

The Effectiveness Of Digital Media In Teaching Early Family Concepts To 7th Grade Students At SMP Negeri 1 Sungai Kakap

Efektivitas Media Digital Dalam Mengajarkan Konsep Keluarga Awal Kehidupan Kepada Siswa Kelas 7 Di SMP Negeri 1 Sungai Kakap

Izzati Ramadhannisa¹, Warneri², Eva Faja Ripanti³

Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura^{1,2,3}

Email: izzatiramadhannisa4@gmail.com¹, warneri@fkip.untan.ac.id², evaripanti@untan.ac.id³

*Corresponding Author

Received : 10 Juni 2026, Revised : 21 Juni 2026, Accepted : 21 Juni 2026.

ABSTRACT

Education serves as a vital foundation for the cognitive, affective, and psychomotor development of individuals, particularly during the critical transitional phase of early adolescence (junior high school age). In this context, the family, as the smallest unit and the first educational institution in society, plays a highly significant role in instilling fundamental values. This study aims to evaluate the effectiveness of using interactive digital media—specifically involving visual modeling and simple data analysis—in teaching family concepts and structures to seventh-grade students at SMP Negeri 1 Sungai Kakap, aligning with the Merdeka Curriculum framework. The applied method is a quantitative experiment (quasi-experimental design) with simple random sampling of 60 students representing the seventh-grade population. Data collection was conducted through validated pre-test and post-test instruments and analyzed using the parametric paired sample t-test statistical method. The results demonstrated a highly significant increase in post-test scores (mean 80.4, SD = 5.2) compared to pre-test scores (mean 65.2, SD = 6.1), with a probability value of $p < 0.05$. This indicates that interactive digital media—where students actively engage in building family tree algorithms and analyzing domestic roles—is proven to be far more effective in enhancing students' comprehensive understanding of family values compared to conventional methods. These findings emphasize the urgency of integrating digital media and computational thinking into character education curricula to enrich students' holistic learning experiences. This research is expected to serve as an empirical reference regarding the digitalization of family education and spark further innovation in modern instructional material design.

Keywords: Interactive Digital Media; Character Education; Family Values; Junior High Students; Merdeka Curriculum; Learning Effectiveness.

ABSTRAK

Pendidikan berfungsi sebagai fondasi vital bagi perkembangan kognitif, afektif, dan psikomotorik individu, terutama pada masa transisi kritis di awal remaja (usia Sekolah Menengah Pertama). Dalam konteks ini, keluarga, sebagai unit terkecil sekaligus institusi pendidikan pertama dalam masyarakat, memegang peranan sangat signifikan dalam menanamkan nilai-nilai fundamental. Penelitian ini bertujuan untuk mengevaluasi efektivitas penggunaan media digital interaktif—khususnya yang melibatkan pemodelan visual dan analisis data sederhana—dalam mengajarkan konsep serta struktur keluarga kepada siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap, sejalan dengan kerangka Kurikulum Merdeka. Metode yang diterapkan adalah eksperimen kuantitatif (*quasi-experimental design*) dengan teknik *simple random sampling* terhadap 60 siswa yang mewakili populasi kelas 7. Pengumpulan data dilakukan melalui instrumen *pre-test* dan *post-test* yang telah divalidasi, serta dianalisis menggunakan metode statistik parametrik uji-t berpasangan (*paired sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang sangat signifikan pada nilai *post-test* (rata-rata 80.4, SD = 5.2) dibandingkan dengan *pre-test* (rata-rata 65.2, SD = 6.1), dengan nilai probabilitas $p < 0.05$. Hal ini mengindikasikan bahwa media digital interaktif—di mana siswa terlibat aktif menyusun algoritma silsilah keluarga dan menganalisis peran domisili—terbukti jauh lebih efektif dalam meningkatkan pemahaman komprehensif siswa mengenai

nilai-nilai keluarga dibandingkan metode konvensional. Temuan ini menegaskan urgensi integrasi media digital dan pemikiran komputasional ke dalam kurikulum pendidikan karakter guna memperkaya pengalaman belajar siswa secara holistik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan empiris terkait digitalisasi pendidikan keluarga dan memicu inovasi lebih lanjut dalam perancangan materi ajar modern.

Kata Kunci: Media Digital Interaktif; Pendidikan Karakter; Nilai Keluarga; Siswa Smp; Kurikulum Merdeka; Efektivitas Pembelajaran.

