

**PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN  
BAHASA INDONESIA PADA MATERI BERKARYA DAN  
BEREKSPRESI MELALUI PUISI MENGGUNAKAN  
METODE *DOUBLE DIAMOND***

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh :**

**SITI NISAUZZAKIAH  
Bidang Peminatan : Multimedia**

**Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi  
NIM. 190212023**



**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNOLOGI INFORMASI  
2024 M/ 1445 H**

*Lembar pengesahan pembimbing:*

**SKRIPSI**

**PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA PADA MATERI BERKARYA DAN BEREKSPRESI  
MELALUI PUSSI MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND**



*Lembar pengesahan penguji sidang*

**PERANCANGAN UI/UX MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA  
INDONESIA PADA MATERI BERKARYA DAN BEREKSPRESI  
MELALUI PUISI MENGGUNAKAN METODE DOUBLE DIAMOND**

**SKRIPSI**

Telah diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dan Dinyatakan Lulus serta diterima sebagai salah satu beban studi Program Sarjana (S-1) dalam Pendidikan Teknologi Informasi.

Pada:  
Kamis, 15 Agustus 2024  
10 Safar 1446 H

**Darussalam – Banda Aceh**  
**Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi**

Ketua

Fathiah, M.Eng.  
NIP: 198606152019032010

Penguji 1

Sekretaris

Fathiah, M.Eng.  
NIP: 198606152019032010

Penguji 2

Mulia, M.Ed.  
NIP: 197810132014111001

  
Raihan Isamadina, S.T., M.T.  
NIP: 198901312020122011

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam, Banda Aceh



## LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Siti Nisauzzakiah  
NIM : 190212023  
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi  
Fakultas : Tarbiyah dan keguruan  
Judul Skripsi : **Perancangan UI/UX Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Berkarya Dan Berekspresi Melalui Puisi Menggunakan Metode Double Diamond**

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggungjawabkan.
2. Tidak melakukan plagiat terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini

Bila dikemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.

Banda Aceh, 22 Juli 2024

Yang menyatakan,

Siti Nisauzzakiah  
190212023

## ABSTRAK

Nama	:	Siti Nisauzzakiah
Nim	:	190212023
Fakultas/Prodi	:	Tarbiyah dan Keguruan/Pendidikan Teknologi Infromasi
Judul	:	Perancangan UI/UX Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Berkarya Dan Berekspresi Melalui Puisi Menggunakan Metode Double Diamond
Bidang Peminatan	:	Multimedia
Jumlah Halaman	:	60
Pembimbing	:	Fathiah, M.Eng.
Kata Kunci	:	<i>UI/UX, Double Diamond, Puisi, Figma, Usability Testing, System Usability Scale.</i>

Penelitian ini dilakukan untuk merancang media pembelajaran bahasa indonesia pada materi berkarya dan berekspresi melalui puisi, dengan melihat kelayakan terhadap media pembelajaran terhadap siswa kelas X SMA Negeri 2 Unggul Ali Hasjmy pada materi berkarya dan berekspresi melalui puisi. Penelitian ini dirancang menggunakan Figma dengan menggunakan metode Double Diamond. Adapun teknik pengumpulan data dilakukan dengan angket. Penelitian ini telah menghasilkan Hasil *usability testing* pada rancangan desain *prototype* pada aspek *learnability* dengan perhitungan *success rate* memperoleh hasil 100%, aspek *efficiency* dengan perhitungan *time based efficiency* memperoleh hasil 11,7 *goals/sec*, dan aspek *satisfaction* memperoleh skor rata-rata 62,9. Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa *prototype* aplikasi ini dapat diterima dengan baik oleh pengguna.

## KATA PENGANTAR

Puji syukur diucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmatNya sehingga Skripsi ini dapat tersusun sampai dengan selesai. Tidak lupa saya mengucapkan terimakasih terhadap bantuan dari pihak yang telah berkontribusi dengan memberikan sumbangan baik pikiran maupun materinya. Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak dan Ibu yang telah memberikan segalanya selama menjalani Pendidikan.
2. Ibu Mira Maisura selaku ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi atas kesempatan dan bantuan yang diberikan kepada penulis dalam melakukan penelitian dan memperoleh informasi yang diperlukan selama penulisan skripsi ini.
3. Ibu Fathiah sebagai Dosen Pembimbing yang telah memberikan arahan dan semangat dalam penyusunan skripsi.
4. Bapak/Ibu Dosen program studi Pendidikan Teknologi Informasi yang telah mendidik dan memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
5. Terima kasih kepada teman seperjuangan yang telah memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

Meskipun telah berusaha menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca guna menyempurnakan segala kekurangan dalam penyusunan skripsi ini. Akhir kata, penulis berharap semoga skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak-pihak

lain yang berkepentingan. Semoga Allah SWT meridhoi penulisan ini dan senantiasa memberikan Rahmat dan hidayah-Nya kepada kita semua. Aamiin ya rabbal 'alamin.

