



LAPORAN AKHIR PKM-M

“ANIMAL SMART CARD”: CARA MUDAH MEMPELAJARI SATWA

Oleh:

Fuad Hakim	E14120084 Angkatan 2012
Hardian Akbar	E44110054 Angkatan 2011
Alif Rizki Agung Siswahyudi	E14120037 Angkatan 2012
Sofiatun	E14120057 Angkatan 2012
Radik Madya Maulid	E14120064 Angkatan 2012

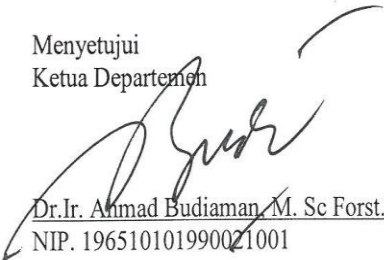
**INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2014**

PENGESAHAN PKM-PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT

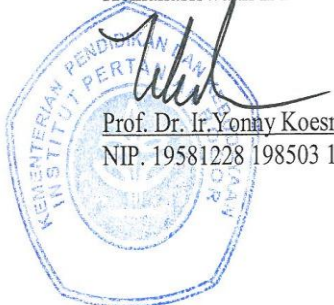
1. Judul : Kartu Pintar Satwa: “*The Fun Way To Learn Animal*”
2. Bidang Kegiatan : PKM-M
3. Ketua Pelaksana Kegiatan
 - a. Nama Lengkap : Fuad Hakim
 - b. NIM : E14120084
 - c. Departemen : Manajemen Hutan
 - d. Universitas/Institut/Politeknik : Institut Pertanian Bogor
 - e. Alamat Rumah dan No Tel./Hp : Jln. Apel Raya Blok A11 no.25, Ciomas, Bogor/
085814419846
 - f. Alamat email : fuadhakim54@yahoo.com
4. Anggota Pelaksana Kegiatan/Penulis : 4 orang
5. Dosen Pendamping
 - a. Nama Lengkap dan Gelar : Dra. Sri Rahayu, M.Si
 - b. NIDN : 0017126112
 - c. Alamat Rumah dan No Tel./HP : Jl. Dahlia 29, Taman Cimanggu, Bogor
0811119596
6. Biaya Kegiatan Total
 - a. DIKTI : Rp 9.750.000,-
 - b. Sumber lainnya : Rp -
7. Jangka Waktu Pelaksanaan : 3 (*tiga*) bulan

Bogor, 14 April 2014

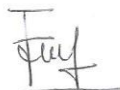
Menyetujui
Ketua Departemen


Dr. Ir. Ahmad Budiawan, M. Sc Forst. Trop.
NIP. 196510101990021001


Wakil Rektor Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan IPB


Prof. Dr. Ir. Yonny Koesmaryono, M.S.
NIP. 19581228 198503 1 003

Ketua Pelaksana Kegiatan


Fuad Hakim
NIM. E14120084

Dosen Pembimbing


Dra. Sri Rahayu, M.Si
NIP. 19611217 199003 2 003

DAFTAR ISI

HALAMAN MUKA	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
ABSTRAK.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
BAB 1.PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Luaran.....	3
1.5 Kegunaan.....	3
BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT.....	4
BAB 3. METODE PENDEKATAN.....	5
BAB 4. BIAYA DAN JADWAL KEGIATAN.....	7
4.1 Waktu dan Tempat Kegiatan.....	7
4.2 Jadwal Faktual Kegiatan.....	7
4.3 Instrumen Pelaksanaan.....	9
4.4 Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya.....	10
BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN.....	16
BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN.....	18
DAFTAR PUSTAKA.....	19
LAMPIRAN.....	20

