

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada hakekatnya olahraga merupakan aktivitas fisik (jasmani) maupun psikis seseorang yang melibatkan gerak tubuh berulang untuk meningkatkan kualitas diri melalui perubahan holistik pada kesehatan fisik maupun mental dan emosional. Menurut Undang-Undang no. 3 tahun 2005, olahraga adalah suatu aktivitas yang bertujuan untuk membina dan mengembangkan potensi baik jasmaniah, rohaniah maupun sosial yang tersusun secara sistematis. Sedangkan menurut ICSPE (*International Council of Sport and Physical Education*) yang dikutip oleh Lutan (dalam Aprilianto, M.V dan E.B Fahrizqi, 2015) menyatakan bahwa olahraga merupakan aktivitas jasmani yang bersifat permainan dan melibatkan unsur pertentangan terhadap diri sendiri, orang lain atau konfrontasi dengan faktor alam..

Jadi dapat dikatakan bahwa olahraga merupakan aktivitas fisik (Jasmani) maupun psikis yang tersusun secara sistematis dan bertujuan untuk mengembangkan potensi jasmaniah, rohaniah, dan meningkatkan kualitas diri yang bersifat permainan dengan melibatkan unsur pertentangan.

Olahraga Olahraga merupakan aktivitas penting yang harus dilakukan oleh setiap orang. Selain dapat menyehatkan jasmani dan meningkatkan taraf hidup sehat yang lebih baik, olahraga juga dapat meredakan stress. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Jessica Dolland yang menyatakan bahwa *“Sport is an excellent stress reliver. Exercise can distract the mind from concern with the way the body to relieve muscle tension”* yang berarti olahraga dapat meredakan ketegangan otot tubuh yang kemudian dapat menurunkan tingkat stress dengan sangat baik. Oleh karena banyaknya manfaat olahraga bagi kehidupan setiap orang, olahraga menjadi suatu kewajiban yang penting untuk dilakukan dalam kehidupan sehari-hari.

Banyak jenis olahraga yang sudah berkembang di kalangan masyarakat baik olahraga rekreasi yang bersifat sebagai kesenangan maupun jenis olahraga prestasi yang dipertandingkan dalam ajang kompetisi. Salah satu jenis olahraga yang saat ini tengah berkembang di kalangan masyarakat adalah petanque.

Olahraga petanque merupakan olahraga yang berasal dari Perancis. Olahraga petanque merupakan salah satu jenis olahraga konsentrasi yang baru berkembang di kalangan masyarakat Indonesia. Perkembangan olahraga ini dimulai sejak dimasukkannya petanque sebagai salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan dalam pesta olahraga SEA GAMES pada tahun 2011, dimana pada saat itu Indonesia menjadi tuan rumah pelaksananya.

Oleh karena perkembangannya di Indonesia yang dapat dikatakan masih baru, maka perlu adanya pengenalan dan pembinaan terkait petanque pada masyarakat luas khususnya pelajar dan mahasiswa sebagai generasi penerus. Untuk mendukung hal tersebut, sudah banyak upaya yang dilakukan oleh pemerintah, salah satunya adalah memasukkan olahraga petanque sebagai salah satu materi

dalam pendidikan olahraga di sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, SMA hingga Universitas. Sampai saat ini, pengenalan dan pembinaan yang diupayakan pemerintah lebih banyak berkembang pada jenjang Universitas.

Salah satu Universitas yang saat ini sudah menerapkan petanque sebagai salah satu mata kuliah wajib dalam pelaksanaan pembelajaran adalah Universitas Pendidikan Ganesha atau yang selanjutnya disebut dengan Undiksha. Undiksha menerapkan petanque sebagai salah satu mata kuliah pada program studi S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi atau Penjaskesrek sejak tahun 2014.

Penjaskesrek merupakan sebuah program studi yang mewadahi mahasiswa sebagai calon guru yang berkompeten dalam bidang olahraga. Sehingga selain sebagai pembinaan menuju prestasi, pemberian mata kuliah petanque di prodi penjaskesrek juga untuk mencetak tenaga pengajar yang nantinya dapat mengenalkan berbagai bidang olahraga khususnya petanque secara berkesinambungan. Adapun pemberian mata kuliah petanque di Undiksha, diberikan pada mahasiswa yang sudah memasuki tingkat tahun ke dua atau pada saat mahasiswa menempuh semester 3.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, diketahui bahwa tidak seluruh mahasiswa penjaskesrek semester 3 yang mendapatkan pembelajaran petanque sudah mengenal jenis olahraga tersebut. Beberapa mahasiswa menyatakan sudah mengenal olahraga petanque sejak SMP ataupun SMA, bahkan diantaranya merupakan atlet kabupaten. Namun beberapa mahasiswa yang lain menyatakan baru mengenal olahraga petanque saat menempuh semester 3 di penjaskesrek. Hal ini kemudian dalam pelaksanaan pembelajarannya masih ditemukan beberapa