Banda Aceh, 13 Agustus 2024  
Penulis



## DAFTAR ISI

### LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING

### LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI SIDANG

### LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

<b>ABSTRAK .....</b>	i
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	ii
<b>DAFTAR ISI.....</b>	iv
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	vii
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	viii
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	x
<b>BAB I .....</b>	1
<b>PENDAHULUAN.....</b>	1
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Rumusan Masalah .....	4
I.3 Tujuan Penelitian.....	4
I.4 Batasan Masalah.....	5
I.5 Manfaat Penelitian .....	5
I.6 Relavansi Penelitian Terdahulu.....	7
I.7 Sistematika Penulisan .....	8

<b>BAB II .....</b>	<b>11</b>
---------------------	-----------

<b>TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>11</b>
-------------------------------	-----------

2.1 UI/UX.....	11
----------------	----

2.2 Media Pembelajaran Digital.....	12
-------------------------------------	----

2.3 Puisi.....	13
----------------	----

2.4 Double Diamond .....	14
--------------------------	----

2.5 Figma .....	16
-----------------	----

2.6 Usability Testing .....	16
-----------------------------	----

2.7 Kepuasan Pengguna .....	18
-----------------------------	----

2.8 System Usability Scale.....	20
---------------------------------	----

<b>BAB III.....</b>	<b>21</b>
---------------------	-----------

<b>METODELOGI PENELITIAN.....</b>	<b>21</b>
-----------------------------------	-----------

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	21
--	----

3.2 Subyek Penelitian.....	21
----------------------------	----

3.3 Teknik Pengumpulan Data .....	22
-----------------------------------	----

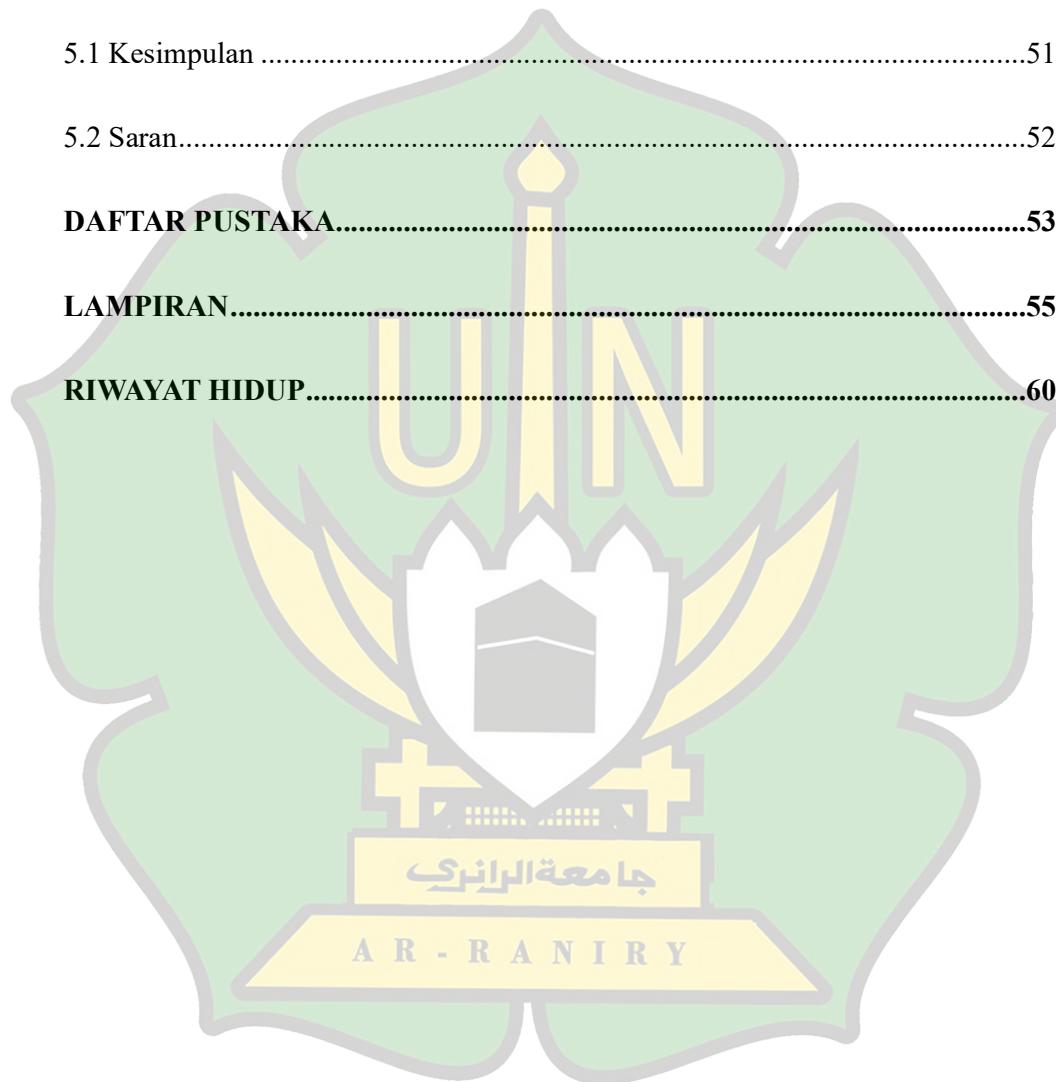
3.4 Perancangan Penelitian .....	24
----------------------------------	----

