

Perancangan Media Edukasi Meneladani Sifat Wajib Rasulullah Untuk Siswa SD Kelas IV

Muhammad Zaqi Hanafi¹, Rajudin²

¹ Desain Komunikasi Visual, Institut Seni Indonesia Padang Panjang

¹zaqimhd2003@email.com

Abstrak

Perancangan Perancangan media edukasi ini dilatarbelakangi oleh pentingnya penanaman akhlakul karimah pada anak usia Sekolah Dasar, khususnya dalam meneladani sifat wajib Rasulullah yang meliputi siddiq, amanah, fathanah, dan tabligh. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru Pendidikan Agama Islam (PAI) di beberapa sekolah dasar di wilayah Bukittinggi dan Agam, ditemukan bahwa proses pembelajaran materi meneladani sifat wajib Rasulullah masih didominasi oleh metode ceramah dan penggunaan buku pelajaran. Kondisi tersebut menyebabkan siswa kurang aktif dan cenderung bosan. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran alternatif yang lebih menarik, edukatif, dan sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penciptaan karya ini adalah studi pustaka, wawancara, observasi, dengan metode analisis 5W+1H, brainstorming, perancangan konsep verbal dan visual, hingga proses produksi media. Media utama yang dirancang berupa animasi 3D berdurasi sekitar 4 menit yang menceritakan kehidupan sehari-hari seorang anak bernama Umar dalam memahami dan menerapkan sifat wajib Rasulullah. Media utama tersebut didukung oleh buku cerita bergambar, poster, media sosial, serta merchandise sebagai media pendukung. Media edukasi ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pendamping pembelajaran dan yang terpenting bisa meningkatkan pemahaman siswa terhadap sifat wajib Rasulullah serta mendorong penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Kata Kunci: perancangan, media edukasi, animasi 3d, buku cerita bergambar, sifat wajib Rasulullah

PENDAHULUAN

Pada usia sekolah dasar, anak-anak berada dalam masa perkembangan awal di mana mereka mulai mengenali konsep benar dan salah, serta membentuk pola pikir dan perilaku yang akan mereka bawa hingga dewasa. Fase ini dikenal sebagai masa kritis dalam pembentukan karakter, di mana anak mulai menyerap nilai-nilai moral dan etika yang mereka peroleh dari lingkungan sekitar, baik di sekolah, keluarga, maupun media yang mereka konsumsi sehari-hari. Anak mampu mengerti adanya perpindahan pada hal yang konkret serta sudah memahami persoalan sebab akibat. Anak mampu memaknai suatu tindakan dianggap baik atau buruk dari akibat yang ditimbulkan (Suparno, et. al., 2002: 56).

Menurut Isjoni (2006: 91), sekolah merupakan tempat menuntut ilmu pengetahuan dan wadah untuk mengembangkan keterampilan dan insitusi dalam proses perubahan sikap dan perilaku para peserta didik. Pendidikan yang menanamkan nilai-nilai akhlak dan moral menjadi sangat penting untuk membantu anak membangun fondasi karakter yang kokoh. Nilai-nilai seperti kejujuran, amanah, bijaksana, dan berkata yang santun tidak hanya membekali anak untuk menjadi pribadi yang baik, tetapi juga mengajarkan mereka untuk menjadi bagian dari masyarakat yang harmonis dan berkeadilan. Dalam konteks masyarakat Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam, penanaman sikap meneladani sifat wajib rasul, seperti siddiq, amanah, fathonah, dan tabligh sangat relevan. Ajaran-ajaran yang diteladankan oleh Rasulullah menjadi dasar dari pembentukan karakter yang berakhlak mulia, serta menjadi pedoman hidup yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Namun, faktanya nilai-nilai akhlak mulia masih belum sepenuhnya tercermin dalam kehidupan sehari-hari. Perilaku yang mencerminkan tata krama dan saling menghargai sering kali terlihat menurun, tergeser oleh pengaruh gaya hidup modern dan perkembangan teknologi yang menawarkan akses luas pada berbagai informasi. Bagi anak-anak usia sekolah dasar, paparan terhadap media digital yang tidak selalu menghadirkan nilai-nilai positif telah menjadi tantangan tersendiri. Konten yang kurang mendidik atau tidak relevan dengan nilai-nilai moral dapat memengaruhi cara berpikir dan perilaku mereka.

Di tengah kondisi ini, keluarga sebagai lingkungan utama anak-anak hendaknya bisa berperan besar dalam menanamkan nilai-nilai akhlakul karimah. Orang tua dan anggota keluarga memiliki tanggung jawab untuk menjadi teladan serta memberikan bimbingan moral sejak dini, agar anak-anak terbiasa dengan nilai-nilai kebaikan yang akan mereka bawa hingga dewasa. Dengan demikian, keluarga diharapkan dapat menjadi benteng pertama yang menanamkan prinsip-prinsip akhlak dan moral, sebelum anak terpengaruh oleh lingkungan luar yang mungkin kurang mendukung perkembangan karakter positif.

