



---

## PERANCANGAN BUKU INTERAKTIF TENTANG PUASA WAJIB DAN SUNNAH SEBAGAI MEDIA EDUKASI PADA SISWA/I SEKOLAH DASAR

**Nuramalia Fihri<sup>1)</sup>\* & Rendy Prayogi<sup>2)</sup>**

1,2) Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Potensi Utama, Indonesia

\*Corresponding Email: [nalafit07@gmail.com](mailto:nalafit07@gmail.com)

---

**Ringkasan** - Puasa mengajarkan tentang menahan diri dan mencegah dari perbuatan yang tidak diinginkan, puasa terbagi menjadi dua jenis yaitu puasa wajib dan sunnah. Pada saat proses belajar mengajar berlangsung, karena kurangnya media pembelajaran yang kreatif dan interaktif, menyebabkan materi puasa terasa monoton dan kurang menarik. membuat siswa/i mudah bosan. Buku interaktif hadir menjadi sarana edukasi menarik yang dapat mempermudah anak dalam memahami informasi yang disampaikan secara potensial, diharapkan dengan terciptanya buku interaktif yang memuat ilustrasi, materi dan aktivitas belajar yang dapat membantu siswa/i mudah dalam memahami materi tentang puasa wajib dan sunnah secara menyenangkan. Dengan demikian, buku ini diharapkan dapat menjadi media edukasi yang efektif, memperkaya pengetahuan siswa, serta menumbuhkan semangat dalam beribadah.

**Kata Kunci** : Puasa Wajib, Puasa Sunnah, Buku Interaktif.

**Summary** - Fasting teaches about restraint and preventing unwanted acts, fasting is divided into two types, namely mandatory fasting and sunnah. During the teaching and learning process, due to the lack of creative and interactive learning media, fasting materials feel monotonous and less interesting. Make students bored easily. Interactive books are here to be an interesting educational tool that can make it easier for children to understand the information conveyed potentially, it is hoped that with the creation of interactive books that contain illustrations, materials and learning activities that can help students easily understand material about mandatory fasting and sunnah in a fun way. Thus, this book is expected to be an effective educational medium, enrich students' knowledge, and foster enthusiasm in worship.

**Keywords** : Mandatory Fasting, Sunnah Fasting, Interactive Book.

---

### PENDAHULUAN

Ibadah merupakan bentuk perjalanan spiritual manusia dalam mendekati diri kepada Tuhan dengan tujuan meraih ridho-Nya. Dalam Islam, ibadah merupakan ketaatan seorang hamba kepada Allah melalui pelaksanaan perintah-Nya. Salah satu bentuk utama ibadah adalah menjalankan Rukun Islam yang terdiri dari lima pilar: Syahadat, Salat, Puasa, Zakat, dan Haji bagi yang mampu. Apabila salah satu runtuh, maka runtuhlah keseluruhan pondasi keislaman. Di antara rukun tersebut, puasa memiliki kedudukan istimewa karena telah diwajibkan kepada umat sebelum Islam,



sebagaimana tercantum dalam Al-Qur'an surat Al-Baqarah ayat 183, dengan tujuan membentuk manusia yang bertakwa.

Puasa dalam Islam mengajarkan manusia untuk menahan diri dari makan, minum, dan hawa nafsu, serta menjauhi perbuatan yang dapat membatalkan puasa. Secara umum, puasa terbagi menjadi dua, yaitu puasa wajib dan puasa sunnah. Puasa wajib meliputi Puasa Ramadan, Qadha, Kafarat, dan Nadzar, sedangkan puasa sunnah antara lain Puasa Senin-Kamis, Daud, Ayyamul Bidh, Asyura, Rajab, Nisfu Sya'ban, enam hari di bulan Syawal, dan Puasa Arafah. Dengan demikian, puasa tidak hanya melatih pengendalian diri, tetapi juga menjadi sarana mendekatkan diri kepada Allah.