<b>BAB IV .....</b>	<b>31</b>
---------------------	-----------

<b>HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
-----------------------------------	-----------

4.1 Hasil Penelitian.....	31
---------------------------	----

4.2 Hasil Implementasi.....	46
<b>BAB V.....</b>	<b>51</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>51</b>
5.1 Kesimpulan .....	51
5.2 Saran.....	52
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>53</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>55</b>
<b>RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>60</b>



## DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Penelitian Terdahulu.....	7
Tabel 3. 1 wireframe .....	27
Tabel 3. 2 Tabel poin pertanyaan kuesioner pada tahap Discover .....	30
Tabel 4. 1 Emphaty Map .....	31
Tabel 4. 2 Point Of View.....	35
Tabel 4. 3 Hasil Pengujian succes Rate.....	47
Tabel 4. 4 Hasil Pengujian Time Based Efficiency .....	48
Tabel 4. 5 Skor SUS Setelah dihitung.....	49

## DAFTAR GAMBAR

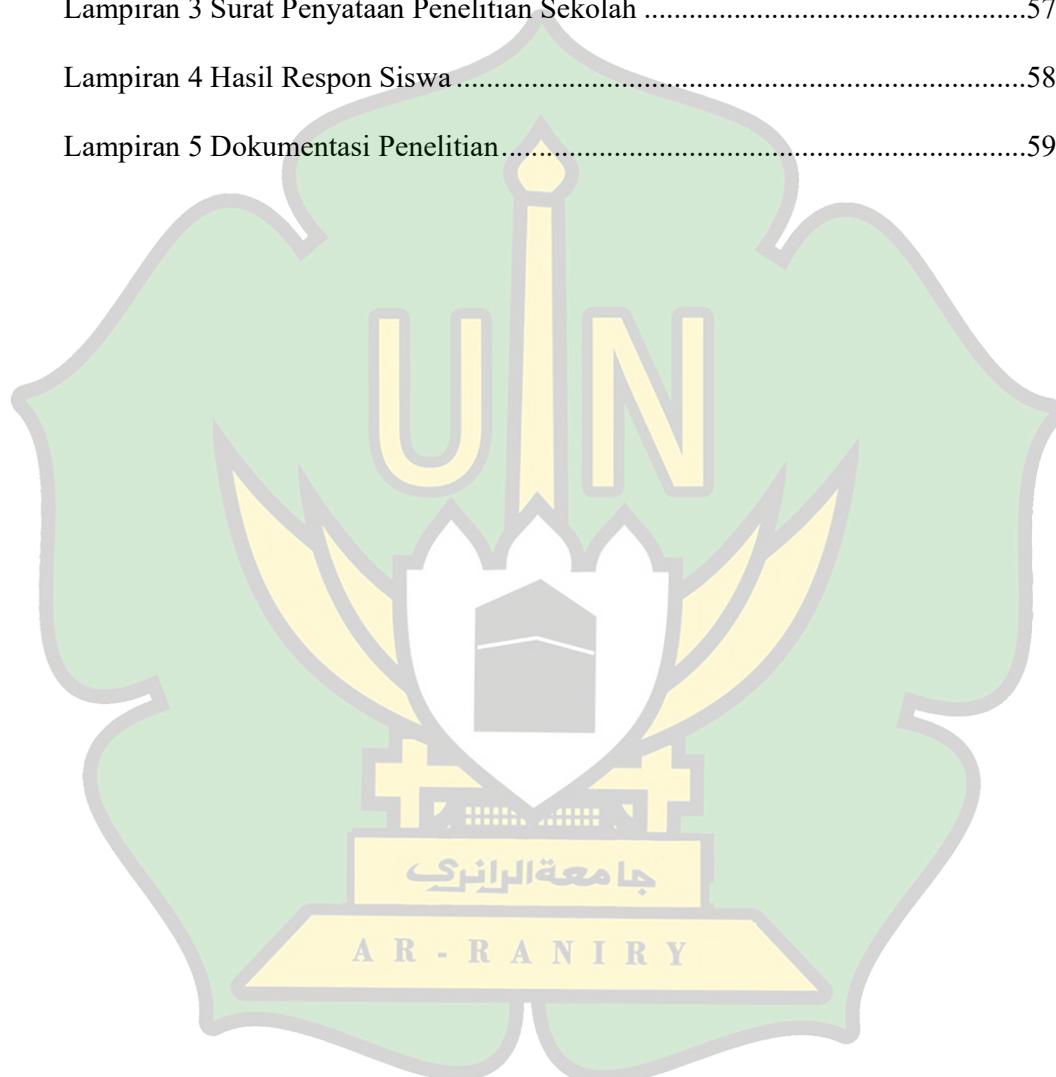
Gambar 2. 1 Tahapan Metode UI/UX <i>Double Diamond</i> .....	14
Gambar 2. 2 Logo Figma .....	16
Gambar 3. 1 Alur Penelitian.....	24
Gambar 3. 2 Flowchat.....	26
Gambar 4. 1 User Persona Rudiati.....	32
Gambar 4. 2 User Persona Fadhi Rizki.....	33
Gambar 4. 3 User Persona Sara Ulayya .....	34
Gambar 4. 3 Design Guidline.....	36
Gambar 4. 4 Tampilan Awal .....	37
Gambar 4. 5 Tampilan Beranda.....	38
Gambar 4. 6 Tampilan materi.....	38
Gambar 4. 7 Tampilan Latihan.....	39
Gambar 4. 8 Tampilan Beranda Game .....	39
Gambar 4. 9 Tampilan Soal Kuis .....	40