kendala yaitu beberapa mahasiswa mengalami kesulitan pada saat melakukan teknik dasar petanque.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan dosen pengampu mata kuliah petanque di jurusan penjasrek Undiksha, diperoleh hasil wawancara yaitu sejak masa pandemi *covid-19* yang melanda di seluruh wilayah Indonesia, seluruh perkuliahan tidak terkecuali perkuliahan petanque di Undiksha dilaksanakan secara daring atau pembelajaran berbasis *e-learning*. Pelaksanaan perkuliahan daring dilakukan dengan menggunakan *platform zoom, google meet, google classroom* ataupun melalui diskusi *chat whatsapp*.

Adapun pemberian materi terkait pembelajaran praktik diberikan dalam bentuk video pembelajaran yang di unduh dari aplikasi *youtube*. Pemberian video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi *youtube* dilakukan sebagai salah satu upaya untuk mendukung pembelajaran praktik yang dapat dilakukan mahasiswa secara mandiri di rumah. Hal ini di anggap lebih efektif di bandingkan mahasiswa diberikan materi dengan praktik melalui *platform zoom* atau *google meet* yang notabene waktu pelaksanaan perkuliahannya juga sangat singkat.

Namun menurut hasil wawancara yang dilakukan terhadap mahasiswa penjaskesrek semester 3 yang saat ini tengah mengikuti perkuliahan petanque di Undiksha, dikatakan bahwa penggunaan video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi *youtube* sebagai bentuk media pembelajaran dalam menjelaskan materi, dianggap kurang sesuai. 11 dari 15 mahasiswa yang diwawancari mengatakan bahwa video pembelajaran yang diunduh dari aplikasi *youtube* kurang dapat menjelaskan materi secara rinci.

Di dalam video, lebih banyak menunjukkan bagaimana cara bermain petanque dibandingkan bagaimana cara yang benar dalam melakukan teknik dasar bermain petanque. Beberapa video juga menjelaskan teknik bermain petanque yang bagus namun tidak menjelaskan secara rinci terkait penggunaan berbagai macam teknik bermain. Sehingga dalam pelaksanaan belajar mandiri, masih dibutuhkan banyak referensi lain diluar dari video pembelajaran yang diberikan misalnya penjelasan rinci mengenai teknik dasar permainan petanque yang harus di akses melalui *google search*.

Oleh karena banyaknya kendala atau kekurangan yang muncul dalam pembelajaran petanque berbasis daring yang dilakukan, mahasiswa penjaskesrek yang baru mengenal olahraga petanque hampir seluruhnya merasa mengalami kesulitan dalam melakukan permainan petanque. Kesulitan ini didominasi oleh kesalahan dalam melakukan teknik *shooting* sebagai teknik dasar lanjutan dari teknik *pointing*. Hal Itu dikarenakan selain perlunya pemahaman materi, melakukan teknik *shooting* juga dibutuhkan tingkat akurasi yang lebih dibandingkan dengan melakukan teknik *pointing*.

Berkaitan dengan masalah yang sudah dipaparkan diatas, kiranya diperlukan suatu media pembelajaran yang dapat menyajikan materi lengkap terkait permainan petanque dan juga dilengkapi dengan contoh atau model pembelajaran untuk dapat memberikan contoh praktik nyata dalam pembelajaran petanque sehingga memudahkan mahasiswa dalam mempelajari teknik *shooting* petanque.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang penting adanya di dalam proses belajar mengajar. Media menjadi bagian integral dalam pembelajaran dimana Selain dapat menggantikan sebagian tugas guru sebagai

penyaji materi (penyalur pesan), media pembelajaran juga memiliki potensi-potensi yang unik yang dapat membantu siswa dalam belajar.

Oleh karena itu melihat dari permasalahan yang ada, dalam penelitian ini, penulis menawarkan solusi yaitu dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif dengan menggunakan video pembelajaran tentang teknik *shooting* petanque untuk mendukung pembelajaran berbasis daring dan pembelajaran mandiri dirumah. Video pembelajaran yang ditawarkan dalam penelitian ini dirancang dengan menggunakan video tutorial. Pemilihan video tutorial dilakukan karena adanya kebutuhan model pembelajaran dalam pemberian materi terkait praktik pada permainan petanque.