Pelaksanaan puasa sangat terkait dengan penanggalan Hijriah atau kalender Qamariyah yang berpatokan pada peredaran bulan. Kalender ini terdiri dari 12 bulan, termasuk bulan-bulan penting seperti Ramadan dan Dzulhijjah. Namun dalam praktiknya, banyak siswa Sekolah Dasar yang masih kurang memahami berbagai jenis puasa dan kalender Hijriah. Hal ini dipengaruhi oleh metode pembelajaran di sekolah yang masih dominan menggunakan media tradisional, sehingga siswa merasa cepat bosan, sulit memahami materi, dan kurang termotivasi dalam mempraktikkan ibadah puasa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang inovatif, interaktif, dan menyenangkan, salah satunya melalui buku interaktif. Buku interaktif mampu menyajikan materi dalam bentuk visual, cerita, kuis, dan aktivitas kreatif yang sesuai dengan dunia anak-anak. Media ini tidak hanya membuat siswa lebih mudah memahami konsep puasa wajib dan sunnah, tetapi juga melatih keterampilan motorik serta membangun motivasi untuk mengamalkannya. Dengan demikian, perancangan buku interaktif tentang puasa diharapkan dapat membantu guru dan siswa dalam memperdalam pemahaman sekaligus meningkatkan kesadaran spiritual melalui pendekatan yang lebih menarik dan efektif.

## **KAJIAN TEORI**

### **1. Studi Literatur**

#### **a. Buku: Ibadah Dalam Islam**

Buku ini menjadi acuan pada ibadah Puasa yang berkaitan dengan judul karena terdapat Dalil-Dalil yang sahih berlandaskan pada Al Qur'an dan Hadis.

b. *E-book: Desain Karakter Tokoh Animasi*

Buku tersebut memberikan panduan tentang bagaimana prinsip dasar desain karakter, serta bagaimana karakter tersebut dapat menggambarkan kepribadian dan perannya dalam cerita.

c. *E-book: Layout "Dasar dan Penerapannya"*

Buku ini dapat memberikan pemahaman dalam menyusun tata letak (*Layout*) pada buku interaktif yang dapat di nikmati secara nyaman.

d. *E-book: Font dan Tipografi*

Buku ini dapat memahami dan menentukan pemilihan *font* atau jenis huruf yang tepat.

2. Tinjauan Karya

a. *E-Book Aktivitas Ibadah Anak Saleh*

Buku ini menjadi referensi dalam memberikan pemahaman tentang tampilan buku yang menarik dengan ilustrasi gaya desain *kidlit*, dimana gaya desain tersebut sangat erat kaitannya dengan buku anak-anak.

b. Buku Cerita Anak Ramadhan

Buku ini menjadi panduan bagi orang tua dan guru sebagai media edukasi untuk mengenalkan kepada anak tentang puasa di bulan Ramadhan.

c. Buku: Aku Cinta Islam "Tauhid"

Buku ini mengajarkan anak tentang arti tauhid dengan mendekatkan diri dengan sang pencipta.

## **METODE PENELITIAN**

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, penulis melakukan dua metode penelitian yaitu melalui data primer dan sekunder.

a. Data primer

Pada tahap ini, penulis melakukan observasi lapangan untuk mengumpulkan data dan informasi secara langsung dengan cara melakukan angket atau pertanyaan pada guru dan Siswa/i Sekolah Dasar di UPT SPF SDN 106802.



**Gambar 1.** Observasi Lapangan dengan siswa/i dan guru di UPT SPF SDN 106802

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

b. Data sekunder

Data sekunder digunakan sebagai data tambahan yang sangat relevan dengan penelitian yang diperoleh dari beberapa sumber, seperti buku, jurnal, dan website di internet serta sumber dari Al Qur'an dan hadis.

2. Analisis Data

Analisis data adalah data tambahan terkait berbagai informasi yang telah di dapatkan melalui buku, jurnal, dan website di internet serta sumber dari Al Qur'an dan hadist, setelah pencarian data-data tersebut maka penulis mulai mengolah data-data menggunakan metode analisis *5W+ 1H*.

