

**PENGARUH TERAPI *PUZZLE* TERHADAP PERUBAHAN PERILAKU AGRESIF
ANAK PRA SEKOLAH
(Studi di TK Bina Insani Candimulyo Jombang)**

Intan Permata Sari*Muarrifah** Dwi Prasetyaningati***

ABSTRAK

Perilaku agresif anak masih menjadi masalah yang penting bagi orang tua dan guru karena sangat berpengaruh bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak dikemudian hari. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis pengaruh terapi puzzle terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang. Desain penelitian ini adalah pra eksperimen *one group pre test post test design*. Populasinya ibu yang mempunyai anak agresif di TK Bina Insani Candimulyo Jombang yang berjumlah 34 orang. Teknik sampling menggunakan *simple random sampling* dengan sampelnya sejumlah 31 orang. Variable independent yaitu terapi puzzle, variabel dependent yaitu perilaku agresif anak pra sekolah. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi dengan pengolahan data *editing, coding, scoring, tabulating* dan uji statistik menggunakan *wilcoxon*. Hasil penelitian sebagian besar dari responden sebelum diberi terapi puzzle mempunyai perilaku agresif sedang yaitu sebesar 21 orang (67,7%), sesudah diberikan terapi puzzle sebagian besar mempunyai perilaku agresif sangat rendah (58,1%). Uji *wilcoxon* menunjukkan bahwa nilai signifikansi $p = 0,001 < \alpha (0,05)$, sehingga H_0 ditolak. Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengaruh terapi puzzle terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang. Hasil penelitian ini bisa menjadi bahan penelitian bagi mahasiswa tentang pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah.

Kata Kunci : perilaku agresif, pra sekolah, terapi puzzle

***EFFECT OF PUZZLE THERAPY ON CHANGE OF AGGRESSIVE CHILDREN
BEHAVIOR PRE SCHOOL
(Study in kindergarten Bina Insani Candimulyo Jombang)***

ABSTRACT

Aggressive behavior of children is still an important issue for parents and Teachers because it is very influential for the growth, development and future of children. If not handled properly and properly, aggressive behavior can negatively affect the lives of children in the future. The purpose of this study is to analyze the influence of puzzle therapy on aggressive behavior of pre school children in Bina Insani Candimulyo Jombang kindergarten. The design of this study was pre experimental one group pre test post test design. The population of mothers who have children aggressively in kindergarten Bina Insani Candimulyo Jombang which amounted to 34 people. The sampling technique uses simple random sampling with a sample of 31 people. The research instrument used observation sheet with data processing editing, coding, scoring, tabulating and statistical test using wilcoxon. The results of most of the respondents before being given puzzle therapy had moderate aggressive behavior that was 21 people (67.7%), after puzzle therapy mostly had very aggressive behavior (58.1%). The wilcoxon test shows that the significance value $p = 0.001 < \alpha (0.05)$, so H_0 is rejected. This research can be concluded that the influence of puzzle therapy on aggressive behavior of pre school children in kindergarten Bina Insani

Candimulyo Jombang. The results of this study can be a research material for students about the influence of puzzle therapy on aggressive behavior of pre school children.

Keywords: puzzle therapy, aggressive behavior, pre school children

PENDAHULUAN

Perilaku agresif anak masih menjadi masalah yang penting bagi orang tua dan guru karena sangat berpengaruh bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak dikemudian hari. Dikatakan bahwa sikap agresif anak pada usia dini jika menetap sampai anak tersebut dewasa, maka berdampak sangat merugikan diri anak (Wulandari, 2011, 77).

Banyak cara atau terapi yang digunakan untuk menangani perilaku agresif salah satunya yaitu dengan terapi permainan *puzzle*. Terapi permainan ini akan merasa nyaman dan senang sehingga anak tidak menyadari bahwa anak sedang diberikan terapi *puzzle* (Izzaty, 2010, 110).

Menurut Izzaty (2010, 102) banyak anak-anak yang memiliki permasalahan perilaku agresif belum dapat dikuantifikasi secara pasti karena kondisi setiap anak serta lingkungan yang berpotensi menciptakan perilaku bermasalah diri. Komisi Perlindungan Anak Indonesia (KPAI) mengatakan bahwa 20-30% tayangan televisi terutama film kartun sangat mempengaruhi perkembangan perilaku anak dalam hal yang negatif (KPAI, 2012). Achenbach & Edelbrock (dalam Arismantoro, 2008, 55) menemukan bahwa prevalensi anak yang memiliki tingkah laku bermasalah di Taman Kanak-Kanak diestimasi berkisar antara 3% - 6% dari populasi. Adapun penelitian Ruth (1996, 64) mengungkapkan bahwa gangguan perilaku agresif pada anak usia sekolah awal sebesar 6 % dari populasi, dengan kecenderungan lebih besar pada anak laki-laki yaitu sebesar 5 %, sedangkan pada