Gambar 4. 10 Tampilan Game Kuis Jika Jawaban Benar .....	40
Gambar 4. 11 Tampilan Gamr Kuis Jika Jawaban Salah .....	41
Gambar 4. 12 Tampilan Kuis Selesai .....	42
Gambar 4. 13 Tampilan Mulai Game Petualangan .....	42
Gambar 4. 14 Tampilan Pilihan Soal Game Puisi Petualangan .....	43
Gambar 4. 15 Tampilan Soal Game Puisi Petualangan.....	44
Gambar 4. 16 Tampilan Jika Jawaban Salah Pada Game Petualangan.....	44
Gambar 4. 17 Tampilan Selesai Bermain Game Petualangan.....	45

Gambar 4. 18 Tampilan Petunjuk Penggunaan Aplikasi.....46



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Sk Pembimbing Skripsi .....	55
Lampiran 2 Surat Penelitian .....	56
Lampiran 3 Surat Penyataan Penelitian Sekolah .....	57
Lampiran 4 Hasil Respon Siswa .....	58
Lampiran 5 Dokumentasi Penelitian .....	59



## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **I.1 Latar Belakang**

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam dunia pendidikan. Dengan adanya media pembelajaran, materi dapat tersampaikan dengan mudah. Ketepatan dalam pemilihan media dalam pembelajaran juga penting untuk di perhatikan, karena kesesuaian media pembelajaran dengan konteks pembelajaran dapat menghasilkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien (Sapriyah, 2019)[1]. Begitu pula dengan seiring perkembangan teknologi, media pembelajaran berbasis teknologi pun menjadi solusi yang relevan untuk meningkatkan mutu pembelajaran. Sama halnya dengan pembelajaran Bahasa Indonesia, agar proses belajar lebih aktif dan menyenangkan, sebagai Guru sudah seharusnya menyediakan media pembelajaran yang bisa membangkitkan semangat belajar siswa.

