

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kualitas pendidikan dapat diketahui melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien, yang menjadikan siswa termotivasi untuk terus belajar dan mempelajari sesuatu yang baru. Selain proses pembelajaran, guru juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran tersebut.<sup>1</sup> Guru mempunyai peran untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa dengan melalui kegiatan belajar mengajar. Tidak hanya menyampaikan materi tetapi juga nilai-nilai yang dapat membimbing siswa untuk proses masa pendewasaan. Pembelajaran ditujukan untuk membimbing siswa dalam memahami suatu keadaan lingkungan yang dikemas dalam ilmu pengetahuan untuk mengembangkan kemampuan kognitif, efektif, dan psikomotorik untuk mengantarkan siswa pada proses pendewasaan.<sup>2</sup> Saat terjadinya proses pembelajaran berlangsung akan ada interaksi yang mengandung unsur saling memberi dan menerima. Setiap interaksi dalam pembelajaran ada beberapa unsur didalamnya, yaitu tujuan yang hendak dicapai dari pembelajaran, adanya guru dan siswa, bahan ajar yang akan disampaikan, metode yang digunakan untuk menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, evaluasi dari proses pembelajaran untuk mengetahui seberapa jauh ketercapaian dari tujuan pembelajaran.<sup>3</sup>

Guru sebagai fasilitator dalam sebuah proses pembelajaran, tidak hanya itu guru menciptakan suasana proses pembelajaran yang tenang dan menyenangkan. Hal tersebut akan membuat siswa menjadi nyaman berada di kelas dan membuat mereka mudah menangkap ilmu yang disampaikan. Efektifitas suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari keterlibatan seluruh siswa yang secara aktif, baik mental, fisik dan sosialnya.<sup>4</sup> Suasana

---

<sup>1</sup> Nida, Parmiti, and Sukmana, 'Pengembangan Media Kartu Bergambar Berorientasi Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran Bahasa Bali'. *Jurnal EDUCTH*, Vol.8 No.1 (2020): 30-31.

<sup>2</sup> Suyono dan Hariyanto, "Belajar dan pembelajaran Teori dan Konsep Dasar", (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2014)

<sup>3</sup> Pratita, 'Penggunaan Media Kartu Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ekonomi Di Smp'. *Jurnal Parameter*, Vol.25 No.2 (2014).

<sup>4</sup> Sopian, 'Tugas, Peran, Dan Fungsi Guru Dalam Pendidikan'. *RAUDHAH Proud To Be Professionals Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, Vol.1 No.1 (2016): 88-97.

proses pembelajaran yang menyenangkan dapat mempengaruhi siswa untuk aktif dalam kelas.

Selain mengatur suasana dalam kelas, pemilihan media pembelajaran yang sesuai akan membuat kelas menjadi lebih menarik perhatian siswa untuk belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, begitupun dengan siswa dapat lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan guru. Dengan menggunakan media pembelajaran akan semakin menarik dan ringkas tetapi tidak mengurangi isi dari materi.<sup>5</sup>

Sebagian besar pembelajaran disekolah masih sangat didominasi oleh metode ceramah dimana hal itu sangat membosankan bagi siswa mereka hanya mendengarkan apa yang dijelaskan oleh gurunya tanpa melakukan hal lainnya. Dengan adanya hal tersebut tentunya capaian pembelajaran tidak dapat optimal. Jika siswa itu kurang tertarik dengan apa yang dijelaskan oleh gurunya tentunya siswa itu tidak akan memberikan feedback yang tidak baik terhadap materi yang diajarkan. Dengan hal itu maka pendidikan di sekolah itu masih perlu inovasi dan kreativitas agar pembelajaran itu dapat berjalan secara optimal.

Pada tingkat pendidikan sekolah dasar peserta didik diberikan berbagai keterampilan yang menjadi dasar pengetahuan awal peserta didik. Dapat pembelajaran sekolah dasar terdapat lima mata pelajaran utama salah satunya pelajaran matematika yang tercantum dalam kurikulum pendidikan Indonesia yang akan selalu diberikan pada peserta didik di setiap tingkat pendidikan.<sup>6</sup>

Matematika merupakan pelajaran pokok yang ada di setiap tingkatan pendidikan namun masih banyak anak yang menganggap bahwa matematika itu merupakan pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan dan siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal, banyak siswa yang ketakutan saat pelajaran matematika berlangsung sehingga hal itu mengakibatkan menurunnya nilai pelajaran matematika mereka. Masih rendahnya kualitas pelajaran matematika menunjukkan bahwa tujuan dari kurikulum belum tercapai optimal, salah satu materi yang dianggap sulit yakni operasi bilangan bulat materi khususnya

---

<sup>5</sup> Mustaqim, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality'. *Jurnal Edukasi Elektro*, Vol.1 No.1 (2017): 36-48.