anak perempuan 1 % sampai 3 % dari populasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap 27 anak Kelompok B TK ABA Tegal Domban pada tanggal 30 Juli 2013, terdapat 11 anak atau 40,74% yang menampilkan tingkah laku agresif. Tingkah laku agresif dimunculkan oleh anak laki-laki dan juga perempuan. Perilaku agresif memukul sebanyak 2 anak (18,2%), mendorong sebanyak 2 anak (18,2%), berkelahi sebanyak 2 orang (18,2%), merusak sebanyak 1 (9,1%), mencubit sebanyak 1 orang (9,1%), menendang sebanyak 1 orang (9,1%), mencoret pipi temannya sebanyak 1 anak (9,1%) dan menghindar atau mengejek sebanyak 1 anak (9,1%).

Berbagai faktor yang mempengaruhi munculnya perilaku agresif bila ada serangan dan frustrasi, penguatan, imitasi, norma social. Menurut Sofyan (2014, 44) faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku agresif terdiri dari : naluri agresif, keadaan sumpek (resah), tindakan agresif yang dipelajari, pengaruh televisi, frustrasi, tekanan dan balas dendam. Faktor lain yang dapat memicu perilaku agresif adalah pengaruh kelompok teman sebaya (Johana, 2015,13).

Dampak perilaku agresif akan berpengaruh terhadap diri anaknya sendiri atau pun orang lain. Dampak bagi dirinya sendiri yaitu akan dijauhi oleh teman-temannya dan memiliki konsep diri yang buruk, dampak bagi orang lain yaitu akan menimbulkan ketakutan bagi anak-anak lain (Hendriyani, 2012, 66).

Pada usia pra sekolah merupakan masa dimana anak membutuhkan permainan yang lebih banyak dari sebelumnya. Sebab itu penting bagi para orang tua dan guru untuk memberikan permainan yang baik

bagi perkembangan sosial anak, salah satu permainan yang cocok untuk perubahan agresif anak yaitu permainan *puzzle* (Susanti, 2013, 52).

Menurut Romlah (2010, 77) mengatakan bahwa bermain merupakan media alami anak untuk mengekspresikan diri, mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengungkapkan daya imajinasinya. Sehingga dapat menciptakan pribadi yang pintar, berakhlak mulia dan dapat diterima oleh masyarakat. Permainan bagi anak merupakan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, seperti halnya bahasa bagi orang dewasa. Melalui permainan kesulitan-kesulitan anak lebih mudah untuk diungkapkan (Partini, 2011, 42). Mengingat latar belakang di atas maka penulis berkeinginan untuk meneliti tentang tentang: pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang

Rumusan Masalah

“Apakah ada pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang?”

BAHAN DAN METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah pra eksperimen *one group pre test post test* adalah penelitian dimana pengambilan data variabel akibat (dependent) dilakukan terlebih dahulu. Variabel independen dalam penelitian ini adalah terapi *puzzle* dan variabel dependen adalah perilaku agresif anak pra sekolah. Populasinya adalah 34 anak. Dari jumlah tersebut diambil sampel sebanyak 31 orang. Dengan *simple random sampling*. Data dikumpulkan melalui kuesioner.

HASIL PENELITIAN

Perilaku agresif anak pra sekolah sebelum diberi terapi *puzzle*

Tabel 5.3 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Perilaku agresif anak pra sekolah sebelum diberi terapi *puzzle* di TK Bina Insani Candimulyo Jombang tanggal 8-13 Mei 2017

No	Pre test	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sedang	21	67.7
2	Rendah	10	32.3
Total		31	100.0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden sebelum diberi terapi *puzzle* mempunyai perilaku agresif sedang yaitu sebesar 21 orang (67,7%).

Perilaku agresif anak pra sekolah sesudah diberi terapi *puzzle*

Tabel 5.4 Distribusi frekuensi responden berdasarkan Perilaku agresif anak pra sekolah sesudah diberi terapi *puzzle* Di TK Bina Insani Candimulyo Jombang tanggal 8-13 Mei 2017

No	Post test	Frekuensi	Persentase (%)
1	Rendah	13	41.9
2	sangat rendah	18	58.1
Total		31	100.0

Sumber : Data primer 2017

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 18 orang menunjukkan bahwa sesudah diberikan terapi *puzzle* sebagian besar mempunyai perilaku agresif sangat rendah (58,1%).