Berkarya dan Berekspresi Melalui puisi merupakan salah satu materi yang terdapat pada Pelajaran Bahasa Indonesia di jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) kelas X semester genap yang menggunakan kurikulum Merdeka. Materi ini mempunyai posisi sentral dalam membentuk keterampilan, linguistik, dan kreativitas siswa[2]. Materi ini merupakan materi wajib yang harus didapatkan oleh siswa kelas X tingkatan sekolah SMA. Dalam hal ini Guru diharapkan untuk memberikan pengajaran yang komprehensif tentang puisi, dengan tujuan agar siswa mampu memahami,

menganalisis, mengevaluasi, merespons, dan membacakan puisi dengan lancar, sementara juga memahami esensi dan karakteristik dari puisi itu sendiri.

Namun demikian dalam pengalaman belajar, materi ini terdapat beberapa kendala seperti masih banyaknya siswa kurang tertarik yang disebabkan kurangnya sikap berpikir kritis dan kreatif dalam mengapresiasi karya sastra[3]. Terlebih lagi pembelajaran materi ini di sekolah cenderung mengajarkan pengetahuan tentang teori saja yang bersifat konvensional[4]. Sehingga untuk membangkitkan rasa suka atau minat kepada siswa dalam mempelajari materi puisi ini akan sulit karena informasi atau pengetahuan tentang puisi yang siswa dapatkan cenderung bosan, tidak menarik perhatian, dan kurang antusias.

Oleh sebab itu, memanfaatkan media pembelajaran digital yang berbasis aplikasi desktop merupakan hal yang tepat juga akan menarik bagi siswa. Namun untuk memperoleh media pembelajaran digital yang sesuai dengan harapan, diperlukan perancangan desain *user interface (UI) dan user experience (UX)* sebelum membangun media digital tersebut. Desain UI/UX yang baik tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga memudahkan navigasi konten, mempengaruhi interaksi selama proses pembelajaran, dan memperkuat pengalaman pembelajaran secara keseluruhan[5]. Begitu juga menurut (Hartadi, 2020) mengatakan bahwa desain antar muka pengguna punya tujuan untuk mempermudah penggunaan media digital untuk semua tugas, membuatnya lebih menyenangkan dan juga produktif[6]. Salah satu metode yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses perancangan UI dan UX

ini adalah metode *double diamond* yang merupakan pendekatan berpikir desain yang terstruktur. Metode ini terdiri dari empat tahapan utama: *discover*, *define*, *develop*, dan *deliver*, yang membimbing perancang secara sistematis untuk memahami masalah, merumuskan definisi, mengembangkan ide, dan menghasilkan solusi yang berfokus pada pengguna. Dengan menerapkan metode *double diamond*, diharapkan pengembangan media pembelajaran dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih baik dan memotivasi siswa untuk aktif berkarya dan berekspresi melalui puisi.

Mochammad Sofyan Fanani pernah melakukan penelitian pada tahun 2023 terhadap "Perancangan Desain UI/UX Website PPDB MAN 1 Jembrana Menggunakan Metode *UI/UX Double Diamond* Sebagai Alat Penerimaan Peserta Didik Baru (PPDB)". Penelitian tersebut telah membuktikan keberhasilan metode *double diamond* dalam konteks perancangan antarmuka pengguna (UI/UX) pada platform penerimaan peserta didik baru (PPDB)[6]. Melalui penelitian ini, terungkap bahwa metode *double diamond* mampu memberikan arah yang jelas dalam merancang tata letak dan pengalaman pengguna yang memadai. Penulis berharap kesuksesan tersebut juga dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya dalam materi berkarya dan berekspresi melalui puisi. Serta juga dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang memikat dan efektif pada platform media pembelajaran bahasa Indonesia, menjadikan kontribusi unik dalam memperkaya pemahaman dan penerapan metode desain yang telah terbukti sukses dalam konteks pendidikan.