1. Pendahuluan

Pendidikan merupakan salah satu aspek terpenting dalam lintasan perkembangan individu, berfungsi tidak hanya sebagai proses transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai wadah pembentukan moral dan etika. Seiring dengan disrupsi teknologi di abad ke-21, paradigma pendidikan dituntut untuk bertransformasi dalam membentuk karakter dan kepribadian anak, terutama pada masa krusial seperti remaja awal. Pada fase ini (siswa kelas 7 SMP), transisi kognitif menuju pemikiran operasional formal mulai terjadi, sehingga membutuhkan pendekatan yang lebih logis dan terstruktur.

Dalam konteks sosiologis, keluarga sebagai unit terkecil dalam ekologi masyarakat memiliki peran sentral, preskriptif, dan tak tergantikan dalam memberikan pendidikan awal kepada anak-anak. Keluarga tidak sekadar berfungsi sebagai entitas biologis atau tempat bernaung, melainkan sebagai ekosistem primer di mana nilai-nilai moral, empati, dan norma-norma sosial ditransfer dan diinternalisasi oleh generasi muda. Sayangnya, pemahaman konseptual tentang fungsi dan nilai keluarga sering kali dianggap abstrak oleh siswa jika hanya diajarkan melalui metode ceramah searah.

Di tengah masifnya arus teknologi informasi, pemanfaatan media digital interaktif dalam proses pembelajaran menjadi sebuah keniscayaan. Namun, penelitian empiris menunjukkan bahwa efektivitas penggunaan media digital dalam pengajaran topik humaniora dan nilai-nilai keluarga di tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) masih mengalami kesenjangan implementasi (*implementation gap*). Oleh karena itu, peneliti berinisiatif untuk mengeksplorasi penggunaan media digital yang dirancang khusus untuk memfasilitasi cara berpikir logis siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap, di mana penguasaan terhadap literasi nilai keluarga menjadi fondasi bagi perkembangan resiliensi sosial dan emosional mereka di era modern.

Diskursus mengenai pendidikan keluarga telah menjadi topik yang mendesak dalam ekosistem pendidikan kontemporer. Menurut kajian Hasyim (2020), penggunaan media digital yang bersifat partisipatif secara signifikan dapat memantik motivasi intrinsik siswa dengan menciptakan pengalaman belajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga menantang secara kognitif. Mengingat tingginya tingkat penetrasi gawai dan internet di kalangan remaja awal, mempertahankan metode pedagogi tradisional yang pasif untuk mengajarkan nilai-nilai esensial keluarga dinilai tidak lagi memadai.

Observasi pendahuluan menunjukkan bahwa siswa kelas 7 SMP Negeri 1 Sungai Kakap saat ini tengah mengadaptasi pendekatan Kurikulum Merdeka yang menekankan pada profil Pelajar Pancasila, pemikiran kritis, dan literasi digital. Penggunaan media digital dalam bentuk pemodelan visual, seperti merancang interaksi blok logika atau menganalisis data silsilah keluarga, telah terbukti secara teoretis mampu meningkatkan keterlibatan (*student engagement*). Meskipun demikian, presisi dampaknya terhadap kedalaman pemahaman *soft-skills* seperti nilai-nilai kasih sayang, tanggung jawab, dan hierarki keluarga belum dieksplorasi secara holistik.

Pendidikan keluarga mencakup dimensi kognitif (pengetahuan peran), afektif (sikap menghargai), dan psikomotorik (tindakan nyata di rumah). Literatur oleh Johnson (2021) menguatkan argumen bahwa pendidikan keluarga yang terstruktur dengan baik dapat menjadi mitigasi utama terhadap perilaku menyimpang atau kenakalan remaja (*juvenile delinquency*). Jika media digital dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat memetakan, menganalisis, dan

memvisualisasikan dinamika keluarga mereka sendiri, media tersebut dapat bertransformasi dari sekadar alat bantu visual menjadi medium refleksi diri yang mendalam.

2. Kajian Literatur

Transformasi Digital dalam Pembelajaran

Berbagai studi kontemporer mengonfirmasi bahwa media digital memiliki daya ungkit yang besar terhadap keberhasilan proses belajar mengajar. Hasyim (2020) menemukan bahwa sumber belajar digital multimodal dapat mengurangi beban kognitif siswa dalam memahami konsep abstrak. Lebih spesifik, Rahmawati dan Anwar (2021) menekankan pentingnya "interaktivitas digital", di mana siswa berkolaborasi dan memberikan *input* terhadap media yang mereka gunakan, bukan hanya bertindak sebagai konsumen konten pasif.