Tabulasi silang Pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah

Tabel 5.5 Tabulasi silang pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah Di TK Bina Insani Candimulyo Jombang tanggal 8-13 Mei 2017

Pre test	Post test				Total
	Sedang	Rendah	Sangat rendah	Total	
0	0	Σ	%	Σ	%
				Σ	%

Sedang	0	0	10	32,3	11	35,5	21	67,7
Rendah	0	0	3	9,7	7	22,6	10	32,3
Sangat rendah	0	0	0	0	0	0	0	0
Total	0	0	13	41,9	18	58,1	31	100

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 31 responden sebagian kecil yang awalnya sedang kemudian menjadi sangat rendah (67,7%).

Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ($P < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

PEMBAHASAN

Perilaku agresif anak pra sekolah sebelum diberi terapi *puzzle*

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 31 responden dengan pemberian kuesioner sebanyak 29 soal berupa pertanyaan, pada tabel 5.3 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden sebelum diberi terapi *puzzle* mempunyai perilaku agresif sedang yaitu sebesar 21 orang (67,7%). Perilaku agresif sedang ditunjukkan dengan jawaban rata-rata responden dari 4 parameter, 3 parameter yang sebagian besar di jawab dengan skor sedang yaitu parameter agresif verbal (60,61%), agresif marah (65,45%), agresif permusuhan (62,67%).

Menurut pendapat peneliti pada anak pra sekolah mengalami perkembangan yang terkadang kurang baik seperti terjadinya perilaku agresif masih menjadi masalah yang penting bagi orang tua dan guru karena sangat berpengaruh bagi pertumbuhan, perkembangan dan masa depan anak. Bila tidak ditangani dengan baik dan benar, perilaku agresif dapat berdampak negatif pada kehidupan anak dikemudian hari.

Game *puzzle* merupakan permainan gambar yang termasuk ke dalam permainan yang berbentuk visual karena hanya dapat dicerna melalui indera penglihatan saja. Diantara berbagai jenis permainan yang digunakan dalam pembelajaran. Sebab *puzzle* itu disukai oleh siswa, harganya relatif terjangkau dan tidak sulit mencarinya (Abdullah, 2012).

Berdasarkan tabulasi para parameter agresif verbal diketahui parameter (37,62%) dan nilai rata-rata sedang pada soal no 14 yaitu “apakah anak anda membantah teman-temannya jika tidak sesuai dengan pendapatnya” (2,4).

Menurut peneliti anak yang selalu membantah menunjukkan anak terlalu agresif sehingga anak tersebut perlu dididik atau dibina secara halus agar anak tersebut tidak mengalami perilaku agresif yang bisa membahayakan anak ketika saat mulai remaja.

Menurut Buss dan Perry (2010, 97) Agresif verbal (*Verbal Aggression*) merupakan komponen motorik, seperti melukai dan menyakiti orang lain dengan menggunakan verbal/perkataaan. Misalnya seperti mencaci maki, berkata kasar, berdebat, menunjukkan ketidaksukaan atau ketidaksetujuan, menyebarkan gosip, dan lain-lain. Contohnya, beberapa siswa yang saling mengejek satu sama lainnya dengan ejekan yang menyakitkan.

Berdasarkan tabulasi para parameter agresif permusuhan dengan parameter (62,67%) dan nilai rata-rata soal sedang pada soal no 27 yaitu “apakah anak anda pernah merasa jika ada teman yang berbuat baik padanya, pasti punya maksud tertentu” rata-rata (2,9).

Menurut pendapat peneliti anak tersebut selalu curiga pada temannya jika berbuat baik maka temannya akan meminta imbalan, jadi anak tersebut dididik supaya tidak terlalu agresif sehingga bisa bergaul dengan temannya tanpa rasa curiga.

Menurut Buss dan Perry (2010, 99) agresif permusuhan meliputi komponen kognitif,

seperti benci dan curiga pada orang lain, iri hati dan merasa tidak adil dalam kehidupan.

Berdasarkan tabulasi para parameter agresif marah diketahui parameter (62,67%) dan nilai rata-rata soal sedang pada soal no 11 yaitu “anak anda hakan merasa meledak saat begitu marah”(2,48). Menurut pendapat peneliti anak anda heran karena sering kali merasa marah atas hal-hal tertentu, jadi anak tersebut dididik supaya tidak terlalu agresif sehingga bisa bergaul mudah sekali marah dengan temannya.