Video tutorial memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi yang disampaikan melalui alur penayangan dan penjelasannya. Dalam hal ini, video tutorial dapat memberikan penayangan dan penjelasan secara lebih rinci tentang teknik *shooting* yang benar dalam permainan petanque sehingga mahasiswa dapat mempelajari dan mempraktikannya. Video tutorial juga dikemas dengan menggabungkan berbagai informasi menjadi satu kesatuan yang menarik yang dapat dinikmati dengan verbal maupun visual secara bersamaan, dapat membangkitkan motivasi penerimannya sehingga lebih mudah untuk mahasiswa memahami materi yang disajikan. Selain itu, (Sirih & Erniwati, 2018) menyatakan bahwa penerapan media berbasis video pembelajaran secara tidak langsung dapat meningkatkan efektivitas belajar untuk mencapai pembelajaran yang komprehensif dan efektif dapat mengatasi masalah yang berkaitan dengan keterbatasan waktu dan ruang.

Pemilihan penggunaan media video pembelajaran dalam penelitian ini dikuatkan oleh beberapa hasil penelitian sebelumnya, diantaranya penelitian yang pernah dilakukan oleh (Sokheh dkk., 2017) yaitu mengenai pengembangan video pembelajaran dengan model ADDIE pada materi passing bola basket. Penelitian dan pengembangan ini secara keseluruhan memperoleh hasil akhir yang menyatakan bahwa media video pembelajaran yang dikembangkan dinilai sudah valid dan layak digunakan sebagai media yang sesuai dalam membantu proses pembelajaran materi passing bola basket di kelas VII SMP 6 Singaraja.

Selain penelitian terkait pengembangan video pembelajaran yang dilakukan oleh Sokheh, penelitian lain yang relevan juga pernah dilakukan oleh (Ani & Dewi, 2015). Penelitian ini mengenai pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah softball yang bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video pembelajaran teknik-teknik dasar permainan softball berupa CD pada jurusan Pendidikan Kepelatihan Olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan, Unesa. Hasil dari penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengembangan video pembelajaran dinyatakan layak digunakan untuk dapat membantu proses belajar mahasiswa secara mandiri.

Selain itu, beberapa penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Suwiwa (Suwiwa dkk., 2014) yang berjudul “Pengembangan Multimedia Interaktif Pembelajaran pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Pencak Silat”. Adapun hasil penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan dinilai sudah valid dan layak digunakan sebagai bahan ajar yang sesuai dalam membantu proses pembelajaran pencak silat.

(Hibra dkk., 2019) juga pernah melakukan penelitian terkait pengembangan video pembelajaran dengan judul *“Development of Vlog Learning Media (Video Tutorial) on Student Materials. Tax at SMK PGRI 1 Jombang.* Penelitian ini dilatarbelakangi karena keterbatasan media pembelajaran pada materi akuntansi kelas XII Administrasi Perpajakan di SMK PGRI 1 Jombang yang menyebabkan siswa mengalami kesulitan pemahaman dan menghafal. Adapun hasil dari penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa media yang dikembangkan dinyatakan layak untuk diterapkan dan digunakan dalam membantu siswa menghadapi kesulitan belajar serta dalam meningkatkan hasil belajar pada materi akuntansi.

Dari keempat penelitian yang relevan seperti yang dijelaskan sebelumnya, terdapat penelitian lain yang juga sangat relevan dengan penelitian yang dilakukan penulis yaitu penelitian terkait pengembangan video tutorial yang juga mengadaptasi model pengembangan ADDIE seperti penelitian yang dilakukan oleh (Krismanto, 2016) . Penelitian ini mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial gerak dasar tenis lapangan untuk anak SD di Kabupaten Temanggung. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk video tutorial gerak dasar tenis lapangan untuk atlet pemula pada tingkat sekolah dasar. Adapun hasil dari penelitian ini secara keseluruhan menunjukkan bahwa pengembangan video tutorial gerak dasar tenis lapangan untuk atlet pemula pada tingkat sekolah dasar dinyatakan baik digunakan sebagai media dalam membantu proses latihan gerak dasar tenis lapangan oleh atlet pemula sekolah dasar di Kabupaten Temanggung.