ABSTRAK

Saat ini sangat banyak jenis satwa yang tergolong langka dan terancam punah. Hal ini disebabkan oleh berbagai macam factor seperti factor kegiatan manusia maupun factor alam. Salah satu contoh dari factor kegiatan manusia adalah perburuan liar yang semakin marak dilakukan akibat dari kebutuhan manusia. Perburuan liar juga dilakukan karena pelaku menganggap bahwa satwa liar yang ditangkap masih berjumlah banyak sehingga tidak masalah apabila diambil. Anggapan tersebut muncul karena kurangnya pengetahuan mengenai satwa langka sehingga kurangnya kesadaran untuk melestarikan satwa tersebut. Oleh karena itu sebagai salah satu tindakan pencegahan dan antisipasi, pengenalan satwa khususnya satwa langka dan terancam punah harus dilakukan sejak dini sehingga diharapkan berkurangnya jumlah perburuan liar dan bertambahnya gerakan untuk melestarikan satwa-satwa langka serta terbentuknya kader-kader cilik penyelamat satwa. Salah satu metode pengenalan satwa-satwa langka yaitu menggunakan kartu *Animal Smart Card* yaitu kartu bergambar satwa langka terancam punah yang didesain menarik. Kartu ini digunakan untuk mengenalkan satwa langka kepada anak-anak yang merupakan kader potensial untuk pelestarian satwa langka. Hasil yang didapat adalah anak-anak dapat lebih mengenal satwa langka dan tumbuh rasa menyayangi dan melindungi satwa langka tersebut.

Kata kunci: *Animal Smart Card*; Pengenalan satwa; Pelestarian satwa

KATA PENGANTAR

Dengan rahmat dan izin Allah SWT penulis berhasil menyelesaikan laporan akhir dari program kreativitas mahasiswa yang berjudul "*Animal Smart Card*": Cara Mudah Mempelajari Satwa. Penulis sangat berterima kasih kepada pihak-pihak yang membantu dalam penulisan laporan ini terutama kepada Ibu pembimbing Dra. Sri Rahayu, M.Si dan teman-teman yang telah mendukung yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Dalam penulisan laporan ini terdapat beberapa kendala yang tidak bisa disebutkan satu per satu disini tetapi penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun sehingga dapat lebih menyempurnakan laporan ini.

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia kaya akan sumberdaya hayati yang membuatnya semakin mempesona dimata dunia. Keindahan alam yang dimiliki oleh Indonesia membuat negara lain iri dengannya. Kini keindahan alam itu mulai meredup seiring berjalannya waktu. Pesona alam yang sebagian besar berasal dari rimba kini mulai terbengkalai. Rimba atau hutan merupakan habitat bagi satwa untuk berkembang biak demi kelangsungan hidupnya. Habitat sendiri dapat digambarkan sebagai tempat tinggal dari organisme dalam suatu ekosistem yang luas (Wanggai 2009).

Begitu banyak jenis satwa yang hidup di alam Indonesia, tapi tidak semuanya kita kenal. Satwa harus dilindungi dan dilestarikan karena tanpa tindakan perlindungan maka satwa akan terancam punah dalam waktu yang tidak lama. Begitu banyak satwa yang telah punah di Indonesia tanpa kita mengetahuinya. Keadaan yang sangat memprihatinkan untuk sebuah negara yang memiliki suatu keunikan alam tapi tidak bisa melestarikannya. Bagaimana bisa kita melestarikan tanpa mengenalnya terlebih dahulu?

Usulan PKMM yang dibuat ini, akan membantu anak-anak sebagai generasi penerus dalam pelestarian satwa untuk lebih mengenal dan mencintai alam Indonesia seisinya khususnya untuk lebih mengenal satwa langka yang ada di Indonesia. Satwa atau biasa lebih dikenal dengan sebutan fauna, hewan maupun binatang merupakan salah satu kekayaan alam yang harus dilestarikan. Kelangkaan satwa kini sudah mulai terlihat, kelangkaan ini disebabkan oleh adanya perburuan liar, dan juga pemanfaatan yang tidak terkendali. Terlebih lagi untuk satwa atau hewan yang jarang ada atau jarang ditemui di daerah padat penduduk, satwa-satwa seperti ini biasanya jarang mendapat perhatian karena sebagian besar masyarakat tidak mengenalnya.