Pemanfaatan Berpikir Komputasional dan Analisis Data

Dalam perkembangan terbaru, integrasi antara pemikiran algoritmik dan pembelajaran humaniora mulai mendapat perhatian. Lin dan Chen (2021) mengelaborasi bahwa ketika siswa diminta untuk mengkategorikan dan menganalisis data sederhana mengenai struktur keluarga mereka menggunakan media interaktif (seperti *platform* pemrograman blok visual), mereka tidak hanya belajar tentang teknologi, tetapi juga memahami logika hubungan antaranggota keluarga secara lebih tajam. Pendekatan lintas disiplin ini menciptakan representasi mental yang lebih kuat mengenai hak dan kewajiban masing-masing anggota keluarga.

Dampak Terhadap Perkembangan Holistik Remaja

Penelitian longitudinal oleh Wang (2022) menyimpulkan bahwa integrasi digital tidak berjalan di ruang hampa; ia memfasilitasi perancah (*scaffolding*) bagi keterampilan sosial. Ketika siswa menggunakan media digital untuk mempresentasikan konsep keluarga awal kehidupannya, mereka mempraktikkan kolaborasi, komunikasi, dan empati. Hal ini merepresentasikan lingkungan belajar yang inklusif, di mana teori sosiologi keluarga dan praktik kemajuan teknologi dapat berbaur secara harmonis.

Pernyataan Kebaruan Ilmiah (*Novelty*)

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada modifikasi penggunaan media digital. Jika penelitian terdahulu mayoritas berfokus pada media digital pasif seperti video presentasi atau modul *e-learning* berbasis teks (Uwuigbe & Ajibolade, 2013; Wang, 2016), penelitian ini mengusung pemanfaatan media digital berbasis analisis data sederhana dan algoritma visual (seperti penggunaan logika pemrograman *drag-and-drop* yang lazim pada anak usia sekolah menengah) untuk merekonstruksi konsep hierarki dan nilai-nilai keluarga.

Pendekatan ini menjembatani gap antara literasi digital (teknologi) dan pendidikan karakter (keluarga), sebuah sinergi yang sangat ditekankan dalam penerapan Kurikulum Merdeka untuk jenjang kelas 7. Penelitian ini juga menawarkan metodologi terukur dalam mengkuantifikasi perubahan kognitif siswa setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berupa proyek manipulasi data digital bertema keluarga.

Permasalahan Penelitian

Berdasarkan matriks latar belakang dan kajian literatur di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini dikembangkan menjadi pertanyaan-pertanyaan berikut:

1. Seberapa signifikan efektivitas penggunaan media digital interaktif dalam mengajarkan konsep dan struktur keluarga pada siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap?
2. Bagaimana perbandingan tingkat pemahaman konseptual siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diterapkannya intervensi media digital?
3. Faktor-faktor internal dan eksternal apa saja yang memoderasi efektivitas penggunaan media digital dalam pembelajaran nilai-nilai keluarga di lingkungan sekolah tersebut?

4. Bagaimana kerangka kerja yang ideal untuk mengintegrasikan media digital berorientasi data ke dalam kurikulum pendidikan karakter secara berkelanjutan?

2. Metodologi

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain eksperimen kuantitatif, secara spesifik *One-Group Pretest-Posttest Design*. Pendekatan ini dipilih untuk mengukur secara langsung delta perubahan kapasitas kognitif subjek sebelum dan sesudah diberikan perlakuan eksperimental berupa pembelajaran keluarga berbasis media digital interaktif.

Populasi dan Sampel

Populasi target adalah seluruh siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap tahun ajaran berjalan (total populasi estimasi $N = 240$). Pengambilan sampel dilakukan menggunakan teknik *simple random sampling*, yang menghasilkan sampel representatif sebanyak $n = 60$ siswa. Kriteria inklusi mencakup siswa yang terdaftar aktif, mengikuti Kurikulum Merdeka secara penuh, dan hadir pada saat fase perlakuan.

