarakat dimana seseorang itu hidup.

Campbell dan Niemi (Campbell & Niemi, 2016) telah melakukan riset terhadap warganegara usia 18-24 tahun selama kurun waktu 2006-2010 untuk mengetahui tingkat pengetahuan politik generasi muda melalui *National Assesment of Educational Progress (NAEP)*. Dari riset ini dapat diketahui perlunya evaluasi sepanjang proses pendidikan pemilih. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Persson dan Oskar Lindgren serta Orkarsson (2016) terhadap 30.000 pelajar untuk mengetahui pengaruh tingkat pendidikan terhadap pengetahuan politik, partisipasi dan nilai-nilai demokrasi. Dari dua penelitian tersebut diketahui bahwa di negara-negara maju terlihat keseriusan para pembuat kebijakan dan ilmuwan politik untuk membuat ukuran-ukuran bagi keberhasilan pelaksanaan pendidikan politik atau pendidikan pemilih. Beberapa ukuran tersebut adalah: (1) adanya perangkat pembelajaran; (2) adanya pengawasan pemerintah daerah terhadap proses pendidikan pemilih; (3) adanya jaringan kerjasama berbagai pihak; (4) bersandar kepada kebutuhan khusus pemilih pemula; dan (5) adanya sistem evaluasi berkelanjutan.

Sementara itu Heller (2013) menjelaskan tentang pendidikan politik lewat pemilu untuk remaja. Dalam artikelnya dijelaskan proyek simulasi pemilu bagi remaja Jerman yang disebutnya U18. Tujuannya membangkitkan minat remaja dalam membahas tema pemilu dengan lebih menarik. Keunikan lain juga terjadi di Australia dimana melalui program *indigenous electoral participation* yang merupakan kerjasama terus menerus antara KPU dengan masyarakat lokal untuk memahami pemilu dan kehidupan politik serta demokrasi agar menjadi lebih baik (Setiawaty, 2014).

Kehadiran Rumah Pintar Pemilu merupakan salah satu sumber belajar politik bagi masyarakat termasuk pemilih pemula. Rumah Pintar Pemilu selanjutnya disebut RPP adalah sebuah konsep pendidikan pemilih dengan memanfaatkan ruang dari suatu bangunan khusus untuk melakukan seluruh program aktifitas proyek edukasi masyarakat tentang pemilu dan demokrasi. Dengan demikian pada RPP di satu sisi dilakukan berbagai program pendidikan politik/pendidikan pemilih dan di sisi lain ia menjadi wadah bagi komunitas penggiat pemilu untuk membahas berbagai isu politik dan membangun gerakan.

Dalam pedoman penyelenggaraan RPP dijelaskan bahwa tujuan RPP adalah: (1) untuk meningkatkan partisipasi pemilih baik secara kuantitas maupun kualitas; dan (2) menjadi pusat informasi kepiluan. Sementara tujuan khususnya adalah mengedukasi masyarakat akan pentingnya pemilu dan demokrasi dengan cara meningkatkan pemahaman esensi dan urgensi demokrasi serta menanamkan kesadaran nilai-nilai demokrasi. Layanan RPP diharapkan dapat meningkatkan literasi politik pemilih pemula. Literasi politik dipahami lebih luas dari hanya sekedar pengetahuan politik, melainkan cara “membuat diri efektif dalam kehidupan politik”.

Artikel ini bertujuan untuk: (1) mengelaborasi lebih lanjut tentang bentuk layanan aktifitas pendidikan pemilih bagi pemilih pemula pada RPP; dan (2) menganalisis pengembangan RPP sebagai sarana pendidikan politik berbasis kabupaten/kota.

## **TINJAUAN TEORI**

Pendidikan pemilih adalah proses penyampaian informasi kepada pemilih untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan kesadaran pemilih tentang pemilu. Sebagai suatu upaya pendidikan, maka pendidikan pemilih hendaknya merupakan suatu usaha sistematis, komprehensif dalam memberdayakan pemilih. Dengan demikian pendidikan pemilih tidak hanya sebagaimana yang dibicarakan orang agar peserta didik dapat menjalankan hak pilihnya secara benar dan mengerti teknis pemilihan. Pendidikan pemilih bertujuan jauh dari sekadar itu. Ia harus direncanakan secara terperinci, sistematis dan terprogram dengan pilihan-pilihan materi yang berdayaguna, baik jangka pendek maupun jangka menengah.