Terdapat beberapa tipe satwa di Indonesia menurut habitatnya antara lain, Satwa Indonesia Tipe Asiatis, Satwa Indonesia Tipe Asiatis-Ausatralis, dan Satwa Indonesia Tipe Australis. Satwa Indonesia Tipe Asiatis berada di pulau Sumatra, Jawa, Bali, Kalimantan serta pulau-pulau kecil di sekitarnya. Selat Makasar, laut antara Kalimantan dan Sulawesi, serta selat Lombok antara Bali dan Lombok yang menjadi pemisah dari garis *Wallacea* menandakan akhir dari daerah Satwa

Indonesia Tipe Asiatis. Satwa Indonesia Tipe Asiatis meliputi satwa-satwa besar seperti harimau, badak, orangutan, gajah. Sedangkan, Satwa Indonesia Tipe Australis berada di Pulau Irian Jaya, Kepulauan Aru, dan pulau-pulau kecil disekitarnya. Satwa Indonesia Tipe Australis meliputi kanguru, koala, walabi, kuskus (Farndon 2000). Satwa Indonesia Tipe Asiatis-Australis atau biasa disebut Wilayah Satwa Kepulauan Wallacea meliputi Pulau Sulawesi, Pulau Timor, Kepulauan Nusa Tenggara, dan Kepulauan Maluku. Daerah ini memiliki biota yang merupakan perpaduan antara biota Asia dan Australia. Dari kekayaan jenis maka fauna Wallacea banyak terdapat spesies yang tidak terdapat di tempat lain di dunia sehingga dikatakan memiliki tingkat endemisasi yang tinggi (Indrawan, dkk 2007).

Anak-anak harus mengenali satwa-satwa langka yang ada untuk terus melestarikannya. Pengetahuan tentang satwa terutama satwa langka harus dikenalkan sejak usia dini, minimal saat anak-anak mulai memasuki dunia pendidikan. Pengenalan harus menggunakan cara-cara yang bisa menarik perhatian dan rasa ingin tahu dari anak-anak tersebut. Disini kita akan mengenalkan satwa-satwa langka tersebut dengan metode permainan menggunakan alat bantu sebuah kartu. Permainan kartu bergambar satwa langka yang akan dimainkan dengan konsep permainan berkelompok. Metode permainan digunakan untuk mengurangi tingkat kebosanan pada anak-anak saat belajar mengenal satwa, dengan metode permainan kebanyakan anak akan lebih cepat menangkap apa yang sedang disampaikan karena suasana hati mereka senang dan berfikir tanpa beban sehingga mudah mencerna apa yang sedang disampaikan

1.2 Perumusan Masalah

Adapun beberapa perumusan masalah yang bisa dikaji lebih dalam, antara lain:

1. Kurangnya pengetahuan anak-anak tentang satwa yang ada di Indonesia.
2. Kurangnya minat anak-anak untuk mempelajari atau lebih mengenal satwa yang ada di Indonesia, sehingga ketika dewasa mereka tidak mengetahui mana satwa-satwa yang terlindungi dan harus dilestarikan.

3. Adanya rasa bosan ketika harus belajar untuk mengenali satwa karena pembelajaran tersebut dijadikan suatu beban oleh anak-anak.
4. Belum adanya rasa cinta terhadap satwa-satwa, sehingga anak-anak masih enggan untuk mengenalnya.

1.3 Tujuan

Tujuan kegiatan ini adalah mengajak anak-anak untuk lebih mengenal kekayaan alam Indonesia khususnya satwa langka yang ada. Selain itu, kegiatan ini juga mengajak masyarakat pada umumnya untuk lebih menyayangi satwa demi kelangsungan hidup satwa tersebut dan kelestariaannya untuk keseimbangan ekosistem alam ini.

1.4 Luaran

Adapun target luaran yang diharapkan dari kegiatan ini adalah sebagai berikut:

1. Bertambahnya ilmu pengetahuan anak-anak dalam hal mengenal satwa langka dari mulai nama, ciri-ciri, habitat, cara bertahan hidup, dan manfaat dari satwa tersebut.
2. Adanya rasa peduli, lindungi, dan lestarikan satwa-satwa langka yang ada untuk kelangsungan hidup satwa-satwa tersebut.
3. Terdapat kader cilik yang peduli akan kelestarian satwa
4. Adanya kartu pintar satwa yang digunakan sebagai media belajar pengenalan satwa langka.

1.5 Kegunaan

Adapun beberapa manfaat yang bisa didapat dalam kegiatan ini, antara lain:

1. Anak-anak dapat mengetahui lebih dalam tentang satwa langka yang ada di Indonesia mulai dari nama, ciri-ciri, habitat, cara bertahan hidup, dan manfaat satwa itu sendiri.
2. Setelah mengenal satwa-satwa tersebut anak-anak mulai tertarik dan peduli akan kelestarian satwa langka.