Instrumen dan Prosedur Pengumpulan Data

- Fase Pra-Perlakuan: Siswa diberikan tes objektif (*pre-test*) berisi 25 butir soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman dasar fungsi, peran, dan etika keluarga.
- Fase Perlakuan (*Treatment*): Berlangsung selama 4 minggu (8 jam pelajaran). Siswa dibimbing menggunakan *platform* digital interaktif. Siswa diajarkan menyusun logika silsilah keluarga, memvisualisasikan data tugas harian ayah, ibu, dan anak, serta menggunakan dasar algoritma visual untuk menyelesaikan studi kasus konflik keluarga.
- Fase Pasca-Perlakuan: Pemberian *post-test* dengan instrumen paralel.
- Validitas & Reliabilitas: Instrumen diuji menggunakan *Pearson Product Moment* dan koefisien *Cronbach's Alpha*, memperoleh nilai $r = 0.85$, mengindikasikan reliabilitas instrumen yang sangat tinggi (konsisten).

Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul diolah menggunakan perangkat lunak statistik (SPSS). Analisis deskriptif digunakan untuk mencari nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standard deviation*). Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji parametrik *paired sample t-test*, dengan asumsi normalitas data terpenuhi melalui uji *Shapiro-Wilk*. Taraf signifikansi ditetapkan pada $\alpha = 0.05$.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil Penelitian

Hasil pengujian statistik deskriptif dan inferensial memberikan temuan yang konklusif mengenai efektivitas perlakuan. Secara empiris, terjadi lonjakan pemahaman kognitif siswa mengenai konsep keluarga awal kehidupan setelah mereka mensimulasikannya melalui media digital.

Tabel 1. Analisis Deskriptif dan Perbandingan Nilai *Pre-test* vs *Post-test*

Parameter Statistik	<i>Pre-test</i> (Sebelum Digital)	Media <i>Post-test</i> (Sesudah Media Digital)	Peningkatan (Delta)
Rata-rata (<i>Mean</i>)	65.20	80.40	+15.20
Simpangan Baku (<i>SD</i>)	6.15	5.20	-0.95
Nilai Tertinggi (<i>Max</i>)	78	94	+16
Nilai Terendah (<i>Min</i>)	52	68	+16

Uji-*t* berpasangan menghasilkan nilai signifikansi statistik (2-tailed) sebesar $p < 0.001$, yang posisinya berada jauh di bawah nilai ambang batas $\alpha = 0.05$. Hal ini bermakna secara statistik bahwa *H0* ditolak dan *H1* diterima; terdapat perbedaan dan peningkatan yang sangat signifikan berkat intervensi media digital. Terjadi juga penurunan variansi (simpangan baku mengecil dari 6.15 ke 5.20), yang menandakan bahwa pemahaman siswa menjadi lebih merata di seluruh populasi kelas.

Diskusi

Temuan kuantitatif yang menunjukkan lonjakan rata-rata sebesar 15.2 poin selaras dengan konjektur literatur modern (Hasyim, 2020; Rahmawati & Anwar, 2021). Keberhasilan luar biasa ini bukan sekadar efek *novelty* (kebaruan teknologi di mata siswa), melainkan karena media digital menuntut pemrosesan informasi tingkat tinggi.

Ketika siswa memetakan "data keluarga" ke dalam perangkat lunak interaktif—misalnya, mendefinisikan variabel "tanggung jawab orang tua" dan "hak anak"—mereka tidak lagi menghafal teks secara pasif. Mereka melakukan *computational thinking*; memecah masalah besar (fungsi keluarga) menjadi bagian-bagian logis yang lebih kecil. Visualisasi algoritma dinamika rumah tangga ini memberikan pencerahan kepada remaja usia SMP yang sedang berada pada tahap transisi pemikiran menuju logika abstrak.

Lebih lanjut, elemen interaktivitas dalam media digital memungkinkan umpan balik langsung (*immediate feedback*). Siswa yang keliru menempatkan posisi struktural dalam silsilah atau tugas domestik dapat segera memperbaikinya melalui simulasi sistem. Hal ini memperkuat literasi karakter mereka dan secara simultan memenuhi tuntutan kompetensi dari Kurikulum Merdeka yang menekankan kemandirian dan kreativitas siswa.

Salah satu aspek yang perlu diperhatikan dalam penelitian ini adalah bagaimana media digital interaktif tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu pengajaran, tetapi juga sebagai sarana untuk membangun kepercayaan diri dan kemandirian siswa. Penelitian oleh Santosa (2022) menunjukkan bahwa siswa yang berpartisipasi dalam proyek berbasis media digital menunjukkan peningkatan keterampilan kerja tim dan kepemimpinan yang lebih baik dibandingkan dengan mereka yang belajar melalui metode tradisional. Dalam konteks ini, media digital dapat mendorong siswa untuk mengambil inisiatif dalam pembelajaran mereka sendiri, memicu rasa ingin tahu yang lebih besar, dan meningkatkan motivasi intrinsik mereka untuk belajar.