**Table 1.** *5W+1H*

<i>What</i>	Apa rancangan yang akan dibuat pada karya tugas akhir ini?	Penulis merancang Buku Interaktif tentang puasa wajib dan sunnah yang berfungsi sebagai media edukasi untuk Siswa/i Sekolah Dasar.
<i>Why</i>	Mengapa perlu menggunakan buku interaktif dalam mengedukasi tentang puasa kepada Siswa/i?	Karena dapat menjadi peluang baru dengan merancang buku interaktif yang dapat membahas tentang puasa lebih mendalam baik puasa wajib maupun sunnah dengan materi yang mudah dipahami dengan visual serta warna-warna yang ditampilkan ceria, sehingga dapat meningkatkan minat belajar Siswa/i serta pemahaman tentang puasa itu sendiri.
<i>Who</i>	Siapa saja target audiens dari perancangan buku interaktif ini?	Siswa/i Sekolah Dasar kelas 1-6, guru dan orangtua, serta masyarakat Kota Medan.
<i>When</i>	Kapan hasil buku interaktif ini	Buku interaktif ini akan dipublikasikan setelah melalui

	dapat di realisasikan agar dapat diperkenalkan kepada Siswa/i?	beberapa proses sampai dengan selesai.
<i>Where</i>	Dimana hasil buku interaktif ini di publikasikan dan dapat di terapkan?	Buku interaktif ini akan di publikasikan di Potensi Utama Gedung B dan diterapkan di UPT SPF SDN 106802 HELVETIA, KEC. LABUHAN DELI sebagai objek penelitian penulis.
<i>How</i>	Bagaimana proses dalam perancangan buku interaktif dalam menyampaikan nilai ibadah puasa itu sendiri?	Adapun Proses yang dapat dilakukan yaitu, pada tahap awal pra produksi, tahap ini mencari ide dan materi serta mencari sumber informasi dan data yang dibutuhkan, pada tahap produksi pada tahap ini hal yang dilakukan adalah mulai melakukan pada tahap pengerjaan atau merealisasikan dari konsep yang telah dibuat, dan tahap terakhir yaitu pasca produksi pada tahap ini dilakukan seluruh rangkaian proses untuk penyelesaian buku

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

### 3. Ide Kreatif

Dalam menciptakan ide kreatif dalam perancangan buku interaktif “Puasa Wajib dan Sunnah” dimulai dari menentukan metode berpikir, menetapkan tema, mengidentifikasi target pengguna, hingga merumuskan strategi kreatif yang tepat

#### a. *Mind Mapping*

Pada tahap ini penulis membuat rancangan menggunakan metode berpikir atau *mind mapping* untuk mempermudah dalam memahami dan menyusun setiap informasi dan data yang telah di dapatkan.



**Gambar 2.** *Mind Mapping*

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

#### b. Tema

Tema pada buku terdapat tulisan timbul atau *embossing* pada judul cover, yang dapat di sentuh dengan tampilan tipografi yang tepat sesuai dengan karakter

anak-anak yang ramah dan bersahabat, tampilan visual menggunakan *art style kidlit*, dengan karakter yang menarik, serta warna-warna yang cerah, dan materi yang mudah dipahami.

c. Target Pengguna

Pada tahap ini penulis menentukan target audiens pada buku interaktif tentang puasa Wajib dan Sunnah sebagai media edukasi yang dijabarkan dalam 3 kategori mulai dari demografis, geografis, dan psikografis.

4. Konsep Media

Adapun konsep media yang akan digunakan penulis yaitu media utama, media pendukung, dan merchandise.

a. Media Utama

Media Utama yang digunakan penulis yaitu buku interaktif tentang puasa Wajib dan Sunnah, dimana buku ini sebagai media edukasi yang dapat mengajarkan anak-anak untuk memahami tentang macam-macam puasa dengan tampilan ilustrasi yang menarik dan materi yang mudah dipahami.

b. Media Pendukung

1. *X-Banner*

*X-Banner* digunakan untuk memberikan informasi singkat mengenai isi buku dengan tampilan yang menarik serta dapat mempromosikan buku kepada audiens.

2. Poster

Poster berisi tentang tahapan pengerjaan yang penulis lakukan selama pengerjaan buku interaktif tentang puasa Wajib dan Sunnah.