BAB 2. GAMBARAN UMUM MASYARAKAT SASARAN

Masyarakat sasaran pada program ini adalah siswa kelas 3 SD Balungbang Jaya 1 di Kelurahan Balumbang Jaya. Pelaku PKM memilih siswa kelas 3 di SD Balungbang Jaya 1 karena SD Balungbang jaya 1 merupakan SD negeri kecil dan pelaku PKM melihat kurangnya pendidikan konservasi yang diajarkan di SD ini dan kelas 3 dipilih karena dianggap umur anak kelas 3 tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil sehingga lebih mudah dalam melakukan pengenalan satwa pada anak anak dan umur yang cocok untuk pembentukan kader cilik dalam pelestarian satwa langka.

Pendidikan mengenai pengenalan satwa dan upaya konservasinya sebenarnya sudah di ajarkan sejak SD, tetapi kurang dan tidak menyeluruh sehingga kurang mendapatkan hasil yang maksimal. Melihat kondisi satwa di Indonesia sekarang, banyak satwa-satwa yang terancam punah. Maka dari itu pengenalan satwa dan upaya konservasinya harus di ajarkan sejak dini.

BAB 3. METODE PENDEKATAN

1.Sosialisasi ke lingkungan sekolah

Pada minggu kedua dan ketiga jadwal kegiatan, para mahasiswa pelaku PKM melakukan sosialisasi kegiatan yang akan diadakan di SDN Balungbang Jaya 1 dengan memberikan gambaran kegiatan apa saja yang akan dilakukan oleh peserta selama beberapa minggu kedepan.

2.Pengenalan satwa kepada siswa dengan menggunakan *Animal Smart Card*

Pengenalan satwa dilakukan dengan menggunakan kartu inovasi karya mahasiswa pelaku PKM yang memudahkan siswa untuk mempelajari satwa dengan **metode permainan** secara berkelompok sehingga tidak membosankan. Banyak jenis spesies satwa dari satwa yang mempunyai populasi sangat tinggi hingga dari satwa yang sudah mempunyai populasi rendah atau terancam punah. Dari kartu pengenalan satwa ini banyak satwa yang dikenalkan melalui permainan yang mengasikkan sehingga para siswa bisa dengan cepat menangkap dan mengerti apa tujuan diadakan PKM ini.

3.Pemberian materi kepada siswa tentang satwa dan habitatnya

Siswa diberikan materi tentang satwa lebih mendalam setelah dikenalkan melalui Animal Smart Card. Selain dikenalkan satwanya kita juga memberi ilmu tentang habitat asli satwa-satwa itu. Sehingga para siswa paham betul tentang satwa yang ada di kartu pengenalan satwa tersebut. Hal ini di tujukan agar para siswa tidak menganggap kartu pengenalan siswa ini dibuat hanya untuk bermain saja, tetapi kartu tersebut mempunyai fungsi lain yaitu sebagai pembelajaran bagi mereka.

4.Kunjungan ke museum Zoologi

Kegiatan turun lapang kita adakan di museum Zoologi agar siswa lebih paham dan tahu secara langsung mengenai materi yang diberikan oleh pelaku PKM. Disana para siswa dapat mengenal satwa liar dan habitatnya lebih luas, karena di museum pasti di tuliskan secara lengkap dan detail. Selain itu para siswa juga bisa mengetahui catatan satwa yang sudah punah di Indonesia.

5.Kegiatan lomba bulanan

Kegiatan ini dilakukan untuk melihat seberapa besar para siswa mengingat tentang pelajaran yang diberikan. Kegiatan ini merupakan ajang kekreatifan para siswa untuk menuangkan satwa apa saja yang mereka ingat dan ketahui melalui berbagai kegiatan lomba seperti lomba menggambar dan mewarnai satwa, kuis cepat tepat satwa dan berbagai lomba lainnya.

6.Melakukan Pre-test saat awal kegiatan

Pada minggu ketiga kegiatan dilakukan pre-test oleh pelaku PKM untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan siswa tentang satwa langka yang ada.

7.Melakukan Post-test pada akhir kegiatan

Pada akhir kegiatan dilakukan post-test dengan soal yang sama dengan pre-test untuk mengetahui sejauh mana perkembangan pengetahuan siswa tentang satwa langka yang ada.