Pentingnya pengetahuan kepolitikan pemilih pemula baik yang didapatnya dalam jalur formal maupun informal dan nonformal pada akhirnya akan meningkatkan partisipasi masyarakat. Partisipasi merupakan ciri khas adanya modernisasi politik yaitu kegiatan yang dilakukan oleh warganegara untuk terlibat dalam proses pengambilan keputusan dengan tujuan untuk mempengaruhi

pengambilan keputusan yang dilakukan oleh pemerintah (Arwiyah, 2012).

Rumah Pintar Pemilu (RPP) menjadi penting untuk menjawab kebutuhan pemilih dan masyarakat umum akan sarana untuk melakukan edukasi materi-materi demokrasi pada umumnya dan pemilu pada khususnya. Sebagai program strategis nasional, pembentukan RPP diperlukan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman masyarakat terhadap kepelembagaan dan kehidupan berdemokrasi sehingga terjadi proses pendidikan politik yang berkelanjutan. Pada RPP terdapat sarana pembelajaran politik masyarakat seperti ruang audio visual, ruang pameran, ruang simulasi, dan ruang diskusi. Sarana-sarana tersebut dijadikan media untuk menyampaikan pembelajaran politik.

Rumah pintar pemilu dioperasionalkan berdasarkan Surat Edaran (SE) KPU No.220/KPU/2016 perihal fasilitasi pendidikan pemilih dan SE KPU No.339/KPU/VI/2016 tentang pengendalian program pembentukan RPP. Berdasarkan surat edaran tersebut peraturan tentang pelaksanaan RPP dijalankan. Setiap provinsi atau kabupaten/kota yang mendirikan RPP diharapkan mampu mencirikan RPP tersebut dengan karakter khusus daerah ataupun menggunakan kearifan lokal dalam mengedukasi masyarakat.

Menurut Mudhofir dalam Rafni dan Suryanef (2018) untuk mengembangkan sebuah pusat sumber belajar harus melakukan tiga hal yaitu: (1) melakukan analisis kebutuhan; (2) mengembangkan sarana fisik; dan (3) mengembangkan program-program. Sedangkan prinsip-prinsip pengelolaannya berpijak pada empat hal yaitu: (1) prinsip pengelolaan pusat informasi, yang ditujukan untuk siapa, bagaimana, dan apa konten informasi yang dibuat; (2) prinsip pengelolaan layanan, sangat tergantung pada kualitas aktivitas dan petugas layanan; (3) prinsip pengelolaan pengembangan instruksional sangat tergantung pada kemampuan membuat *need assessment*, memilih sumber belajar, mengevaluasi, dan mengembangkan program instruksional; dan (4) prinsip pengelolaan produksi yang berhubungan dengan penyediaan materi atau bahan instruksional.

Sehubungan dengan itu bentuk aktivitas pendidikan politik pada RPP yakni dengan memanfaatkan empat ruang yaitu: (1) ruang audio visual; (2) ruang pameran/display alat peraga/informasi kepelembagaan/demokrasi; (3) ruang diskusi; dan (4) ruang sosialisasi. Keempat ruangan tersebut memfasilitasi proses pembelajaran politik. Sebagai ilustrasi, ruang audio visual dimanfaatkan untuk menayangkan film-film yang menyangkut pemilu nasional dan pemilu lokal. Film-film lokal dengan bentuk animasi dapat dijadikan sarana pembelajaran politik. Hal ini sebagaimana diungkapkan oleh Harrison dan Hummel (2010) bahwa kecenderungan siswa lebih menyenangi film animasi. Film animasi mampu memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa dalam beragam penyajian materi. Materi-materi yang disajikan melalui tayangan film/video berdampak pada motivasi siswa dalam berpartisipasi pada pemilu dan kehidupan demokrasi.

RPP merupakan pusat sumber belajar yang potensial sebagai sarana pendidikan politik berkelanjutan. Sumber belajar dalam *Dictionary of Instructional Technology* didefinisikan sebagai "*any resources (people, instructional materials, instructional hardwares, etc) which may be used by a learner to bring about or facilities learning*" (Ellington & Harris, 1986). Kemudian semua sumber belajar dapat dikem-

bangkan *by design* maupun *by utilization* (Januszewski, 2001). Pada hakekatnya pusat sumber belajar merupakan “*a place which can be anything from part of a room to a complex buildings – that is set up speciality for the purpose of housing, and making available for use, a collection of learning materials in different media or for providing facilities for the production as same*” (Januszewski & Molenda, 2008).