<sup>6</sup> Futihat, Wibowo, and Mastroah, 'Pengembangan Media Puzzle Huruf Untuk Meningkatkan Kemampuan Siswa Dalam Membaca Permulaan'. *Ibtidai: Jurnal Kependidikan Dasar*, Vol.7 No.2 (2020): 135

penjumlahan yang diajarkan di kelas IV ini merupakan materi yang perlu waktu lama untuk proses pemahamannya, sering kali siswa mengalami kesulitan saat mengerjakan soal, oleh karena itu upaya terus ditingkatkan untuk menumbuhkan semangat belajar siswa, salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat dan menarik sesuai dengan materi yang diajarkan, penerapan media yang bervariasi dapat mengurangi kejenuhan siswa saat pembelajaran sedang berlangsung.

Pada materi penjumlahan bilangan bulat penyebab siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan penjumlahan bilangan bulat yakni siswa sulit menentukan hasil penjumlahan hitung dua bilangan bulat sama-sama bertanda negatif dan berlawanan tanda. Siswa juga mengalami kesulitan jika menjumlahkan bilangan positif dan negatif, dari segi guru merasa sulit untuk mencari cara untuk menjelaskan relevansi materi.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi di MI Nasyiatul Muhtadi'in ada beberapa masalah yang terjadi pada siswa diantaranya siswa yang masih kurang memahami materi, penggunaan media buku paket dan buku siswa dalam menyampaikan materi juga dirasa masih kurang menarik bagi siswa dikarenakan hanya berisi tulisan dan gambar yang sedikit sehingga membosankan untuk dibaca, perbedaan setiap karakter siswa sehingga memerlukan media yang bisa mencakup keseluruhan karakter siswa agar tujuan pembelajaran dapat tercapai, kurangnya antusias siswa sehingga hal itu berpengaruh pada hasil belajar siswa hal itu dibuktikan dari hasil nilai formatif dan sumatif siswa dimana secara evaluasi formatif siswa kurang dari segi keaktifan atau tidak bisa menjawab pertanyaan yang guru ajukan padahal hal tersebut sudah dijelaskan sedangkan kalau dari sumatif nilai siswa juga kurang dari nilai KKM.

Penggunaan media *puzzle* pada materi penjumlahan bilangan bulat untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa dengan media tersebut kemampuan siswa akan berkembang, dapat mengetahui dan memahami serta menerapkan pada media *puzzle* untuk menyusun kepingan menjadi bentuk yang diinginkan. Media *puzzle* sangat menarik bagi siswa karena memiliki bentuk yang beragam dan warna yang menarik, media *puzzle* bisa sebagai alat permainan dan melatih serta merangsang kepekaan berfikir anak untuk melakukan kegiatan, pikiran, perasaan, perhatian dan minat anak.

Berdasarkan pemaparan beberapa masalah diatas maka diperlukan sebuah media pembelajaran yang sesuai untuk menyelesaikan masalah belajar yang ada pada MI

Nasyiatul Muhtadi'in. Peneliti dirasa perlu untuk mengembangkan media pembelajaran berupa *puzzle* yang berisi tentang materi pembelajaran. *Puzzle* ini dapat melibatkan siswa dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat belajar lebih bermakna kalau siswa tersebut belajar secara langsung atau terlibat pembelajaran dapat lebih bermakna bagi siswa dan dapat memahami materi yang diajarkan hal tersebut nantinya akan berpengaruh terhadap hasil belajar.