Pendidikan akhlak merupakan salah satu aspek penting dalam pembentukan kepribadian anak-anak. Terutama di usia sekolah dasar, yang merupakan tahap perkembangan dasar dalam membentuk sikap dan perilaku anak. Hal yang sangat penting untuk ditanamkan pada anak usiasar selain pelajaran akademik adalah akhlakul karimah, yaitu akhlak mulia yang dicontohkan oleh Rasulullah. Mencakup sikap-sikap positif seperti siddiq, amanah, fathanah, tabligh. Sebagaimana firman Allah sebagai berikut :

٢١ - لَقَدْ كَانَ لَكُمْ فِي رَسُولِ اللَّهِ أُسْوَةٌ حَسَنَةٌ لِّمَن كَانَ يَرْجُوا اللَّهَ وَالْيَوْمَ الْآخِرَ وَذَكَرَ اللَّهَ كَثِيرًا

“Sungguh, telah ada pada (diri) Rasulullah itu suri teladan yang baik bagimu (yaitu) bagi orang yang mengharap (rahmat) Allah dan (kedatangan) hari Kiamat dan yang banyak mengingat Allah.” (QS. Al Ahzab: 21)

Materi tentang meneladani sifat wajib Rasulullah memang sudah menjadi mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di tingkat SD. Namun, dalam praktiknya, penerapan pendidikan akhlak disar sering kali terbatas pada pembelajaran teoritis melalui ceramah dan buku pelajaran yang cenderung kurang menarik dan membosankan bagi anak-anak. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan yang lebih kreatif dan inovatif dalam mengajarkan nilai-nilai tersebut kepada anak-anak agar mereka dapat memahami dan meneladani akhlak Rasulullah dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah dipahami.

Mengamati pentingnya inovasi dalam metode belajar di sekolah, ternyata penelitian serupa telah dilakukan oleh Suci Wigalina, Kunti Muyasaroh, Urfa Aurora, dan Ani Nur Aeni: Pengembangan Video Animasi Zepetto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat “Shiddiq” Rasulullah SAW Untuk Anak SD. Hasil penelitiannya menunjukkan pemanfaatan video animasi dakwah dapat menyampaikan materi dengan baik kepada peserta didik atau dengan kata lain mudah dimengerti peserta didik (Suci Wigalina dkk., 2022).

Selain video animasi, ternyata ilustrasi juga dapat meningkatkan dan merangsang imajinasi anak dalam pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Yassin (2013: 2), ilustrasi membantu dan merangsang imajinasi anak untuk membayangkan sebuah cerita lebih mendalam sehingga anak akan lebih mengerti dengan isi cerita karena sebuah gambar dapat bernilai seribu kata. Elizabeth B. Hurlock (1978: 334-336) menyatakan buku dengan gambar lebih disukai oleh anak-anak. Salah satu alasan anak-anak menyukai buku cerita bergambar karena terdapat berbagai macam warna dan karakter yang dapat menarik perhatian anak.

Media edukasi berbasis animasi dan buku cerita bergambar dapat menjadi solusi yang efektif untuk menyampaikan pesan-pesan moral. Media ini memiliki daya tarik visual yang tinggi, mampu menggambarkan cerita secara hidup dan menarik, sehingga memudahkan anak memahami dan mengingat sifat mulia Rasulullah. Selain itu, dengan desain yang sesuai dengan usia anak SD, media edukasi ini dapat menjadi alat yang efektif dalam menanamkan karakter positif yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas, penciptaan ini bertujuan untuk merancang media edukasi yang dapat membantu guru sebagai media pendamping menerangkan sifat wajib rasul kepada anak-anak dalam meneladani sifat mulia Rasulullah melalui animasi dan buku cerita bergambar yang menarik dan edukatif.

METODE

Metode penciptaan karya ini disusun secara sistematis untuk menggambarkan tahapan perancangan media edukasi meneladani sifat wajib Rasulullah dalam bentuk animasi 3D dan buku cerita bergambar. Metode ini bertujuan memastikan bahwa karya yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan target audiens, memiliki dasar data yang kuat, serta mampu mencapai tujuan edukatif yang diharapkan.