Melalui RPP pembelajar politik dapat berinteraksi memahami sumber belajar yang terdapat pada layanan RPP. Pembelajar politik yang mengunjungi RPP dapat menjadikan RPP sebagai sumber belajar sehingga pengetahuan yang didapat dapat dikonstruksikan dari pengalaman yang dihadirkan. Melalui pengalaman fisik, kognitif, dan mental si pembelajar mengkonstruksikan pengetahuan baru. Menurut aliran filsafat pengetahuan, proses pembelajaran seperti ini dikenal dengan konstruktivisme.

## **METODE PENELITIAN**

Artikel ini bahagian dari penelitian penulis berupa penelitian produk terapan yang berjudul *Model Pengembangan Rumah Pintar Pemilu Sebagai Sarana Pendidikan Politik Berkelanjutan Berbasis Kearifan Lokal*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Informan penelitian ditentukan secara *purposive* yaitu Komisioner KPU Provinsi Sumatera Barat dan Komisioner KPU Kota Bukittinggi, Bagian Teknis dan Humas KPU Provinsi Sumatera Barat dan KPU Kota Bukittinggi, pengunjung RPP, pemerintah daerah setempat, pakar pendidikan, dan pakar pendidikan politik. Data dikumpulkan melalui *indepth interview*, *focus group discussion*, dan studi dokumentasi. Untuk menganalisis data digunakan langkah-langkah analisis data kualitatif yaitu melakukan pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Keabsahan data penelitian diperoleh melalui kepercayaan (*credibility*), *transferability*, dan dapat diandalkan (*dependability*), serta dapat dikonfirmasi (*confirmability*).

## **PEMBAHASAN**

### ***Rumah Pintar Pemilu sebagai Pusat Layanan Pendidikan Pemilih***

RPP menjadi penting untuk menjawab kebutuhan pemilih dan masyarakat umum akan hadirnya sebuah sarana untuk melakukan edukasi nilai-nilai demokrasi dan kepemiluan. Temuan penelitian menunjukkan terdapat empat ruangan pada RPP yang memiliki fungsinya masing-masing, yaitu: (1) ruang penayangan audio visual; (2) ruang pameran/display; (3) ruang simulasi; dan (4) ruang diskusi.

Ruang audio visual digunakan untuk pemutaran film-film kepemiluan. Pembuatan film-film lokal diperlukan untuk menggugah emosi pemilih pemula dalam mencintai nilai-nilai demokrasi lokalnya. Menurut Radmila (2011) kearifan lokal dipahami sebagai gagasan setempat (lokal) yang bersifat bijaksana, penuh kearifan, bernilai baik yang tertanam dan diikuti oleh masyarakatnya. Paket video pembelajaran yang disiapkan dengan teknologi yang canggih ini berbasis kearifan lokal jadi daya tarik sendiri di era milenial ini karena era revolusi industri 4.0 menghendaki literasi data (kemampuan untuk membaca, analisis dan menggunakan informasi (*big data*) di dunia digital. Literasi teknologi yang dalam hal ini memahami aplikasi teknologi yang ada. Disamping tetap pada literasi manusia yaitu memiliki

kemampuan *humanities*, komunikasi dan desain.

Temuan penelitian menunjukkan pada ruangan audio visual untuk pemilih pemula terdapat film animasi yang sengaja diproduksi oleh KPU sebagai penyelenggara RPP. Film animasi mendapat respon positif dari pemilih pemula. Harisson dan Hummel (2010) menjelaskan bahwa kecenderungan siswa/pelajar lebih menyenangi film animasi. Film animasi memperkaya pengalaman dan kompetensi siswa pada beragam penyajian materi. Materi-materi yang disajikan melalui tayangan film/video berdampak pada motivasi dalam berpartisipasi pada kehidupan demokrasi pada umumnya dan pemilu pada khususnya.