Penelitian ini diperkuat oleh otoliana yang mengembangkan media *puzzle* pada materi penjumlahan bilangan bulat untuk sekolah dasar. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan selama 2 siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis maka dapat memberikan kesimpulan penggunaan metode *puzzle* dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi penjumlahan bilangan hitung campuran hal ini dilihat dari peningkatan hasil rata-rata siswa dari kondisi awal 33% menjadi 44%.<sup>7</sup>

Media permainan *puzzle* ini dapat merangsang kemampuan matematika siswa yang dimainkan dengan cara dibongkar pasang sesuai dengan aturannya. Peneliti menggunakan media *puzzle* ini untuk mengatasi kesulitan belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat permainan ini menarik bagi siswa khususnya tingkat sekolah dasar. Dengan media *puzzle* ini siswa lebih mudah memahami materi penjumlahan bilangan bulat dan hasil belajar siswa dapat meningkat.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di MI Nasyiatul Muhtadi'in tersebut dalam judul **“Pengembangan Media PUBBEL (*Puzzle Bilangan Bulat*) terhadap hasil belajar materi penjumlahan bilangan bulat pada siswa kelas IV di MI Nasyiatul Muhtadi'in”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi penjumlahan bilangan bulat siswa kelas IV di MI Nasyiatul Muhtadi'in ?
2. Bagaimana cara mengetahui kelayakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi penjumlahan bilangan bulat siswa kelas IV di MI Nasyiatul Muhtadi'in?

---

<sup>7</sup> Otiliana, 'Meningkatkan Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas Iv: Improving Learning Operations Counting Mixed Integers Using Puzzle Games for Class IV Students'. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.6 No.2 (2021): 33-36

3. Bagaimana keefektifitasan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar pada materi penjumlahan bilangan bulat siswa kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadi'in?

### **C. Tujuan Penelitian dan Pengembangan**

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadi'in.
2. Untuk mengetahui kelayakan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadi'in.
3. Untuk mengetahui keefektifitasan media *puzzle* untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada materi penjumlahan bilangan bulat kelas IV di MI Nasyiatul Mubtadi'in.

### **D. Spesifikasi Produk yang dihasilkan**

Untuk menghasilkan media *puzzle* penjumlahan bilangan bulat yang menarik dan inovatif, rancangan dari media *puzzle* penjumlahan bilangan bulat memiliki beberapa spesifikasi sebagai berikut:

1. Media *puzzle* Materi yang diambil adalah operasi bilangan bulat.
2. Media *puzzle* pembelajaran matematika semester genap kelas IV dengan mengambil materi pada bab operasi bilangan bulat dengan sub bab yakni penjumlahan.
3. Media *puzzle* penjumlahan bilangan bulat dapat membantu meningkatkan keefektifan belajar siswa.
4. Media *puzzle* berukuran  $60 \times 70$  cm
5. Papan *puzzle* berasal dari bahan dasar kayu agar dapat bertahan lama dan tidak mudah rusak dan dilapisi aluminium dibagian depan.
6. Warna papan *puzzle* yakni coklat.
7. Keping *puzzle* berasal dari kayu yang dibentuk setengah lingkaran.
8. Ada magnet di setiap bawah keping *puzzle* untuk menggabungkan 2 buah *puzzle* setengah lingkaran.
9. Bentuk *puzzle* setengah lingkaran diberi warna merah untuk bilangan negatif dan kuning untuk bilangan positif
10. Angka hitungan terbuat dari kayu yang diwarnai warni.
11. Tanda penjumlahan dan tanda negatif berasal dari kayu yang diberi warna.
12. Sasaran produknya yaitu siswa kelas IV MI Nasyiatul Mubtadi'in.

## **E. Pentingnya Penelitian dan Pengembangan**

1. Pentingnya penelitian bagi siswa.
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media belajar siswa sehingga dapat memotivasi mereka dan tertarik dalam mengikuti pembelajaran matematika di dalam kelas.
  - b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan fleksibilitas belajar siswa secara optimal.
2. Pentingnya penelitian bagi guru.
  - a. Sebagai masukan bagi guru yang dapat dimanfaatkan dalam pelaksanaan pembelajaran di sekolah menggunakan media *puzzle* penjumlahan bilangan bulat.
  - b. Hasil dari penelitian media *puzzle* ini diharapkan dapat memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran matematika yang efektif dan menarik untuk siswanya.
3. Pentingnya penelitian bagi peneliti.

Sebagai bahan acuan bagi peneliti lain yang selanjutnya dapat memberikan perbaikan dan penyempurnaan dan bisa memberikan manfaat bagi dunia pendidikan.