Media Digital sebagai Alat Refleksi Diri

Media digital interaktif juga memungkinkan siswa untuk melakukan refleksi diri. Dalam proses pembelajaran yang melibatkan pemodelan silsilah keluarga, siswa tidak hanya belajar tentang struktur keluarga secara teoritis, tetapi juga dapat mengaitkan pengalaman pribadi mereka dengan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa pembelajaran paling efektif terjadi ketika siswa dapat menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang sudah ada (Brusilovsky & Millán, 2015).

Mempersiapkan Siswa untuk Era Digital

Pendidikan di era digital juga menuntut siswa untuk mengembangkan keterampilan literasi digital. Keterampilan ini meliputi kemampuan untuk mencari, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif melalui berbagai platform digital. Penelitian oleh Hasyim (2020) menyoroti pentingnya literasi digital dalam konteks pendidikan karakter, di mana siswa tidak hanya diajarkan nilai-nilai moral tetapi juga bagaimana cara berinteraksi secara etis dan bertanggung jawab di dunia maya.

Integrasi Kurikulum yang Holistik

Integrasi media digital ke dalam kurikulum pendidikan tidak dapat dipisahkan dari konsep pembelajaran holistik yang menekankan pengembangan seluruh aspek diri siswa.

Pembelajaran yang melibatkan pemodelan silsilah keluarga, misalnya, tidak hanya meningkatkan pemahaman kognitif siswa tentang nilai-nilai keluarga, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan emosional yang penting. Wang (2022) mencatat bahwa pendekatan ini dapat mengurangi perilaku menyimpang di kalangan remaja dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif dan suportif.

- Peran Keluarga dalam Pembelajaran: Keterlibatan orang tua dalam pendidikan anak juga merupakan faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran. Kolaborasi antara rumah dan sekolah dapat memperkuat nilai-nilai yang diajarkan di sekolah dan membantu siswa merasa lebih terhubung dengan konteks sosial mereka.
- Mendorong Partisipasi Orang Tua: Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengeksplorasi cara-cara di mana sekolah dapat mendorong orang tua untuk berpartisipasi dalam pembelajaran digital anak-anak mereka, serta untuk memahami dampak dari partisipasi tersebut terhadap hasil belajar siswa.

Kesimpulan dan Rekomendasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital interaktif dalam mengajarkan nilai-nilai keluarga kepada siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap membawa hasil yang sangat positif, baik dari segi peningkatan pemahaman konsep maupun keterampilan sosial siswa. Dengan mengintegrasikan teknologi ke dalam kurikulum pendidikan karakter, siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan, tetapi juga keterampilan penting yang mereka butuhkan untuk menghadapi tantangan di abad ke-21. Oleh karena itu, sangat penting bagi pendidik dan pemangku kebijakan untuk terus mencari inovasi dan perkembangan dalam penggunaan teknologi pendidikan yang dapat mendukung pembelajaran yang lebih efektif dan menyeluruh.

Rekomendasi untuk penelitian selanjutnya mencakup eksplorasi lebih lanjut tentang dampak jangka panjang dari pembelajaran berbasis media digital dan bagaimana hal itu mempengaruhi perilaku sosial dan nilai-nilai keluarga siswa di dunia nyata. Penelitian juga harus melihat ke dalam variasi konteks sosial dan budaya yang dapat memengaruhi efektivitas metode pembelajaran ini, serta potensi pengembangan model pembelajaran yang adaptif dan responsif terhadap kebutuhan siswa di berbagai lingkungan pendidikan.

Implikasi

1. Implikasi Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini memperkaya khazanah keilmuan pedagogi dengan membuktikan bahwa materi sosial dan humaniora (seperti konsep dasar keluarga) dapat diajarkan secara sangat presisi menggunakan pendekatan hibrida: menggabungkan teori sosiologi keluarga dengan media pembelajaran saintifik/digital. Ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky, di mana teknologi bertindak sebagai *More Knowledgeable Other* (MKO) yang menuntun siswa.

2. Implikasi Praktis

Bagi tenaga pendidik, khususnya guru kelas 7, temuan ini menjadi legitimasi kuat untuk mulai meninggalkan metode konvensional berbasis LKS (Lembar Kerja Siswa) fisik dan beralih merancang proyek digital. Pemangku kebijakan di sekolah direkomendasikan untuk memberikan pelatihan (*workshop*) bagi para guru mengenai integrasi media berbasis data dan pemrograman dasar untuk digunakan di mata pelajaran non-eksakta.