4.3 Instrumen Pelaksanaan

4.3.1 Hasil Pre-test dan Post-test

Pre-test dan Post-test ini dilakukan untuk mengetahui perkembangan siswa sebelum dan sesudah dilaksanakan program.

HASIL PRE-TEST

Pertanyaan 1:

Benar 40 orang

Salah 11 orang

Pertanyaan 2:

Benar 30 orang

Salah 21 orang

Pertanyaan 3:

Benar 20 orang

Salah 31 orang

Pertanyaan 4:

Benar 17 orang

Salah 34 orang

Pertanyaan 5:

Benar 9 orang

Salah 42 orang

Pertanyaan 6:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

HASIL POST-TEST

Pertanyaan 1:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

Pertanyaan 2:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

Pertanyaan 3:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

Pertanyaan 4:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

Pertanyaan 5:

Benar 48 orang

Salah 3 orang

Pertanyaan 6:

Benar 51 orang

Salah 0 orang

4.3.2 Penilaian Keaktifan Siswa oleh Mahasiswa

Siswa selama pelaksanaan Program Kreativitas Mahasiswa dinilai sangat aktif dan bersemangat dalam mengenal dan mengetahui satwa langka melalui metode *Animal Smart Card*.

4.4 Rekapitulasi Rancangan dan Realisasi Biaya

4.4.1 Rancangan Biaya

Peralatan Penunjang

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Cetak Kartu	Lembar	400	2.500,- /lembar	Rp1.000.000,-
Design kartu	Lembar	50	20.000,- /lembar	Rp1.000.000,-
SUB TOTAL (Rp)				Rp2.000.000,-

Bahan Habis Pakai

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Bulpoin	Pak	2	30.000/pak	Rp. 60.000,-
Pensil	Pak	2	40.000/pak	Rp. 80.000,-
Kertas	Rim	3	64.000/rim	Rp. 192.000,-
Penggandaan	Set	2	85.000/set	Rp. 170.000,-
Konsumsi 3 bulan	Orang	5	600.000/orang	Rp. 3.000.000,-
Snack Peserta	Orang	50	2000/orang	Rp. 2.400.000,-
SUB TOTAL (Rp)				Rp.5.902.000,-

Perjalanan

Material	Justifikasi Perjalanan	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Transportasi ke SD Balumbang Jaya	Orang	5	240.000/orang	Rp. 1.200.000,-
Transportasi ke Museum	Angkutan umum	4	100.000/angkutan	Rp. 400.000,-
SUB TOTAL (Rp)				Rp. 1.600.000,-

Lain-lain

Material	Justifikasi Pemakaian	Kuantitas	Harga Satuan (Rp)	Keterangan
Masuk museum	Orang	55	13.000/orang	Rp. 715.000,-
Pengetikan	-	-	-	Rp. 75.000,-
Sewa LCD	Unit	1	400.000/bulan	Rp. 1.200.000,-
Sewa kamera	Unit	1	200.000/bulan	Rp. 600.000,-
Buku saku	Buah	50	6000/buah	Rp. 300.000,-
SUB TOTAL (Rp)				Rp. 3.000.000,-

TOTAL (Rp)	Rp. 12.392.000,-
------------	------------------

4.4.2 Realisasi Biaya

Biaya Harian

Tanggal Pengeluaran	Material	Jenis	Kuantitas	Harga (Rp)	
7 Maret 2014	KONSUMSI	Superco (5 pack) Nabati Wafer (3 pack)	51 orang	48.000	
14 Maret 2014		Rechees (3 pack) Nabati Wafer (3 pack) Superco (5 pack) Malkist (5 pack)	2x51 orang	96.000	
11 April 2014		Superco (5 pack) Nabati Wafer)5 pack)	51 orang	48.000	
18 April 2014		Malkist Abon (5 pack) Nabati wafer coklat (3 pack) Rechees (3 pack) La coco (5 pack)	2x51 orang	96.000	
2 Mei 2014		Rechees (3 pack) La coco (5 pack)	51 orang	48.000	
21 Juni 2014		Superco (5 pack) Nabati wafer (3 pack) Donat (50 buah) Risol (50 buah)	51 orang	148.000	
			TOTAL		484.000
11 April 2014		Administrasi	Print		3.500
17 April 2014	Print+fotokopi			5.000	
20 April 2014	Print+fotokopi			9.500	
22 April 2014	Print			2.800	
25 April 2014	Print warna			12.500	