## **F. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan**

Asumsi dan keterbatasan penelitian dan pengembangan dalam penelitian pengembangan yakni :

1. Asumsi Pengembangan
  - a. Pengembangan media *puzzle* dapat membantu peserta didik untuk lebih aktif mengikuti pembelajaran matematika didalam kelas.
  - b. Peserta didik dapat belajar mandiri.
  - c. Pengembangan media *puzzle* didesain menarik agar peserta didik semangat dalam mempelajari materi penjumlahan bilangan bulat.
2. Keterbatasan Pengembangan
  - a. Dalam pengembangan media *puzzle* ini terdapat keterbatasan yaitu media *puzzle* ini hanya dapat digunakan pada materi penjumlahan bilangan bulat mata pelajaran matematika.
  - b. Produk pengembangan media ini untuk mengukur kemampuan hasil belajar kognitif siswa

c. uji coba produk dilakukan di MI Nasyiatul Mubtadi'in

## G. Penelitian Terdahulu

Nama judul peneliti	Persamaan	Perbedaan	Hasil Penelitian
Santi nurhayati,dkk pada jurnal pendidikan dasar setia budhi Volume 6, Nomer 2, Tahun 2023 berjudul “penggunaan media <i>puzzle</i> dalam meningkatkan kemampuan berhitung siswa pada mata pelajaran matematika” <sup>8</sup>	Sama-sama yang dikembangkan yakni menggunakan media <i>puzzle</i>	Pada penelitian jurnal ini menggunakan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan kemampuan berhitung siswa sedangkan pada penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Pada penelitian penggunaan media <i>puzzle</i> dapat meningkatkan kemampuan berhitung siswa
Robiatul Munajah pada jurnal pendidikan sekolah dasar Volume 4, Nomer 1 tahun 2020 yang berjudul “penerapan media <i>puzzle</i> untuk meningkatkan hasil belajar Ipa pada materi penggolongan Makhluk hidup siswa kelas III di sekolah dasar Mandalasari 2 Pandeglang” <sup>9</sup>	Sama sama menggunakan media <i>puzzle</i> dan untuk meningkatkan hasil belajar siswa	Fokus penelitian dalam jurnal ini yaitu tentang materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran IPA sedangkan dalam penelitian ini yaitu untuk materi operasi bilangan bulat	Penelitian menerapkan media <i>puzzle</i> dalam materi penggolongan makhluk hidup mata pelajaran IPA disimpulkan bahwa penerapan <i>Puzzle</i> dengan pendekatan Konstruktivistik dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam memahami kosep penggolongan makhluk hidup
Anugerah Mulia Tampubolon, pada jurnal ilmiah dalam pendidikan dasar Volume 3 tahun 2020 yang berjudul “Peningkatan prsestasi belajar operasi bilangan hitung campuran bilangan bulat menggunakan media <i>puzzle</i> pada siswa kelas IV di SD Negeri	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Fokus pada penilitian ini yakni meningkatkan pretasi belajar siswa sedangkan pada penelitian ini yakni meningkatkan hasil belajar siswa	hasil penelitian menunjukkan hasil pembelajaran yang dilakukan selama 2 siklus untuk upaya peningkatan prestasi belajar operasi hitung campuran pada siswa kelas IV dapatdilakukan dengan media <i>puzzle</i> dengan penggunaan media

<sup>8</sup> Nurhayati, Suherman, and Rahmani, 'PENGGUNAAN MEDIA PUZZLE DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERHITUNG SISWA PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA'. *Jurnal Pendidikan Dasar Setia Budhi*, Vol.6 No.2 (2023): 103-104.

<sup>9</sup> Munajah, 'Penerapan Media Belajar Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Makhluk Hidup Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Mandalasari 2 Pandeglang'. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, Vol.4 No.1 (2020): 45-56.