Dengan demikian, skripsi ini merangkum perjalanan penelitian dalam mendesain UI/UX aplikasi media pembelajaran digital, yang diharapkan dapat membantu dalam racang bangun media pembelajaran bahasa Indonesia dan memberikan kontribusi positif terhadap pengalaman belajar siswa. Penulis berharap penelitian ini dapat menjembatani kesenjangan antara kebutuhan pengguna dan desain dari media digital pembelajaran bahasa Indonesia terkhusus materi berkarya dan berekspresi melalui puisi, dengan menggunakan metode *double diamond* sebagai landasan metodologis. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan panduan praktis bagi pengembang media pembelajaran dalam merancang materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna.

## I.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang mendasari penelitian ini adalah :

1. Bagaimana merancang UI/UX aplikasi belajar berkarya dan berekspresi melalui puisi dengan menggunakan metode *double diamond* ?
2. Bagaimana hasil implementasi metode *double diamond* dalam perancangan UI/UX aplikasi belajar berkarya dan berekspresi melalui puisi ?

## I.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk menghasilkan sebuah rancangan UI/UX Aplikasi berkarya dan berekspresi melalui puisi dengan menggunakan metode *double diamond*.

- Untuk mengetahui hasil implementasi Metode *double diamond* dalam Perancangan UI/UX Aplikasi berkarya dan berekspresi melalui puisi.

#### I.4 Batasan Masalah

Batasan penelitian adalah sebagai berikut :

- Penelitian ini hanya berfokus pada siswa SMA Unggul Negeri 2 Ali Hasjmy.
- Penelitian ini menggunakan aplikasi figma untuk merancang UI/UX.
- Penelitian ini hanya sebatas *prototype* tidak sampai ke tahap membangun aplikasi.

#### I.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat antara lain :

- Manfaat Teoritis:

Penelitian ini menghadirkan pendekatan inovatif dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Indonesia, memberikan kontribusi pada perkembangan teori desain UI/UX yang relevan. Dengan menerapkan metode *double diamond*, penelitian ini dapat memberikan wawasan baru dalam pengembangan materi pembelajaran berkarya dan berekspresi melalui puisi. Selain itu, penelitian ini juga memberikan sumbangan pada perkembangan pengetahuan di bidang desain instruksional dan pengembangan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Siswa

Penelitian ini menyajikan media pembelajaran yang lebih interaktif dan menarik, khususnya dalam pembelajaran berkarya dan berekspresi melalui puisi. Hal ini dapat meningkatkan motivasi belajar, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap bahasa Indonesia. Media pembelajaran yang dirancang dengan baik juga dapat memudahkan siswa dalam menerapkan pengetahuan mereka dalam kehidupan sehari-hari.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini menyediakan alat pembelajaran yang lebih efisien dan efektif bagi guru. Media pembelajaran yang dikembangkan dapat membantu dalam menyampaikan materi berkarya dan berekspresi melalui puisi dengan cara yang menarik dan relevan bagi siswa. Selain itu, desain UI/UX yang baik juga dapat mempermudah proses pengajaran dan pembelajaran secara keseluruhan.

### c. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pemahaman yang mendalam tentang penggunaan metode *double diamond* dalam merancang UI/UX media pembelajaran bahasa Indonesia. Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian lanjutan di bidang desain instruksional, teknologi pembelajaran, dan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi. Dengan demikian, penelitian ini turut berkontribusi pada literatur dan perkembangan pengetahuan di bidang tersebut.