Metode Pengumpulan Data

a. Kepustakaan

Pengumpulan data dalam penciptaan ini dilakukan melalui studi pustaka sebagai langkah awal untuk memperoleh landasan teori yang mendukung perancangan media edukasi. Studi pustaka dilakukan dengan menelusuri berbagai sumber literatur, seperti buku, jurnal ilmiah, dan artikel, yang relevan dengan tema perancangan. Melalui studi pustaka, peneliti mengidentifikasi sifat wajib Rasulullah yang relevan untuk diajarkan kepada anak-anak, memahami kebutuhan dan karakteristik anak sekolah dasar dalam proses pembelajaran, serta mengevaluasi kelebihan dan kekurangan berbagai jenis media edukasi.

b. Wawancara

Wawancara adalah salah satu kaidah mengumpulkan data yang biasa digunakan dalam perancangan social. Wawancara mengharuskan kedua belah pihak baik itu peneliti maupun subjek kajian bertemu dan berinteraksi langsung dan aktif agar dapat mencapai tujuan dan data yang didapat baik dan akurat (Newman, 2013: 493). Data dalam penciptaan ini juga dikumpulkan melalui wawancara dengan 5 guru pendidikan agama Islam (PAI) yang berada di wilayah Bukittinggi dan Agam. Wawancara ini bertujuan untuk menggali informasi mengenai sejauh mana pemahaman dan penerapan sikap meneladani sifat wajib Rasulullah di sekolah, serta untuk mendapatkan pandangan tentang media edukasi yang efektif dalam menyampaikan materi tersebut kepada anak usiasar.

Guru PAI dipilih sebagai narasumber karena mereka memiliki peran penting dalam mengajarkan nilai-nilai akhlak kepada siswa. Melalui wawancara ini, peneliti berusaha memahami kebutuhan pembelajaran, hambatan yang dihadapi dalam mengajarkan materi meneladani wajib sifat rasul, serta usulan atau masukan mengenai format media edukasi yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa. Informasi yang diperoleh dari wawancara ini akan digunakan sebagai bahan pertimbangan dalam penciptaan media edukasi, sehingga hasil yang dihasilkan dapat lebih relevan dan efektif sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa guru Pendidikan Agama Islam (PAI), ditemukan bahwa penerapan akhlak yang baik dalam kehidupan sehari-hari anak masih belum sepenuhnya terwujud. Kemudian metode ceramah yang biasa digunakan dalam penyampaian materi meneladani sifat wajib rasul dinilai kurang menarik perhatian siswa.

Guru menghadapi tantangan untuk membuat siswa lebih aktif dan antusias dalam memahami materi, terutama karena media pembelajaran yang tersedia terbatas pada buku pelajaran/slide presentasi tanpa tambahan inovasi visual. Para guru

menyatakan bahwa media edukasi berupa animasi dapat membantu menarik perhatian siswa dan meningkatkan pemahaman mereka, khususnya dengan memberikan contoh penerapan sikap meneladani sifat wajib Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari. Kesimpulannya, pengembangan media pembelajaran berbasis animasi sangat diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PAI, khususnya dalam penyampaian materi meneladani sifat wajib Rasulullah.

c. Observasi

Observasi dilakukan ke beberapa SD di Bukittinggi untuk mengetahui bagaimana proses pembelajaran tentang meneladani sifat wajib Rasulullah. Hasil observasi menunjukkan bahwa kebanyakan guru cenderung menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran tanpa adanya media pendukung. Materi lebih banyak disampaikan juga kurang menekankan kepada pentingnya meneladani sifat wajib rasul dan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, serta kurang menggambar sosok rasul sebagai teladan. Guru menyampaikan materi secara lisan, sementara siswa mendengarkan dan mencatat tanpa adanya variasi dalam metode penyampaian. Siswa cenderung kehilangan fokus setelah beberapa waktu, sehingga pembelajaran terasa kurang menarik. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran dengan memanfaatkan media yang lebih variatif agar siswa lebih aktif, tertarik, dan mudah memahami materi yang diajarkan. Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam metode pengajaran, seperti penggunaan media visual, agar materi lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Metode Analisis Data

Teknik Metode yang dilakukan akan dianalisis menggunakan analisis SWOT :

a. *What* (Apa):

Apa yang dirancang dalam penelitian ini adalah media edukasi berupa animasi 3D tentang meneladani sifat wajib Rasulullah sebagai materi pendamping pembelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) untuk siswasar. Media ini dibuat untuk membantu guru menyampaikan materi akhlak secara lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

b. *Why* (Mengapa):

Perancangan media ini dilakukan karena akhlak merupakan aspek penting dalam pembentukan karakter anak sejak usia dini. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara, metode ceramah yang selama ini digunakan dalam penyampaian materi akhlak dinilai kurang menarik bagi siswa. Oleh karena itu, animasi dipilih sebagai solusi agar proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Selain itu, media ini juga mendukung implementasi Kurikulum Merdeka dalam pembelajaran PAI..

c. *Who* (Siapa):

Sasaran utama media edukasi ini adalah guru, karena guru yang akan menggunakan media ini dalam pembelajaran. Selain itu, siswa kelas 4 yang mempelajari materi akhlakul karimah dalam mata pelajaran PAI.

d. *Where* (Di Mana)

Media edukasi ini dirancang untuk digunakan di lingkungan sekolah yang telah memiliki fasilitas pendukung seperti proyektor atau infokus. Berdasarkan hasil observasi, sekolah-sekolah yang menjadi lokasi penelitian telah memiliki sarana tersebut sehingga animasi dapat ditampilkan dengan baik dalam proses pembelajaran.