Agresif marah (*Angssser*) Merupakan emosi atau afektif, seperti munculnya kesiapan psikologis untuk bertindak agresif.

Perilaku Agresif Anak Pra Sekolah Sesudah Diberi Terapi *Puzzle*

Berdasarkan tabel 5.4 menunjukkan bahwa sebagian besar dari responden yaitu 18 orang menunjukkan bahwa sesudah diberikan terapi *puzzle* sebagian besar mempunyai perilaku agresif sangat rendah (58,1%).

Menurut peneliti setelah di lakukan terapi *puzzle* sebagian besar anak pra sekolah terdapat 18 anak dengan hasil sangat rendah di karenakan anak tersebut sangat antusias melakukan terapi *puzzle* yang bisa menurunkan perilaku agresif dari negatif ke positif.

Menurut Romlah (2010,77) mengatakan bahwa bermain merupakan media alami anak untuk mengekspos diri, mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengungkapkan daya imajinasinya. Sehingga dapat menciptakan pribadi yang pintar, berakhlak mulia dan dapat diterima oleh masyarakat. Melalui permainan kesulitan-kesulitan anak lebih mudah untuk diungkapkan (Partini, 2011,42).

Berdasarkan tabulasi parameter rata-rata terendah terdapat pada parameter agresif marah dengan parameter (40,72%) dan

nilai rata-rata terendah pada soal no 16 yaitu “ apakah anak anda heran karena sering kali merasa marah atas hal-hal tertentu “ dengan rata-rata (1,5).

Menurut peneliti anak tidak akan heran karena sering kali merasa marah atas hal-hal tertentu, hal ini sangat baik untuk memunculkan rasa persaudaraan antara teman, selain itu perilaku agresif marah anak menurun disebabkan anak sudah mendapatkan terapi *puzzle* sehingga anak tersebut tidak mau memukul temannya karena bisa menimbulkan permusuhan dikemudian hari.

Menurut Buss dan perry (2010, 101) Agresif marah (*Angssser*) Merupakan emosi atau afektif, seperti munculnya kesiapan psikologis untuk bertindak agresif. Misalnya kesal, hilang kesabaran dan tidak mampu mengontrol rasa marah. Berdasarkan parameter agresif permusuhan dengan parameter (42,05%) dan nilai rata-rata terendah pada soal no 25 yaitu “ apakah anak anda terkadang merasa teman-temannya menertawakannya tanpa sepengetahuan anak anda” nilai rata-rata (1,5).

Menurut peneliti anak anda terkadang merasa teman-temannya menertawakannya tanpa sepengetahuan anak anda maka akan selalu merasa curiga terhadap teman-temannya. Perilaku agresif permusuhan anak menurun disebabkan anak sudah mendapatkan terapi *puzzle* sehingga anak tersebut tidak akan menaruh rasa curiga terhadap teman-temannya.

Menurut Buss dan Perry (2010, 90) agresif permusuhan meliputi komponen kognitif, seperti benci dan curiga pada orang lain, iri hati dan merasa tidak adil dalam kehidupannya.

Berdasarkan parameter agresif verbal dengan parameter (43,27%) dan nilai rata-rata terendah pada soal no 10 yaitu “ anak anda akan mengatakan dengan terus terang ketika jengkel dengan seseorang” nilai rata-rata (1,6).

Menurut peneliti anak anda jika mengatakan dengan terus terang ketika jengkel dan mengumpat kata-kata kasar dan kotor ataupun memanggil panggilan yang buruk kepada temannya, misalnya, si jelek, si kurus, atau si bodoh. Bagi anak yang mengerti arti dari kata-kata tersebut akan melakukan pembalasan, perilaku agresif verbal anak menurun disebabkan anak sudah mendapatkan terapi *puzzle* sehingga anak tersebut tidak akan menyakiti orang lain dengan perkataannya.

Menurut Buss dan Perry (2010, 101) agresif merupakan komponen motorik, seperti melukai dan menyakiti orang lain dengan menggunakan verbal/perkataan. Pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah.

Berdasarkan tabel 5.5 menunjukkan bahwa dari 31 responden sebagian kecil yang awalnya sedang kemudian menjadi sangat rendah (67,7%).

Hasil uji statistik *wilcoxon* diperoleh angka signifikan atau nilai *probabilitas* (0,000) jauh lebih rendah standart signifikan dari 0,05 atau ($p < \alpha$), maka data H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti ada pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang.

