

5. CARA PENGGUNAAN PRODUK

Seri Buku Anaktur merupakan buku cerita anak 3 *in 1* yang dikemas dalam cerita yang mengenalkan permainan tradisional Indonesia. Adapun buku ini terbagi menjadi 3 bagian dengan penggunaannya sebagai berikut:

1. Cerita

Cerita diambil dari kisah keseharian yaitu satu keluarga yang berkunjung dan berlibur ke rumah kakek dan nenek yang ada di desa. Melalui pengalaman tersebut, Timo dan Ella sebagai cucu mendapatkan pengetahuan terkait permainan tradisional di Indonesia yang pernah dimainkan oleh kakek dan nenek waktu kecil.

2. *Pop-Up* dan *Tactile*

Pada bagian *pop-up* dan *tactile*, pendidik dapat mengajak anak untuk dapat berinteraksi dengan cara menyentuh maupun membuka tutup. Di bagian *tactile* terdapat berbagai macam tekstur yang disediakan. Kemudian pendidik juga dapat membangun komunikasi dengan memberikan sebuah pertanyaan yang berkaitan dengan *pop-up* atau *tactile* yang sudah disentuh. *Pop-up* dan *tactile* ada pada halaman 8-17.

3. *Augmented Reality*

Pada Buku Anaktur terdapat 5 lembar yang menggunakan fitur *Augmented Reality* yaitu pada halaman 8-17. Hal tersebut ditandai dengan adanya *icon* kaca pembesar yang ada di ujung kanan atau kiri halaman.

5.1 Panduan Penggunaan Seri Buku Anaktur Bagi Pendidik:

Berikut panduan dalam penggunaan Buku Anaktur bagi pendidik yaitu:

1. Pendidik mempersiapkan Buku Anaktur untuk dapat digunakan pada saat *storytelling time*. Buku Anaktur dapat digunakan secara individu (pendidik bercerita *one on one* pada satu anak) atau dengan jumlah anak yang banyak.
2. Pendidik mulai bercerita sesuai dengan teks yang sudah tertulis pada buku tersebut. Untuk sesi bercerita semakin interaktif, pendidik dapat memberikan sebuah pertanyaan setelah menceritakan per halaman. Melalui cerita yang ada pada buku, pendidik dapat menceritakan kembali dengan sederhana dengan mengikuti alur yang ada.

3. Memasuki halaman ke 8 hingga 17, pendidik dapat memberikan kesempatan untuk anak dapat berinteraksi terhadap taktil, *pop-up*. Jika anak dalam jumlah yang banyak maka diberikan kesempatan beberapa anak atau satu per satu secara bergantian untuk anak dapat berinteraksi dengan taktil maupun *pop-up*. Cara interaksi taktil dengan meraba atau menyentuh tekstur yang ada. Begitupun juga *pop-up*, anak dapat berinteraksi dengan cara membuka dan menutup atau menarik dan mendorong bagian *pop-up*nya. Pada halaman yang sama, terdapat fitur *Augmented Reality* yang dapat ditunjukkan kepada anak dengan menggunakan *gadget*. Penjelasan penggunaan fitur *Augmented Reality* pada bagian 5.2

5.2 Panduan Penggunaan Fitur *Augmented Reality* Bagi Pendidik

Buku Anaktur menjadi buku yang dilengkapi oleh fitur *Augmented Reality*. Melalui fitur ini dapat menjadi daya tarik bagi anak usia dini karena menjadi suatu hal yang baru. Namun, dalam penggunaan fitur ini, dibutuhkan pendamping yaitu pendidik maupun orang tua.

Berikut merupakan langkah-langkah dalam menggunakan fitur *Augmented Reality* untuk menolong para pendamping yaitu:

1. Unduh aplikasi “Anaktur” melalui *Google Play Store* untuk dapat mengakses fitur *Augmented Reality*. Sebagai catatan aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk perangkat *Android*.



Gambar 5.1 Tampilan Aplikasi “Anaktur” Melalui *Google Play Store*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

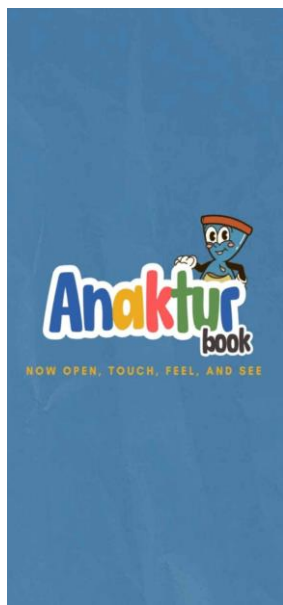
2. Klik *icon* “Anaktur”.



Gambar 5.2 Icon Aplikasi “Anaktur”

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3. Setelah klik, akan muncul sebuah layar dengan kamera *real time*.



Gambar 5.3 Tampilan Awal pada Aplikasi “Anaktur”

Sumber: Dokumentasi Pribadi

4. Pendidik dapat scan halaman buku yang memiliki ikon “kaca pembesar”. Setelah itu mengarahkan kamera ke halam tersebut sampai semua halaman masuk dalam layar kamera *gadget*.



Gambar 5.4 Tampilan Animasi *Augmented Reality*

Sumber: Dokumentasi Pribadi

5. Jika ingin melihat animasi lainnya dapat menjauhkan perangkat hp kemudian mengarahkan kembali ke halaman berikutnya.