3. Pembatas buku

Pembatas buku dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi sebagai pelengkap buku interaktif dan praktis untuk digunakan.

c. *Merchandise*

*Merchandise* atau yang biasa disebut dengan cendera mata atau kenang-kenangan yang di berikan kepada pengunjung yang hadir di *booth* atau *stand* pada

acara pameran hasil karya, Adapun *merchandise* yang dibuat yaitu alat tulis, tasbih, petunjuk ngaji, *sticker*, dan *goodie bag*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Media Utama

Media utama pada perancangan karya ini yaitu media buku interaktif tentang puasa Wajib dan Sunnah, dimana pada *cover* menggunakan bahan *hardboard*, isi pada buku menggunakan kertas Tik *laminating glossy*, ukuran buku 27x 21,5 cm, jenis *layout* atau tampilan visual menggunakan *art style kidlit* dan terdapat tulisan timbul atau *embossing* pada judul *cover*, yang dapat di sentuh dengan tampilan tipografi yang tepat dengan karakter yang menarik, serta warna-warna yang cerah, dan materi yang mudah dipahami.



**Gambar 3.** Buku Interaktif Puasa Wajib dan Sunnah

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

### 2. Media Pendukung

Adapun beberapa media pendukung yang penulis gunakan sebagai media promosi dalam memberikan sebuah informasi pada buku interaktif “Puasa Wajib dan Sunnah” adalah sebagai berikut:



**Gambar 4.** Media Pendukung

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

a. Alat Tulis

Alat tulis berfungsi sebagai media promosi yang efektif karena dapat digunakan langsung oleh pembaca untuk mencatat segala materi.

b. Petunjuk Ngaji

Petunjuk ngaji berfungsi sebagai penunjuk bagi para pembacanya agar termotivasi ketika membaca Alqur'an serta dapat mengamalkannya di kehidupan sehari-hari.

c. *Sticker*

*Sticker* digunakan sebagai media promosi yang menyenangkan karena sebagai cinderamata yang dapat diberikan kepada pengunjung.

d. *Goodie Bag*

*Goodie bag* berfungsi sebagai kemasan menarik untuk menyimpan buku serta media pendukung lainnya.

e. *X-Banner*

*X-banner* digunakan sebagai media promosi secara visual dengan desain informatif dan menarik.

f. Poster

Poster ukuran A2 digunakan untuk menyajikan informasi singkat tentang perancangan buku interaktif tentang puasa wajib dan sunnah.

g. Pembatas Buku

Pembatas buku tidak hanya berfungsi untuk menandai halaman terakhir yang dibaca, pembatas buku ini menggunakan kertas tik di lapiasi dengan magnet sebagai perekat pembatas buku.

h. Buku Panduan Karya

Buku panduan karya memuat penjelasan mengenai tahapan-tahapan yang akan dilakukan pada perancangan buku interaktif tentang puasa wajib dan sunnah.

3. Dokumentasi / Media Implementasi

Pada tahap ini penulis melakukan implementasi dan pengambilan dokumentasi buku interaktif tentang puasa Wajib dan Sunnah ke UPT SPF SDN 106802 dimana

sebelumnya juga penulis menjadikan sebagai lokasi penelitian. Berikut ini adalah dokumentasi yang diambil pada saat implementasi karya.



**Gambar 5.** Dokumentasi di UPT SPF SDN 106802

**Sumber :** Nuramalia Fithri, 2025

## **SIMPULAN**

Buku interaktif menjadi solusi inovatif dalam pembelajaran era digital, dengan memadukan teks, gambar, dan elemen interaktif agar siswa lebih mudah memahami materi. Melalui pendekatan visual yang menyenangkan, buku ini membantu anak memahami puasa bukan hanya menahan lapar dan haus, tetapi juga melatih kesabaran, kedisiplinan, dan keikhlasan. Selain sebagai media belajar, buku ini juga memperkuat kolaborasi antara guru dan orang tua dalam menanamkan nilai-nilai puasa serta mempererat ikatan keluarga.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariesto Hadi Sutopo. (2023). *Menguasai Seni Desain Buku*. Topazart.
- Surianto Rustan, Ssn, (2010). *Font dan Tipografi*. Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Ahmad Yahya Kahfi. (2021). *Teori Warna*. Anyflip.
- Condrywati, Muryantiningsih, Maryatun, Suryanti, Partini, (2009). *Kegiatan Kreatif*. Jakarta, Erlangga.
- Drs. Dudung Abdullah Harun, Moch. Oman Fathurrohman HS, (1990). *Kunci Puasa Menuju Taqwa*. Jakarta, Kalaman Mulia.