Selanjutnya ruang pameran (display alat peraga pemilu) yaitu ruang untuk menampilkan bahan/alat peraga pemilu. Temuan penelitian menunjukkan sumber belajar pada ruangan ini telah berbentuk digital maupun papan statis. Potensi yang dapat dikembangkan melalui ruangan ini adalah nilai-nilai edukasi tentang pemilu itu sendiri dan pemaknaan akan display yang ada. Informasi-informasi ini akan membantu pemilih pemula untuk belajar tentang politik dari persoalan-persoalan yang berasal dari peristiwa-peristiwa sehari-hari yang seterusnya menggugah dan membangun kesadarannya untuk memilih. Hal ini sejalan dengan cara belajar konstruktivisme dalam aliran kognitif. Menurut Yilmaz (2011) aliran kognitif berfokus pada apa yang dipahami peserta didik dan bagaimana mereka bersedia membagi pengalamannya dan apa yang harus mereka lakukan berikutnya.

Ruang simulasi berisi alat-alat peraga yang digunakan untuk kepentingan pemilihan. Ruang simulasi juga dapat digunakan untuk mempraktekkan cara-cara pemilihan yang ada di sekolah seperti pemilihan OSIS. Cara-cara pemilihan dipraktekkan dengan penekanan pada poin-poin penting pembelajaran politik. Adakalanya simulasi dilakukan dengan bermain peran (*role playing*). Metode *role playing* dapat melatih peserta didik untuk terlibat dalam proses. Media yang digunakan adalah media interaktif yang menarik minat peserta didik seperti ular tangga wisata pemilu, kartu pemilu dan teka-teki pemilu (Rafni & Suryanef, 2017). Pembelajaran seperti ini jika ditinjau pada konsep pembelajaran konstruktivisme termasuk mengisyaratkan penciptaan pengetahuan baru dari pengalaman peserta didik dan interaksinya. Altmann, B.A. (2009) menjelaskan bahwa konstruktivisme percaya bahwa penciptaan pengetahuan yang dihasilkan dari bagaimana keterlibatan mental dan proses interaksi sosial yang terbangun. Pada ruang simulasi ini pemilih pemula sebagai pembelajar politik dapat menerapkan pola pembelajaran partisipatif.

Pembelajaran partisipatif didasarkan atas prinsip-prinsip belajar sebagai berikut: (1) berangkat dari kebutuhan belajar; (2) berorientasi pada tujuan belajar; (3) belajar berdasarkan pengalaman; dan (4) berpusat pada peserta didik (Sudjana, 2010). Sementara itu pembelajaran politik transformatif dapat digambarkan melalui tabel 1.

Ruang diskusi pada intinya dimanfaatkan bagi komunitas penggiat demokrasi pada masyarakat kabupaten/kota. Pada ruang diskusi dilakukan diskusi terfokus dan terbatas untuk membicarakan masalah-masalah demokrasi yang tengah menjadi persoalan politik lokal.

**Tabel 1. Pembelajaran Politik Transformatif**

Elemen	Karakteristik
Pendekatan	<ul style="list-style-type: none"><li>• Individu partisipatif dalam masyarakat</li><li>• Penyadaran dan pengembangan potensi individu dalam kebersamaan bermasyarakat</li><li>• <i>Humanism sosio cultural</i></li><li>• Penggerak kebudayaan</li><li>• Jalan ketiga (<i>third way</i>)</li></ul>
Guru/Fasilitator	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mitra belajar</li></ul>
Peserta didik	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sebagai subjek yang partisipatif antisipatoris dalam perbaikan sosial</li></ul>
Proses belajar	<ul style="list-style-type: none"><li>• Dialog partisipatif</li></ul>

Sumber: (Tilaar, 2014)

### ***Pengembangan Rumah Pintar Pemilu sebagai Sarana Pendidikan Politik Berbasis Kabupaten/Kota***

RPP sebagai sarana pendidikan politik bertujuan untuk memberikan layanan edukasi bagi masyarakat kota/pengunjung untuk belajar kepemiluan dan demokrasi. Pendidikan politik pada intinya bertujuan membentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan individu warganegara agar dapat menjadi partisipan politik yang aktif, kritis, dan dinamis dalam kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

RPP sebagai sumber belajar politik dan demokrasi atau kepemiluan dapat dijadikan asset daerah baik berupa museum kepemiluan ataupun tempat kunjungan wisata kepemiluan. Untuk itu perlu dilakukan upaya-upaya kongkrit berikut:

- a. Pemerintah daerah bekerjasama dengan Badan Usaha Milik Daerah ataupun perusahaan pemilik modal lainnya membangun RPP yang lebih representatif sebagai sumber belajar politik berkelanjutan untuk warga kota.
- b. RPP perlu dikelola dengan satuan tugas khusus sehingga dapat dievaluasi secara berkala.
- c. RPP perlu dilengkapi dengan konten lokal sebagai ciri khas pengembangan demokrasi lokal.
- d. Layanan RPP perlu dibuat per paket sehingga pengunjung dapat memilih paket layanan yang disenangi seperti paket kunjungan pra pemilih, pemilih pemula, kaum difabel, kelompok perempuan, atau masyarakat umum.
- e. Dana pemeliharaan dan operasionalisasi RPP hendaknya menjadi perhatian pemerintah daerah setempat.

### **SIMPULAN**

RPP sebagai sarana pendidikan pemilih menyediakan layanan aktifitas belajar politik bagi pemilih pemula. Optimalisasi pemanfaatan RPP berbasis kabupaten/kota memerlukan sinergisitas pemerintah daerah dengan BUMD, pihak swasta, Lembaga Swadaya Masyarakat, akademisi, dan masyarakat sehingga RPP dapat dijadikan asset pemerintah kabupaten/kota baik sebagai museum ataupun tujuan wisata kepemiluan.

## REFERENSI

- Altman, B. A. (2009). Determining US workers' training: history and constructivist paradigm. *Journal of European Industrial Training*, 33(6), 480–491.
- Arwiyah, M. Y. (2012). Status sosial ekonomi dan kualitas partai politik dalam meningkatkan partisipasi politik. *MIMBAR, Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 28(1), 85–92.
- Badan Pusat Statistik. (2018). *Statistik Politik*. Jakarta.
- Bakti, A. F. (2012). *Literasi Politik dan Konsolidasi Demokrasi*. Jakarta: Churia Press.
- Campbell, D. E., & Niemi, R. G. (2016). Testing Civics : State Level Civic Education Requirement and Political Knowledge. *American Political Science Review*, 110(3).
- Ellington, H., & Harris. (1986). *Dictionary of Intructional Technology*. London: Kogan Page.
- Harrison, H. L. H., & Hummell, L. J. (2010). Incorporating animation concepts and principles in STEM education. *Technology and Engineering Teacher*, 69(8), 20.
- Heller, L. (2013). Pendidikan Politik Lewat Pemilu Untuk Remaja.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates.
- Nursal, A. (2004). *Political marketing: strategi memenangkan pemilu: sebuah pendekatan baru kampanye pemilihan DPR, DPD, Presiden*. Gramedia Pustaka Utama.
- Persson, M., Lindgren, K.-O., & Oskarsson, S. (2016). How does education affect adolescents' political development? *Economics of Education Review*, 53, 182–193.
- Pomper, G. M. (1975). *Voters' choice: Varieties of American electoral behavior*. Dodd, Mead.
- Radmila, S. (2011). *Kearifan Lokal : Benteng Kerukunan*. Jakarta: Gading Inti Prima.
- Rafni, A., & Suryanef. (2017). Roles of Democratic Volunteers in Developing Political Literacy. *Mimbar: Jurnal Sosial Dan Pembangunan*, 33(1), 74–80.
- Rafni, A., & Suryanef. (2018). *Model Pengembangan Rumah Pintar Pemilu Sebagai Sarana Pendidikan Politik Berkelanjutan Berbasis Kearifan Lokal (Studi di KPU Kota Bukittinggi dan KPU Provinsi Sumatera Barat)*. Padang.
- Setiawaty, D. (2014). Mendorong Partisipasi Pemilih Muda Melalui Pendidikan Politik yang Pragmatik. *Jurnal Islamic Review*, 3(1).
- Sudjana, S. (2010). *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: Falah.
- Tilaar, H. A. R. (2014). *Beberapa agenda reformasi pendidikan nasional dalam perspektif abad 21*. Magelang: Indonesia Tera.
- Yilmaz, K. (2011). The cognitive perspective on learning: Its theoretical underpinnings and implications for classroom practices. *The Clearing House: A Journal of Educational Strategies, Issues and Ideas*, 84(5), 204–212.