Menurut peneliti terapi *puzzle* bisa menurunkan perilaku agresif pada anak, permainan *puzzle* merupakan salah permainan bongkar pasangan yang bisa mengasah otak anak agar anak bisa memahami tentang bahaya perilaku agresif yang bisa mengakibatkan permusuhan. Selain itu terapi *puzzle* bagi anak merupakan alat untuk berkomunikasi dengan orang lain, seperti halnya bahasa bagi orang dewasa. Melalui permainan kesulitan-kesulitan anak lebih mudah untuk diungkapkan. Terapi *puzzle* dipilih sebagai alternatif untuk membantu mengurangi tingkat agresivitas pada anak TK, karena bagi seorang anak bermain adalah kegiatan yang mereka lakukan sepanjang hari. Menurut Romlah (2010,77) mengatakan

bahwa bermain merupakan media alami anak untuk mengekspos diri, mengungkapkan perasaan-perasaannya dan mengungkapkan daya imajinasinya. Sehingga dapat menciptakan pribadi yang pintar, berakhlak mulia dan dapat diterima oleh masyarakat. Melalui permainan kesulitan-kesulitan anak lebih mudah untuk diungkapkan (Partini, 2011,42).

Penelitian ini didukung oleh penelitian sebelumnya yaitu penelitian Tawaduddin Nawafilaty yang berjudul pengaruh bermain *puzzle* terhadap perilaku sosial anak diperoleh perbedaan anak dari sebelum dan sesudah diberikan treatment bermain *puzzle* dan setelah dianalisis bermain *puzzle* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sosial anak kelompok B TK Harvard Pre School Kebomas, Gresik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Perilaku agresif anak pra sekolah sebelum diberi terapi *puzzle* di TK Bina Insani Candimulyo Jombang dalam kategori agresif sedang.

Perilaku agresif anak pra sekolah sesudah diberi terapi *puzzle* di TK Bina Insani Candimulyo Jombang dalam kategori agresif sangat rendah.

Ada pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah di TK Bina Insani Candimulyo Jombang

Saran

Bagi institusi pendidikan

Di harapkan bagi mahasiswa dapat digunakan sebagai bahan referensi teori terkait terapi *puzzle*, khususnya dosen keperawatan dapat berperan lebih aktif pada saat pembelajaran dalam pengembangan terkait terapi *puzzle* guna untuk menurunkan tingkat agresif pada anak.

Bagi peneliti selanjutnya

Di harapkan dapat di jadikan acuan atau referensi dalam melakukan penelitian lebih

lanjut tentang pengaruh terapi *puzzle* terhadap perilaku agresif anak pra sekolah, dengan mengembangkan terapi *puzzle* dalam teknik atau metode yang berbeda.

Bagi TK

Hasil penelitian dapat meningkatkan wawasan untuk guru tentang perilaku agresif anak pra sekolah pada saat pembelajaran di kelas dengan waktu 15-35 menit baik melalui buku atau informasi lainnya sehingga bisa menerapkan terapi *puzzle* pada anak didik agar bisa mengurangi perilaku agresif anak pra sekolah

KEPUSTAKAAN

- Abdullah, 2012. *Pengertian game puzzle*. <http://www.pmiichondrodinmuko.or.id/wp-content/uploads>. Diakses 20/02/2017
- Arismantoro.(2008).*Tinjauan Berbagai Aspek Character Building: Bagaimana Mendidik Anak Berkarakter*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Hendriyani, 2012. Dampak perilaku agresif. <http://poltekkespadang.ac.id/download>. Diakses 26/02/2017
- Izzaty. 2010. Permasalahan perilaku agresif pada anak. <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses 25/02/2017
- Johana, 2015. Faktor perilaku agresif. <http://poltekkespadang.ac.id/download>. Diakses 25/02/2017
- KPAI, 2012. Tayangan kekerasan televisi mempengaruhi perilaku agresif. <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses 25/02/2017
- Ruth, K.L. (1996). Attachment Relationship Among Children With Aggressive Behavior Problems: The Role of Disorganized Early Attachment Patterns. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*. Volume 64 No.1 Tahun 1996. Harvard Medical School America.
- Partini, 2011. Permainan pada anak pra sekolah. <http://eprints.uny.ac.id/13445> Diakses 27/02/2017
- Perry. 2010. Skala Pengukuran Perilaku agresif. <http://etd.eprints.ums.ac.id>. Diakses 20/02/2017.
- Romlah. 2010. Bermain puzzle. <http://eprints.uny.ac.id/13445>. Diakses 27/02/2017
- Susanti, 2013. perubahan agresif anak. <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses 27/02/2017
- Wulandari, 2011. Perilaku agresif pada anak. <http://eprints.ums.ac.id>. Diakses 26/02/2017