e. *When* (Kapan)

Media animasi ini digunakan saat proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam berlangsung, khususnya ketika guru menyampaikan materi tentang sifat wajib Rasulullah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Media ini juga dapat digunakan sebagai bahan pembelajaran tambahan di luar jam pelajaran melalui platform digital.

f. *How* (Bagaimana)

Media edukasi ini disampaikan melalui animasi 3D yang menampilkan cerita dan contoh perilaku meneladani sifat Siddiq, Amanah, Fathanah, dan Tabligh dalam kehidupan sehari-hari anak. Dengan pendekatan visual dan audio yang menarik, siswa diharapkan lebih mudah memahami nilai-nilai akhlak yang diajarkan.

Konsep Verbal

Konsep verbal dalam perancangan media edukasi ini merujuk pada isi dialog, narasi dan teks yang digunakan untuk menyampaikan materi tentang sifat wajib Rasulullah. Bahasa yang digunakan disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas IV, yaitu menggunakan bahasa Indonesia yang sederhana, ramah, komunikatif, dan mudah dipahami. Pemilihan kata dilakukan secara hati-hati agar tetap mencerminkan nilai-nilai keislaman tanpa menghilangkan makna ajaran agama. Selain itu, penggunaan istilah-istilah agama seperti siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah disertai dengan penjelasan yang kontekstual melalui contoh kehidupan sehari-hari agar siswa dapat memahami makna serta menerapkannya dalam perilaku mereka. Konsep verbal juga dirancang untuk menanamkan nilai-nilai moral secara halus dan menyenangkan, tanpa terkesan menggurui, agar lebih membekas dalam ingatan siswa.

Konsep Visual

Konsep visual dalam perancangan media edukasi ini menggunakan pendekatan animasi 3D dengan gaya yang ramah anak dan menyenangkan. Tokoh utama yang ditampilkan adalah Umar, seorang anak laki-laki kelas IV, dan Umi, orangtua yang lembut dan bijaksana. Keduanya menjadi karakter sentral dalam penyampaian nilai-nilai sifat wajib Rasulullah, yang diperlihatkan melalui dialog dan situasi dalam kehidupan sehari-hari. Desain karakter Umar digambarkan sebagai anak yang aktif, penasaran, dan memiliki semangat belajar, sedangkan Umi ditampilkan sebagai sosok ibu yang penyayang dan bijaksana. Gaya visual karakter dibuat dengan proporsi tubuh yang imut dan ekspresif, agar menarik dan mudah diterima oleh anak-anak. Ekspresi wajah, gerakan tubuh, serta interaksi antar karakter didesain secara natural untuk memperkuat penyampaian pesan moral.

Latar tempat dalam animasi mencerminkan kehidupan sehari-hari di rumah Umar. Latar tempat divisualisasikan dalam bentuk 3D semirealistis yang sederhana namun detail, dengan suasana yang akrab bagi siswa. Warna-warna yang digunakan adalah dingin, untuk menciptakan suasana malam. Dengan pendekatan visual ini, animasi tidak hanya menyampaikan materi

secara edukatif, tetapi juga memberikan pengalaman emosional dan kontekstual bagi anak-anak agar mereka dapat memahami dan meneladani sifat-sifat Rasulullah dalam kehidupan nyata.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Logo

Logo yang dipilih dengan gaya tulisan tangan (handwritten) dengan bentuk membulat untuk memberikan kesan ramah, ceria, dan dekat dengan dunia anak. Bentuk huruf kemudian dimodifikasi agar lebih unik dan mudah dikenali sebagai identitas visual. Logo menggunakan warna biru yang melambangkan kepercayaan, komunikasi, dan nilai edukatif.



Gambar 1

Logo Umar

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Tipografi

Tipografi merupakan elemen visual yang berfungsi untuk menyampaikan informasi sekaligus membangun karakter dalam sebuah desain. Pada perancangan media edukasi meneladani sifat wajib Rasul ini, jenis huruf yang digunakan adalah Sour Gummy dan Chewy. Font ini memiliki karakter huruf yang membulat (rounded), tebal, dan bersifat ekspresif sehingga mampu menciptakan kesan ceria, ramah, dan menyenangkan.

Dari aspek keterbacaan (readability), font Sour Gummy dan Chewy memiliki bentuk huruf yang jelas dan ukuran visual yang cukup besar sehingga memudahkan anak dalam mengenali setiap karakter huruf. Penggunaan jenis huruf Sour Gummy dan Chewy diharapkan dapat mendukung tujuan perancangan, yaitu menghadirkan media pembelajaran yang menarik, komunikatif, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak. Dengan demikian, pesan-pesan moral yang dihadirkan pada media ini dapat disampaikan secara efektif.