## I.6 Relavansi Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1 Penelitian terdahulu

No	Judul	Objek Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Perancangan Desain <i>UI/UX Website</i> PPDB MAN 1 Jembrana Menggunakan Metode <i>UI/UX Double Diamond</i> Sebagai Alat Penerima Peserta Didik Baru (PPDB) Mochammad Sofyan Fanani (2024).	Perancangan UI/UX website PPDB, penerapan metode <i>double diamond</i> , dan pengalaman pengguna website PPDB.	Berdasarkan perancangan UI/UX Website MAN 1 Jembrana dapat diketahui hasil <i>usability testing</i> mencapai rata-rata 100% dan evaluasi kuesioner menunjukkan rata-rata 88,4%, dengan nilai indikator <i>Learnability</i> 87,86%, <i>Memorability</i> 87,78%, <i>Efficiency</i> 88,89%, <i>Errors</i> 88%, dan <i>Satisfaction</i> 89,5%. Dengan demikian, penelitian ini menunjukkan keberhasilan metodologi <i>double diamond</i> dan metode <i>usability testing</i> dalam memberikan rekomendasi desain antarmuka yang sangat baik untuk PPDB MAN 1 Jembrana[6].
2.	Implementasi <i>UI/UX Double Diamond</i> Framework dalam perancangan UI/UX Aplikasi <i>Biodiversity Information And Guidance system (BIGS)</i> Berbasis Android Erra Faninditya Fadilla Usmanto, (2023).	Perancangan UI/UX aplikasi BIGS, penerapan kerangka kerja <i>double diamond</i> , dan pengalaman pengguna aplikasi BIGS.	Tahap pengujian <i>usability</i> menggunakan metode SUS dan UEQ menunjukkan hasil positif, dengan nilai Grade A dan skor 81 pada SUS, serta nilai positif pada semua skala UEQ seperti <i>Attractiveness</i> , <i>Perspicuity</i> , <i>Efficiency</i> , <i>Dependability</i> , <i>Stimulation</i> , dan <i>Novelty</i> . Dengan demikian, aplikasi BIGS memenuhi kebutuhan pengguna dan status UGG pada Geopark Belitung tetap terjaga setelah melakukan pengembangan pada sistem informasi berbasis Android[7].

3.	Pengembangan Aplikasi Ayo Belajar Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Pembelajaran Puisi Kelas X SMK Negeri 3 Kota Tangerang Selatan Tarmidzi (2023).	pengembangan aplikasi Ayo Belajar terhadap pembelajaran puisi.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi Ayo Belajar sangat layak digunakan berdasarkan akumulasi penilaian validator sebesar 92% dengan rincian penilaian: ahli media 76%, ahli materi 100%, dan ahli bahasa 100%. Hasil uji coba skala kecil mendapatkan nilai 94,55% dengan nilai rata-rata hasil belajar 92,66. Skala besar mendapatkan nilai persentase 87,3% dengan nilai rata-rata keterampilan membaca puisi 88,8 dan nilai rata-rata pengetahuan sebesar 89,3. Selanjutnya, hasil penilaian guru Bahasa Indonesia sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa aplikasi Ayo Belajar bisa dijadikan sebagai media pembelajaran inovatif yang efektif digunakan pada pembelajaran di sekolah maupun di luar sekolah[8].
----	--	--	---

## I.7 Sistematika Penulisan

Penyajian penelitian ini terbagi dalam beberapa bab menunjukkan penyelesaian masalah yang sistematis. Pembagian bab adalah sebagai berikut :

### Bab I : Pendahuluan

Bab ini mencakup beberapa sub bab yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, penelitian terkait, dan struktur penulisan skripsi. Bab ini bertujuan untuk menjelaskan secara rinci mengenai permasalahan yang menjadi fokus penelitian.

## **Bab II : Tinjauan Pustaka**

Bab ini membahas rumusan masalah yang telah dijelaskan pada bab I, serta mengeksplorasi kerangka teoritis yang mendukung penelitian. Landasan teoritis yang dibahas mencakup pengertian UI/UX, media pembelajaran, puisi, metode *double diamond*, dan aplikasi figma.

## **Bab III: Metode Penelitian**

Bab ini menguraikan metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam merancang desain UI/UX media pembelajaran digital. Bab ini secara sistematis membahas jenis penelitian, pendekatan penelitian, subjek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan dan analisis data, instrumen penelitian, serta rancangan penelitian yang diterapkan.

## **Bab IV : Hasil dan Pembahasan**

Bab ini memuat gambaran hasil penelitian beserta analisisnya, baik dari segi kuantitatif maupun kualitatif. Hasil penelitian dan pembahasannya diklasifikasikan dengan baik untuk memudahkan pemahaman, termasuk analisis statistik yang relevan.

## **Bab V : Penutup**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran yang diambil dari hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan mencakup rangkuman masalah yang diteliti beserta solusi

analitisnya, sementara saran ditujukan untuk memberikan arahan dalam mengatasi masalah dan kelemahan.