16 Mei 2014		Poster A4 bolak-balik		30.000
30 Mei 2014		Print A3		40.000
10 Juni 2014		Print		4.000
		TOTAL		107.300
4 Mei 2014	ATK	Bolpoin	2 buah	2.800
		Oktavo	2 buah	6.000
30 Mei 2014		Duplek	2 buah	13.000
		Karton	6 buah	9.000
		Penggaris	2 buah	3.000
		Lem stik	1 buah	2.000
		Double tape	2 buah	5.000
		Kater	2 buah	4.400
		Gunting	1 buah	3.500
		Lakban Bening	1 buah	9.800
06 Juni 2014		Gunting	1 buah	7.500
		Double tape	1 buah	2.500
		TOTAL		68.500
25 Maret 2014	Publikasi	Desain kartu		200.000
12 April 2014		Cetak kartu	3 pak	150.000
04 Juni 2014		Desain poster		150.000
05 Juni 2014		Cetak poster	1 Lembar	100.000
		TOTAL		600.000
12 April 2014	Peralatan penunjang kegiatan	Sewa LCD	2 Jam	40.000
19 April 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000
26 April 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000
03 Mei 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000
17 Mei 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000

24 Mei 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000
21 Juni 2014		Sewa LCD	2 Jam	40.000
		TOTAL		320.000
12 April 2014	Transportasi	Bensin	3 Motor	45.000
19 April 2014		Bensin	3 Motor	45.000
26 April 2014		Bensin	3 Motor	45.000
03 Mei 2014		Bensin	3 Motor	45.000
17 Mei 2014		Bensin	3 Motor	45.000
24 Mei 2014		Bensin	3 Motor	45.000
21 Juni 2014		Bensin	3 Motor	45.000
			TOTAL	
31 Mei 2014	Dan lain-lain	Pulsa		11.000
07 Juni 2014		Pulsa		11.500
		TOTAL		22.500
TOTAL				1.962.300

Biaya Praktek Lapang ke Museum Zoology Bogor

NO	KEGIATAN	SATUAN	HARGA SATUAN (Rp)	JUMLAH (Rp)	KETERANGAN
1	Transportasi ke museum	10	200.000	2.000.000	
2	Snack	200	1000	200.000	
3	ATK	1	75.000	75.000	
4	Makan siang	100	15000	1.500.000	
5	Foto kopi	100	120	12.000	
6	Tiket masuk museum	100	15000	1.500.000	
7	Sewa pengeras suara/TOA	2	50.000	100.000	
8	Trashbag	1	20.000	20.000	
9	P3K	1	200.000	200.000	
10	Air mineral	5	24.000	120.000	

11	Biaya transportasi survey museum	3	20.000	60.000	
12	Buku tulis peserta	51	2500	127.500	
13	Alat tulis peserta	51	2000	102.000	
14	Biaya pulsa	3	25.000	75.000	
15					
16					
Total				6.091.500	

TOTAL KESELURUHAN (Rp)	Rp. 8.053.800,-
------------------------	-----------------

BAB 5. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil yang telah dicapai oleh mahasiswa pelaku PKM adalah mahasiswa telah melakukan pengenalan satwa dengan menggunakan kartu buatan mahasiswa yaitu *Animal Smart Card* serta puzzle gepeng yang merupakan inovasi dari *Animal Smart Card*. Kartu dan puzzle tersebut digunakan dengan metode pengenalan berkelompok, metode pengenalan menggunakan puzzle dan metode kartu berputar sehingga bertambah pengetahuan siswa mengenai satwa langka. Metode pengenalan berkelompok yaitu metode pengenalan satwa dengan membagi siswa menjadi beberapa kelompok yang kemudian di setiap kelompok dibagikan kartu *Animal Smart Card*. Setiap kelompok diberi waktu 3 menit untuk mengetahui konten dan informasi apa saja yang ada dalam kartu, lalu kemudian diberikan waktu selama 2 menit secara bergiliran tiap kelompok untuk menyebutkan apa saja informasi yang telah mereka dapatkan dari kartu *Animal Smart Card* tersebut. Kelompok yang menang akan mendapatkan *reward*. Metode puzzle gepeng adalah metode untuk *me-review* pengenalan satwa yang telah didapatkan oleh siswa dengan cara diberikan puzzle bergambar kartu *Animal Smart card*. Teknis dari metode ini adalah siswa dibagi menjadi dua kelompok besar dan pada setiap kelompok diberikan pertanyaan mengenai satwa yang telah diperkenalkan. Setiap pertanyaan yang dijawab benar oleh kelompok, akan diberikan satu potongan puzzle gepeng yang bertujuan agar siswa dapat menebak satwa apa yang tergambar dalam puzzle tersebut. Kelompok yang menang akan mendapatkan *reward*. Metode kartu berputar yaitu salah satu metode untuk *me-review* pengenalan satwa yang telah diperoleh oleh siswa. Metode permainannya yaitu dengan membagi siswa menjadi 2 kelompok besar, lalu memutar 10 kartu *Animal smart Card* dengan diiringi music. Saat music berhenti siswa yang memegang kartu diminta untuk menyebutkan informasi apa saja yang mereka ketahui dari kartu yang mereka pegang.