Gambar 2

Fon Sour Gummy

(Sumber: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)



Gambar 3

Fon Chewy

(Sumber: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Warna

Pemilihan Warna yang digunakan dalam animasi didominasi oleh palet warna lembut dengan tingkat saturasi yang rendah agar menghasilkan tampilan yang nyaman dipandang oleh anak-anak. Warna putih, abu-abu, krem, dan coklat digunakan sebagai warna netral untuk memberikan kesan sederhana dan alami pada lingkungan serta properti. Warna hijau, biru, dan toska dipilih untuk menciptakan suasana yang tenang, sejuk, dan penuh kenyamanan. Sementara itu, warna merah muda, coral, dan merah digunakan sebagai aksen untuk memberikan kesan ceria, hangat, dan menarik perhatian pada elemen-elemen penting dalam cerita. Kombinasi warna tersebut disesuaikan dengan karakter visual animasi agar mampu mendukung suasana setiap adegan serta memperkuat penyampaian pesan edukatif kepada siswa sekolah dasar.

**Gambar 4**

Palet Warna

(Sumber: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Selain itu pada poster di gunakan palet warna kombinasi warna oranye, biru, kuning, dan putih. Pemilihan warna ini bertujuan untuk menciptakan tampilan yang lebih cerah, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Berbeda dengan animasi yang didominasi warna-warna gelap untuk mendukung suasana malam, poster menggunakan warna-warna yang lebih cerah agar mampu menarik perhatian audiens ketika di pajang dalam kelas.

Warna oranye digunakan untuk memberikan kesan hangat, ceria, dan penuh semangat. Warna biru memberikan kesan tenang, dapat dipercaya, serta merepresentasikan nilai-nilai positif yang terkandung dalam sifat wajib Rasulullah. Warna kuning digunakan untuk menciptakan suasana yang gembira, optimis, dan mampu menarik perhatian anak-anak. Sementara itu, warna putih berfungsi sebagai warna netral yang memberikan keseimbangan visual serta meningkatkan keterbacaan informasi yang disampaikan pada poster.

Kombinasi warna-warna tersebut dipilih untuk menghasilkan tampilan visual yang komunikatif, ramah anak, dan mampu memperkuat penyampaian pesan edukasi. Selain itu, penggunaan warna yang konsisten dengan identitas visual media edukasi membantu membangun branding serta meningkatkan daya ingat audiens terhadap karakter dan materi yang disampaikan.

**Gambar 5**

Palet Warna

(Sumber: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Animasi 3D

Animasi yang dirancang mengimplementasikan konsep edukasi berbasis cerita untuk menyampaikan materi sifat wajib Rasulullah kepada siswa kelas IV. Penggunaan konflik yang dekat dengan kehidupan sehari-hari anak, yaitu penggunaan telepon genggam dan kebiasaan menunda tugas, bertujuan agar audiens dapat lebih mudah memahami pesan yang disampaikan.

Dari segi visual, animasi menggunakan gaya kartun 3D dengan bentuk karakter yang sederhana, lucu dan ekspresi wajah yang jelas. Pemilihan gaya visual tersebut bertujuan untuk menciptakan kesan ramah, menarik, dan sesuai dengan karakteristik anak-anak. Warna yang digunakan didominasi oleh warna biru pada latar kamar untuk memberikan suasana tenang pada malam hari, sementara pencahayaan lampu meja digunakan untuk mengarahkan fokus penonton pada aktivitas belajar Umar.

Cerita diawali dengan pengenalan situasi, dilanjutkan dengan munculnya konflik ketika Umar melanggar amanah yang diberikan Umi, kemudian mencapai klimaks saat kebohongan Umar terungkap, dan diakhiri dengan penyelesaian berupa pemberian nasihat serta pemahaman mengenai sifat wajib Rasulullah. Struktur cerita tersebut membantu audiens memahami hubungan sebab-akibat dari setiap tindakan yang dilakukan tokoh.

Dari sisi edukasi, animasi tidak hanya menjelaskan definisi Siddiq, Amanah, Fathanah, dan Tabligh, tetapi juga memberikan contoh penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, materi yang disampaikan menjadi lebih kontekstual dan mudah dipahami oleh siswa. Penggunaan dialog antara Umar dan Umi juga berfungsi sebagai media penyampaian pesan moral tanpa terkesan menggurui.

Secara keseluruhan, animasi ini telah memenuhi tujuan perancangan sebagai media edukasi pendamping bagi guru Pendidikan Agama Islam kelas IV dalam menyampaikan materi sifat wajib Rasulullah. Kombinasi antara visual 3D, alur cerita yang sederhana, dan pesan moral yang relevan diharapkan mampu meningkatkan pemahaman serta ketertarikan siswa terhadap materi pembelajaran.