167649 Kota Tebing Tinggi” <sup>10</sup>			tersebut meningkatkan kemampuan prestasi belajar pada materi yang diajarkan hal itu bisa dilihat dari rata-rata nilai peningkatan siswa dari kondisi awal 59,72 menjadi 62,78.
Otiliana, pada jurnal pendidikan teknologi informasi Volume 6 Nomer 2 tahun 2021 yang berjudul”Meningkatkan Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Permainan <i>Puzzle</i> pada Siswa Kelas VI” <sup>11</sup>	Sama-sama menggunakan media <i>puzzle</i>	Fokus penelitian pada jurnal ini yakni untuk meningkatkan hasil belajar sedangkan pada penelitian ini untuk hasil belajar, pada jurnal ini operasi hitung bilangan campuran sedangkan pada penelitian ini operasi bilangan bulat	Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama 2 siklus dan berdasar seluruh pembahasan serta analisis maka dapat disimpulkan sebagai berikut. Upaya peningkatan prestasi belajar operasi hitung campuran pada siswa kelas IV SD telah dapat dilakukan dengan metode permainan <i>puzzle</i> . Penggunaan metode permainan <i>puzzle</i> dapat meningkatkan prestasi belajar pada materi operasi hitung campuran siswa kelas IV SDN 14 Palangka tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dari kondisi awal 59,72 menjadi 62,78 pada siklus I dan menjadi 72,22 pada siklus II. Persentase ketuntasan meningkat dari

<sup>10</sup> Tampubolon, ‘Peningkatan Prestasi Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas IV SD Negeri 167649 Kota Tebing Tinggi’. *Jurnal Ilmiah Dalam Pendidikan Dasar*, Vol.3 No.1 (2020): 14-17.

<sup>11</sup> Otiliana, ‘Meningkatkan Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Menggunakan Permainan Puzzle Pada Siswa Kelas Iv: Improving Learning Operations Counting Mixed Integers Using Puzzle Games for Class IV Students’. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Vol.6 No.2 (2021): 33-36.



			kondisi awal 33% menjadi 44% pada siklus I dan menjadi 83% pada siklus II.
Vira Fransiska, Sukmawarti, pada Jurnal Pusdikra Volume 1, Nomor 1, Tahun 2021 yang berjudul “Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan di SD”. <sup>12</sup>	Sama-sama media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media <i>Puzzle</i>	Pada penelitian jurnal ini media yang dikembangkan media <i>puzzle</i> yang dimainkan secara online sedangkan pada penelitian sekarang media <i>puzzle</i> yang dimainkan secara offline, Penelitian jurnal ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar matematika materi pecahan sedangkan pada penelitian sekarang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar pada materi operasi bilangan bulat	Penelitian yang mengembangkan media <i>puzzle</i> berbantu powerpoint sangat layak digunakan pada materi pecahan hal ini ditunjukkan pada hasil validasi ahli media dinyatakan sangat layak dengan memperoleh penilaian jawaban “Ya” sebanyak 13 dari 13 pertanyaan. Hasil validasi ahli materi dinyatakan sangat layak dengan memperoleh penilaian jawaban “Ya” sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Dan penilaian hasil tanggapan pendidik memperoleh penilaian jawaban “Ya” sebanyak 10 dari 10 pertanyaan. Maka media <i>puzzle</i> berbantu powerpoint pada materi pecahan di SD dikategorikan Sangat Layak.

## G. Definisi Operasional

### 1. Pengertian media

Media pembelajaran merupakan sarana menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran, pada *puzzle* ini masuk kedalam media yang berupa gambar yang dibentuk sesuai keinginan.

### 2. Pengertian *Puzzle*

<sup>12</sup> Vira Fransiska, ‘Pengembangan Media *Puzzle* Berbantu Powerpoint Pada Materi Pecahan Di SD’. *Jurnal Pusat Studi Pendidikan Rakyat*, (2021):38-43.

Media *Puzzle* merupakan suatu media pembelajaran berupa potongan- potongan bentuk yang disusun sehingga terbentuk menjadi bentuk yang utuh. *Puzzle* terdiri dari dua jenis yang menyimbolkan bilangan positif dan negatif yang apabila *puzzle* digabungkan membentuk nilai 0.

### 3. Penjumlahan Bilangan Bulat

Bilangan bulat merupakan bilangan tidak pecahan yang terdiri dari bilangan positif, nol dan bilangan bulat negatif yang dilambangkan dengan (0, -1, -2, -3..... dan 0, 1, 2, 3).

### 4. Hasil Belajar

Suatu hasil yang telah dicapai setelah mengalami proses belajar yang didalamnya menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. perubahan-perubahan yang terjadi pada siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar, karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap.