Selain bertambahnya pengetahuan siswa yang diketahui dari kegiatan pre-test dan post-test, bertambah pula rasa peduli, lindungi, dan lestarikan satwa-satwa langka yang ada dari para siswa kelas 3 SDN Balungbang Jaya 1 tersebut yang diketahui dari antusiasme siswa untuk bertanya dan menyatakan pendapat. Lalu, terdapat kader cilik yang peduli akan kelestarian satwa yaitu para siswa kelas 3

SDN Balungbang Jaya 1 dan terdapat kartu *Animal Smart Card* sebagai bentuk luaran dari PKM mahasiswa ini.

Program Kreativitas mahasiswa ini dalam pelaksanaannya tidak bisa dilaksanakan setiap minggu berturut-turut karena berbagai macam kendala yang datang dari pihak mahasiswa maupun dari pihak sekolah yaitu SDN Balungbang Jaya 1 tempat terlaksananya program sehingga mengakibatkan waktu pelaksanaan semakin panjang. Pada minggu ke-4 dan minggu ke-5, program tidak dapat terlaksana karena pada minggu ke-4 menjelang dilaksanakan dan pelaksanaan UTS di IPB dan pada minggu ke-5 berjalannya monev internal pertama dari IPB yang waktunya bertepatan dengan waktu berjalannya program. Pada minggu ke-10 sampai minggu ke-14 program tidak dapat terlaksana pula karena pada minggu ke-10 sampai minggu ke-12 terdapat halangan dari mahasiswa yaitu terdapat praktek lapangan dari mata kuliah mahasiswa yang sebagian besar dari departemen yang sama dan angkatan yang sama pula, sedangkan pada minggu ke-13 dan minggu ke-14 terdapat halangan dari pihak sekolah dikarenakan menjelang ujian akhir sekolah dan ujian nasional sehingga siswa tidak dapat diganggu dengan kegiatan diluar kegiatan sekolah.

KESIMPULAN DAN SARAN

Tujuan dari program kreativitas mahasiswa ini telah tercapai yaitu mengenalkan satwa langka sejak dini, menumbuhkan rasa menyayangi dan melindungi satwa langka dan terdapat kader cilik sebagai generasi penerus perlindungan satwa langka. Sebaiknya dalam melaksanakan program kreativitas mahasiswa, segala kemungkinan telah diperhitungkan secara matang. Contohnya mengenai waktu pelaksanaan dari program dan kendala-kendala apa saja yang dapat menghalangi sehingga pelaksanaannya menjadi lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

Farndon John. 2000. *Wild Animals*. Hongkong: Miles Kely Publishing.

Febrian H. 2013. Profil Wilayah Bogor [terhubung berkala]

<http://profilwilayah.kotabogor.go.id/index.php/kegiatan-pendidikan-di-kel-balumbang-jaya>(10 Oktober 2013).

Indrawan M, Richard B, dan Supriatna J. 2007. *Biologi Konservasi*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia.

Wanggai F. 2009. *Manajemen Hutan: Pengelolaan Sumberdaya Hutan secara Berkelanjutan*. Jakarta: Grasindo.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Foto Kegiatan



Pembelajaran yang dilakukan sambil bermain sehingga tidak membosankan



Keaktifan siswa saat proses pengenalan satwa oleh mahasiswa



Siswa berani bertanya dan menyatakan pendapat

Lampiran 2. Bon dan kwitansi program