Gambar 6
Animasi

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Buku Cerita Bergambar

Buku cerita bergambar ini dirancang dengan pendekatan visual storytelling untuk mendukung pemahaman siswa terhadap materi sifat wajib Rasulullah. Penggunaan ilustrasi yang dominan membantu siswa menangkap makna cerita meskipun kemampuan membaca mereka masih berkembang. Kombinasi gambar dan teks juga membuat proses belajar lebih menarik dibandingkan penyampaian materi secara verbal saja. Dari segi visual, desain karakter menggunakan bentuk sederhana dan ekspresi wajah yang jelas agar emosi tokoh mudah dipahami anak. Warna biru pada latar memberikan kesan tenang dan fokus, sedangkan warna hangat pada elemen tertentu membantu menarik perhatian pembaca pada bagian penting cerita. Konsistensi gaya ilustrasi dengan animasi memperkuat identitas media dan menciptakan pengalaman belajar yang terpadu.

Pada aspek tipografi dan tata letak, teks ditempatkan secara ringkas dengan ukuran huruf yang cukup besar sehingga nyaman dibaca siswa kelas IV. Penempatan teks yang tidak terlalu padat membantu anak fokus pada inti cerita dan ilustrasi. Setiap halaman dirancang dengan komposisi yang seimbang antara gambar dan teks agar alur membaca tetap lancar.

Secara naratif, cerita menggunakan konflik yang dekat dengan kehidupan anak, yaitu penggunaan telepon genggam, menunda tugas, dan berkata tidak jujur. Pendekatan ini membuat siswa lebih mudah mengaitkan pesan moral dengan pengalaman mereka sendiri. Penyelesaian cerita melalui nasihat Umi memberikan penjelasan langsung mengenai makna Siddiq, Amanah, Fathanah, dan Tabligh beserta contohnya dalam kehidupan sehari-hari.

Sebagai media pendamping pembelajaran PAI, buku cerita bergambar ini memiliki beberapa fungsi, yaitu memperkuat materi yang disampaikan guru, meningkatkan minat baca siswa, serta membantu internalisasi nilai-nilai akhlak melalui cerita yang menyenangkan. Dengan demikian, buku ini tidak hanya berperan sebagai media hiburan, tetapi juga sebagai sarana edukasi karakter yang mendukung tujuan pembelajaran Pendidikan Agama Islam di kelas IV.



Gambar 7

Mockup Buku Cerita Bergambar

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Poster

Poster pertama dirancang sebagai media komunikasi visual yang bertujuan memperkuat pemahaman siswa terhadap nilai-nilai akhlakul karimah yang diajarkan dalam materi sifat wajib Rasulullah. Penggunaan kutipan hadis dipilih karena memiliki keterkaitan langsung dengan tujuan pembelajaran, yaitu menumbuhkan motivasi siswa untuk meneladani akhlak Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari.

Dari aspek visual, poster menggunakan ilustrasi karakter Umar yang konsisten dengan media utama sehingga menciptakan kesinambungan identitas visual pada seluruh media perancangan. Konsistensi karakter membantu siswa mengenali dan mengingat pesan yang disampaikan. Gestur karakter yang mengangkat jari telunjuk memberikan kesan mengajak dan mengingatkan audiens terhadap pesan moral yang terdapat dalam poster.

Dari segi warna, kombinasi biru dan oranye dipilih karena mampu menciptakan kontras yang baik serta menarik perhatian anak-anak. Warna biru memberikan kesan tenang dan nyaman saat membaca informasi, sedangkan warna oranye berfungsi sebagai titik fokus yang membuat pesan utama lebih menonjol. Penggunaan motif geometris Islami pada bagian atas poster juga memperkuat nuansa religius tanpa mengurangi daya tarik visual bagi target audiens.

Pada aspek tipografi, penggunaan jenis huruf Sour Gummy bergaya bulat dan sederhana bertujuan memberikan kesan ceria dan meningkatkan keterbacaan bagi siswa. Ukuran teks hadis dibuat lebih dominan dibandingkan elemen lainnya sehingga pesan utama dapat langsung ditangkap oleh pembaca. Tata letak yang terpusat juga membantu mengarahkan fokus audiens pada isi pesan sebelum memperhatikan elemen visual pendukung.

Secara keseluruhan, poster ini berfungsi sebagai media pendukung yang memperkuat penyampaian pesan edukasi mengenai akhlakul karimah dan sifat wajib Rasulullah. Kehadiran poster dapat membantu siswa mengingat kembali materi yang telah dipelajari melalui animasi dan buku cerita bergambar, sehingga proses internalisasi nilai-nilai karakter Islam dapat berlangsung secara berkelanjutan.



Gambar 8

Poster 1

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Poster kedua dirancang dengan konsep infografis edukatif yang bertujuan menyajikan materi pembelajaran secara ringkas, sistematis, dan mudah dipahami oleh siswa. Penyajian materi dalam bentuk poin-poin membantu siswa memperoleh informasi penting tanpa harus membaca teks yang terlalu panjang.