## JUDIS

Jurnal Multidisiplin Dan Sains

Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 189-199

<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

- 
- Mohammad Khaled, Diyala zada, Muhammad Iqbal, (2020). Kenangan Mansour. London, Hikayati.
- Dr. Mars Caroline Wibowo. S.T., M.Mm.Tech, (2023). Desain Karakter Tokoh Animasi. Semarang, Yayasan Prima Agus Teknik.
- Nizar Sa'ad Jabal, Lc., M.Pd, (2014). Aku Cinta Islam "Tauhid". Jakarta, Perisai Qur'an.
- Putri Khumaeroh, (2018). Aktivitas Ibadah Anak Saleh. Jakarta, For Moslem Kids.
- Rosita Selvina Putri M, (2023). Tutorial IbisPaint X. Scribd.
- Ratna A Arilia Y, (2022). Ceria di Bulan Ramadhan. Daerah Istimewa Yogyakarta, Yayasan Anak Muslim Ceria.
- Siti Nurhidayah, dkk, (2022). Cerita Anak Ramadhan. Cirebon, Pilar Pustaka.
- Suriyanto Rustan, Ssn, (2009). Layout "Dasar Penerapannya". Jakarta, Gramedia Pustaka Utama.
- Slamet Mulyono, (2012). Rukun Islam. Jakarta Timur, PT Balai Pustaka (Persero).
- Dr. Yusuf Al Qardlawi, (1998). Ibadah Dalam Islam. Surabaya, PT Bina Ilmu.
- Aulia Rahmi, (2015). Puasa dan Hikmahnya Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Spritual. Puasa dan Hikmahnya Terhadap Kesehatan Fisik dan Mental Spiritual, Vol. 3, No. 1, Januari 2015, 91-99.
- Edwin Chairil Hidayat, Hendy Yuliansyah, Agus Triyadi, (2020). Perancangan buku interaktif untuk edukasi anak usia 9-12 tahun di SDN 107 Paledang Bandung. Jurnal Wacadesain, Volume 2 No 1 November 2020 e-issn: 2775-2232, 75-77.
- Jazariyah, Ende Riani, Puteri Aprilianeu C.R, Tasya Nurul Annisa, (2021). Strategi Pengenalan Konsep Berpuasa Ramadhan Pada Anak Usia Dini. Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Vol. 31 No. 2, December 2021, 102-104.
- Khotimatul Husna, Mahmud Arif, (2021). Ibadah dan Praktiknya Dalam Masyarakat. Jurnal Studi Pendidikan Islam, Vol.4 No.2 Juli 2021, 144-145.
- Muhammad Murjadin Muis, (2024). Media Aplikasi Quizizz dalam Meningkatkan Pemahaman Materi Puasa di Madrasah Ibtidaiyah. Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, Vol 11 No 2; 255-271, 256-258.



**JUDIS**  
**Jurnal Multidisiplin Dan Sains**  
Vol. 2 No. 2 Maret 2026, pp. 189-199  
<https://jurnal.compartdigital.com/index.php/judis>

---

Nurjannah, (2014). Lima Pilar Rukun Islam Sebagai Pembentuk Kepribadian Muslim. Jurnal Hisbah, Vol. 11, No. 1, Juni 2014, 41-45.  
<https://www.youtube.com/watch?v=-drPyXNvleQ>. Buku Interaktif PAUD "MUSIM", Push Pull Slide Boardbook by BIP (Kelompok Gramedia) (diakses pada tanggal pada 01/05/2025 jam 12.30 wib).