

## Abstrak

Tari jaipong merupakan tarian tradisional khas Indonesia yang berasal dari Jawa Barat dan telah ditetapkan sebagai warisan budaya nasional. Memperkenalkan tari pada anak usia dini (tingkat sekolah dasar) merupakan salah satu cara untuk menjaga dan melestarikan budaya daerah. Namun keterbatasan waktu pembelajaran (jam belajar yang lebih sedikit) menyebabkan materi yang di sampaikan kurang mendalam. Sehingga siswa merasa bosan, tidak ada motivasi, dan melewatkan beberapa informasi penting tentang materi. Kegiatan pembelajaran melalui media pembelajaran berbasis mobile merupakan salah satu cara untuk menghilangkan kebosanan yang dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi pembelajaran berbasis mobile untuk kegiatan pembelajaran tari Jaipong di tingkat sekolah dasar dengan menggunakan metode *User-Centered Design* (UCD). UCD merupakan metode yang dapat menganalisis kebutuhan pengguna yang sesuai dengan karakteristik pengguna. Evaluasi terhadap aplikasi pembelajaran tari Jaipong ini dilakukan dengan melibatkan 15 siswa/I sekolah dasar di Ciamis, Jawa Barat. Partisipan diminta untuk menjawab survei kuantitatif menggunakan instrumen *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM) yang bertujuan untuk mengetahui pengalaman pengguna menggunakan aplikasi tersebut selama pembelajaran tari Jaipong. Hasil pengujian pada manfaat dan kegunaan aplikasi pembelajaran tari Jaipong berbasis mobile dengan teknik QUIM didapatkan skor dengan rata-rata sebesar 91% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Hal tersebut didukung dengan hasil belajar pengguna tentang pemahaman tari Jaipong. Sebanyak 86,7% pengguna yang menggunakan aplikasi pembelajaran tari Jaipong memahami pembelajaran dengan baik. Sebaliknya, pengguna yang tidak menggunakan aplikasi pembelajaran tari Jaipong (menggunakan media YouTube) adalah 33,3%. Penelitian ini menunjukkan bahwa metode UCD sangat memberikan kontribusi dalam proses perancangan desain yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik pengguna untuk merancang *user interface* (UI) aplikasi pembelajaran tari Jaipong.

Kata kunci : Aplikasi Mobile, *User Interface* (UI), Tari Jaipong, *User-Centered Design* (UCD), *Quality in Use Integrated Measurement* (QUIM).