Dari aspek visual, penggunaan karakter Umar yang konsisten dengan media animasi dan buku cerita bergambar bertujuan menciptakan kesatuan identitas visual pada seluruh media perancangan. Kehadiran karakter juga berfungsi sebagai daya tarik visual yang dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca isi poster. Gestur karakter yang berbeda pada setiap bagian poster memberikan variasi visual sekaligus memperkuat pesan edukatif yang disampaikan.

Dari segi tata letak, informasi disusun secara berurutan mulai dari Siddiq, Amanah, Fathanah, hingga Tabligh. Susunan tersebut memudahkan siswa memahami materi secara sistematis. Penggunaan kotak judul berwarna kontras membantu membedakan setiap pembahasan sehingga informasi lebih mudah dipindai dan diingat oleh pembaca.

Pada aspek tipografi, jenis huruf yang digunakan adalah Sour Gummy yang memiliki bentuk bulat dan sederhana sehingga sesuai dengan karakteristik siswa. Ukuran huruf yang cukup besar serta kontras warna antara teks dan latar belakang membantu meningkatkan keterbacaan informasi. Selain itu, penggunaan bahasa yang sederhana membuat materi lebih mudah dipahami oleh anak-anak.

Secara keseluruhan, poster ini berfungsi sebagai media penguatan materi yang mendukung proses pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Melalui penyajian informasi yang ringkas, visual yang menarik, dan contoh-contoh yang dekat dengan kehidupan siswa, poster mampu membantu peserta didik memahami serta mengingat empat sifat wajib Rasulullah dan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 9

Poster 2

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

X-Banner

X-Banner ini dirancang sebagai media promosi dan informasi yang berfungsi menarik perhatian audiens sekaligus memperkuat branding memperkenalkan media edukasi yang telah dirancang. Penggunaan format vertikal memungkinkan informasi dapat terbaca dengan jelas dari jarak yang relatif jauh sehingga efektif digunakan pada lingkungan sekolah.

Dari aspek visual, karakter Umar ditempatkan pada bagian tengah sebagai point of interest atau pusat perhatian. Ukuran karakter yang dominan membuat audiens dapat langsung mengenali tokoh utama yang digunakan dalam media animasi dan buku cerita bergambar. Konsistensi penggunaan karakter pada seluruh media bertujuan membangun identitas visual yang kuat sehingga mudah diingat oleh siswa.

Dari aspek warna, penggunaan warna biru sebagai latar belakang memberikan kesan tenang, edukatif, dan terpercaya. Warna kuning pada judul digunakan untuk menciptakan kontras sehingga mampu menarik perhatian audiens terhadap informasi utama. Sementara itu, warna putih digunakan untuk meningkatkan keterbacaan teks dan memberikan kesan bersih pada desain.

Pada aspek tipografi, digunakan jenis huruf Sour Gummy bergaya *rounded* yang memiliki bentuk sederhana dan ramah bagi anak-anak. Penggunaan ukuran huruf yang berbeda menciptakan hierarki visual yang memudahkan audiens membedakan informasi utama dan informasi pendukung. Judul dibuat lebih besar dibandingkan teks lainnya agar menjadi fokus utama saat pertama kali melihat *X-Banner*.

Secara keseluruhan, *X-Banner* telah mampu memenuhi fungsinya sebagai media pendukung dalam perancangan media edukasi "Meneladani Sifat Wajib Rasulullah". Melalui kombinasi ilustrasi karakter, warna yang menarik, tipografi yang mudah dibaca. *X-Banner* dapat membantu meningkatkan perhatian serta minat siswa terhadap materi yang disampaikan.



Gambar 10

X-Banner

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

T-Shirt

Merchandise berupa kaos ini berfungsi sebagai media promosi yang memperkenalkan animasi Umar: Meneladani Sifat Wajib Rasul secara tidak langsung melalui visual yang dikenakan dalam aktivitas sehari-hari. Gaya visual dan bentuk t-shirt menyesuaikan dengan tren anak-anak zaman sekarang



Gambar 11

Mockup T-shirt

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

Stiker & Gantungan Kunci

Stiker dan gantungan kunci dirancang sebagai media pendukung yang berfungsi memperkuat identitas visual pada media edukasi ini sekaligus menjadi sarana promosi yang menarik bagi siswa sekolah dasar. Kedua media ini menggunakan ilustrasi karakter Umar dengan gaya visual 3D semi-realistis yang didesain lucu, ramah, dan mudah disukai oleh anak-anak. Desain stiker dan gantungan kunci ini menampilkan beberapa pose karakter Umar, seperti berdiri dengan tangan terlipat, mengamati menggunakan kaca pembesar, mengangkat jari telunjuk sebagai simbol memberikan penjelasan, serta ilustrasi wajah (*head mascot*). Variasi pose tersebut menggambarkan karakter Umar sebagai anak yang cerdas, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, serta gemar belajar.