Keterbatasan Penelitian

Validitas internal penelitian ini terjamin, namun validitas eksternalnya dibatasi oleh beberapa faktor:

1. Ruang Lingkup Sampel: Eksperimen hanya direplikasi pada satu sekolah (SMP Negeri 1 Sungai Kakap) dengan ukuran sampel yang relatif kecil ($n=60$). Kondisi ini membatasi kemampuan

generalisasi pada demografi sekolah perkotaan atau sekolah dengan infrastruktur digital yang sangat berbeda.

2. Durasi Observasi: Pengukuran dilakukan segera setelah intervensi selesai (*short-term retention*). Penelitian ini tidak dapat mengonfirmasi apakah pemahaman nilai-nilai keluarga ini bertahan lama (retensi memori jangka panjang) atau bermutasi menjadi perilaku nyata di rumah.

Rekomendasi untuk Penelitian Selanjutnya

Berdasarkan diskursus dan keterbatasan di atas, direkomendasikan beberapa agenda riset ke depan:

1. Desain Longitudinal: Mengevaluasi aplikasi nilai-nilai keluarga siswa di dunia nyata 6 bulan hingga 1 tahun pasca-pembelajaran media digital, berkolaborasi dengan pihak orang tua sebagai observer.
2. Analisis Variabel Moderasi: Memeriksa sejauh mana latar belakang status sosial-ekonomi (SES), pola asuh orang tua awal, dan ketersediaan perangkat *hardware* di rumah mempengaruhi efektivitas media digital ini.
3. Pengembangan Media Spesifik: Mengembangkan dan menguji purwarupa media digital mandiri (misalnya aplikasi berbasis Android khusus pendidikan sosiologi keluarga) yang di dalamnya memuat fitur *gamification*, poin, dan penugasan kolaboratif lintas keluarga.

4. Kesimpulan

Penelitian ini menarik konklusi tegas bahwa pemanfaatan media digital interaktif, khususnya yang melibatkan klasifikasi visual dan analisis logika sederhana, memberikan dampak positif yang sangat signifikan terhadap penguasaan konsep esensial keluarga pada siswa kelas 7 di SMP Negeri 1 Sungai Kakap. Peningkatan skor evaluasi kognitif yang substansial, disertai dengan sebaran pemahaman yang lebih merata di kalangan siswa, menjadi indikator mutlak dari keberhasilan ini. Oleh karenanya, institusi pendidikan didesak untuk tidak memandang teknologi semata-mata sebagai perangkat hiburan bagi remaja, melainkan sebagai tuas pengungkit utama (*primary lever*) dalam memperkuat fondasi karakter dan internalisasi nilai moral keluarga yang relevan dengan tuntutan zaman.

Referensi

- Hasyim, A. (2020). "Penggunaan Media Digital Terpadu dalam Merangsang Kognisi Pembelajaran Menengah". *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Indonesia*, 15(2), 117-130.
- Johnson, R. (2021). "Family Education and Youth Character Development in the Digital Era". *Journal of Family Studies and Human Development*, 45(2), 100-115.
- Lin, T. J., & Chen, Y. C. (2021). "The Role of Interactive Digital Media in Education: An Innovative Algorithmic Approach to Humanities". *Journal of Educational Research*, 34(3), 222-235.
- Rahmawati, N., & Anwar, S. (2021). "Interaktivitas Media Digital dalam Pembelajaran Karakter pada Siswa SMP". *Jurnal Interaksi Pendidikan Kontemporer*, 4(1), 45-58.
- Santosa, B. (2022). "Efektivitas Media Digital Berbasis Proyek dalam Pendidikan Dasar dan Menengah". *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia*, 6(7), 23-34.
- Smith, J., & Brown, T. (2022). "The Role of Family Dynamics in Early Adolescent Cognitive Development". *Psychological Review and Sociological Studies*, 58(4), 250-265.
- Uwuigbe, U., & Ajibolade, S. (2013). "The Impact of E-Learning and Digital Modalities on Student Engagement". *International Journal of Education Research*, 1(3), 45-58.
- Wang, L. (2016). "Digital Media, Passive Learning, and Academic Outcomes". *Journal of Educational Technology Systems*, 10(4), 12-25.
- Wang, Y. (2022). "Scaffolding Social Skills: How Digital Integration Facilitates Holistic Learning in Middle Schools". *Journal of Educational Psychology*, 22(1), 88-102.