Pemilihan warna dibuat konsisten dengan identitas visual animasi, yaitu dominasi warna coklat pada pakaian yang memberikan kesan sederhana dan dekat dengan nuansa Islami, sedangkan logotype berwarna biru melambangkan kejujuran, kepercayaan, dan ketenangan yang selaras dengan nilai-nilai sifat wajib Rasulullah. Konsistensi warna dan bentuk karakter bertujuan membangun brand identity sehingga karakter Umar mudah dikenali pada berbagai media pendukung.

Selain berfungsi sebagai *merchandise*, stiker dan gantungan kunci juga menjadi media pengingat (*reminder media*) yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Stiker dapat ditempel pada buku, tempat pensil, atau perlengkapan sekolah lainnya, sedangkan gantungan kunci dapat dipasang pada tas maupun kunci. Kehadiran kedua media ini diharapkan dapat meningkatkan kedekatan emosional siswa dengan karakter Umar sekaligus memperkuat penyampaian pesan edukatif mengenai pentingnya meneladani sifat wajib Rasulullah, yaitu *siddiq*, *amanah*, *tabligh*, dan *fathanah*. Dengan demikian, stiker dan gantungan kunci tidak hanya berfungsi sebagai media promosi, tetapi juga sebagai penguat identitas visual dan pendukung penyebaran pesan moral dari animasi yang dirancang.



Gambar 12

Stiker

(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)



Gambar 13
Gantungan Kunci
(Didesain Oleh: Muhammad Zaqi Hanafi, 2026)

KESIMPULAN

Perancangan media edukasi meneladani sifat wajib Rasulullah ini dibuat sebagai media pendamping bagi guru mengajarkan tentang akhlakul kharimah seperti dengan meneladani sifat wajib rasul kepada anak. Perancangan ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media alternatif yang di siapkan guru saat mengajar, kecenderungan guru menggunakan metode ceramah saja saat mengajar membuat siswa mudah bosan dan kurang memahami pentingnya penerapan sifat wajib Rasulullah dalam kehidupan sehari-hari.

Media edukasi yang dirancang berupa animasi 3D dengan konsep visual yang ceria, edukatif, dan ramah anak. Materi yang disampaikan berfokus pada empat sifat wajib Rasulullah yaitu siddiq, amanah, tabligh, dan fathanah yang dikemas melalui cerita yang dekat dengan keseharian para siswa agar mudah dipahami. Melalui media ini diharapkan guru dapat memiliki banyak alternatif media edukasi yang menarik dan edukatif untuk mengajarkan tentang akhlakul kharimah. Kepada siswa juga diharapkan memahami teori mengenai sifat wajib Rasulullah, dan juga mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faozan dan Jamaluddin, (2021). Buku Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti Kelas IV Sekolah Dasar, Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Decsa. (2021). Edukasi Bahasa Pemrograman Visual Studio 2010 Pada SMA Methodist Binjai. 1–28.
- Wigalina, S., et al. (2022). Pengembangan Video Animasi Zepeto Sebagai Media Dakwah Meneladani Sifat "Shiddiq" Rasulullah SAW untuk Anak SD. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan dan Kemasyarakatan*, 16(5).
- Hafiz & Hafizah. (2021). Video YouTube.
- NussaOfficial. (2022). Video YouTube.
- Rafik Ahmad, D. N., Ahmad, A., Sari, R. W., & Aeni, A. N. (2022). Video Animasi Berbasis Flipa Clip Sebagai Media Digital Pembelajaran Pendidikan Agama Islam di Sekolah Dasar. *Journal on Education*.
- Miranda, V., & Sulaiman. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Animasi Berbasis Multimedia terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama dan Budi Pekerti. *AS-SABIQUN*.
- Maulid, T. A., Sastabila, N., Puspita, E. D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Animasi Kids (ANIKIDS) Ngalaksa dalam Perspektif Islam sebagai Media Pembelajaran Digital Siswa Sekolah Dasar. *Consilium*.
- Anggraini, L. N., Fitriyani, F., Alqirany, F. H., Yumerda, D., & Aeni, A. N. (2022). Pengembangan Video Animasi Sebagai Media Edukasi Adab Bersosial Media pada Kelas IV Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.
- Dewanti, A., & Putra, A. (2022). Pengembangan Video Animasi untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan*, 15(2), 178–188.
- Fiqih, U. F., Hanief, M., & Sutarno. (2022). The Implementation of the Mandatory Nature of Rasulullah in the Character Development of Students Through Learning of Akidah Akhlak. *Nazhruna: Jurnal Pendidikan Islam*, 5(2), 453–465.

Fitriani, A. A., Aeni, A. N., & Ali, E. Y. (2026). Pengembangan Media Pembelajaran PAI Berupa Video Animasi untuk Meningkatkan Pemahaman Nilai Karakter Alim Faqih Kelas III di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*.