Dalam hal ini, pengembangan media pembelajaran berbasis video terutama video tutorial dapat dikatakan sebagai suatu terobosan baru di dunia kepelatihan maupun kependidikan. Video pembelajaran terutama video tutorial memberikan unsur kognitif berupa pemahaman materi melalui alur penayangan dan penjelasannya. Selain karena keberadaanya yang dapat ditampilkan secara visual maupun verbal, video tutorial juga dapat dikemas menjadi lebih menarik sehingga memotivasi mahasiswa sebagai peserta didik atau atlet untuk lebih memahami materi yang disajikan.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan satu permasalahan yang dituangkan ke dalam judul skripsi yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Teknik *Shooting* dalam Permainan Petanque pada Mahasiswa Prodi Penjaskesrek Tahun 2020/2021”.

Dengan dikembangkannya produk ini diharapkan dapat membantu dan memudahkan dosen pengajar dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar di kelas secara daring ataupun pembelajaran mandiri.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan paparan yang telah dijelaskan dalam latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Banyaknya mahasiswa yang baru mengenal olahraga petanque sehingga dalam pelaksanaan proses pembelajaran mengalami beberapa kesulitan.
2. Kesulitan yang dialami mahasiswa, didominasi pada saat melakukan teknik *shooting*.

3. Belum adanya media pembelajaran terkait teknik *shooting* yang mendukung mahasiswa untuk dapat melakukan pembelajaran mandiri sebagai bagian dari penerapan pembelajaran praktik berbasis daring.

Dari beberapa identifikasi masalah tersebut, maka ditelitilah satu permasalahan yang berkaitan dengan belum tersedianya media pembelajaran teknik *shooting* petanque untuk membantu mahasiswa lebih memahami dan dapat mempraktikkan teknik *shooting* petanque baik secara langsung maupun mandiri sebagai bagian dari penerapan pembelajaran praktik berbasis daring di prodi penjaskesrek.

1.3 Pembatasan Masalah

Dari beberapa masalah yang ada maka penelitian ini dibatasi pada pengembangan media pembelajaran yang berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque pada mahasiswa prodi penjaskesrek tahun 2020/2021. Pembatasan masalah ini dilakukan agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancang bangun media berbasis video tutorial teknik *shooting* yang baik dan sesuai sebagai media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam melakukan latihan praktik permainan petanque?

2. Bagaimanakah tanggapan ahli materi/isi, ahli media, dan ahli desain terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan?
3. Bagaimanakah tanggapan uji perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap media berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancang bangun serta menghasilkan sebuah produk berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* yang baik dan sesuai sebagai media pembelajaran yang dapat membantu memudahkan mahasiswa dalam melakukan latihan praktik permainan petanque.
2. Mendeskripsikan tanggapan ahli materi/isi, ahli media, dan ahli desain terkait media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan.
3. Mendeskripsikan tanggapan uji perorangan, uji coba skala kecil, dan uji coba lapangan yang dilakukan terhadap media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque yang dikembangkan.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini secara garis besar bertujuan untuk mengembangkan dan menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque untuk mahasiswa prodi penjas kesrek tahun 2020/2021.

Teknik *shooting* merupakan teknik dasar lanjutan dari *pointing* dalam permainan petanque. Dalam melakukan teknik *shooting* dibutuhkan tingkat akurasi yang lebih dibandingkan dengan teknik *pointing* sehingga dalam pelaksanaannya di lapangan, kendala atau kesulitan dalam latihan praktik di dominasi oleh latihan melakukan teknik *shooting* yang baik dan benar.

Oleh karena itu, media pembelajaran ini dikembangkan dalam bentuk video tutorial yang memuat tentang materi dan penjelasan rinci latihan teknik *shooting* dalam permainan petanque. Video tutorial ini disusun lebih kepada bagaimana cara melakukan teknik dasar *shooting* yang disajikan dengan model melalui video praktik langsung yang dilengkapi beberapa gambar animasi yang menarik.

Media pembelajaran berbasis video tutorial yang direncanakan, terdiri dari seluruh komponen materi terkait teknik *shooting* yang disesuaikan dengan modul pembelajaran pada mata kuliah petanque untuk mahasiswa prodi penjas kesrek di Undiksha. Adapun komponen materi terkait teknik *shooting* yang akan dikembangkan dalam video tutorial ini, antara lain sebagai berikut.

1. Posisi memegang bola, posisi kaki, dan sikap badan pada saat melakukan teknik *shooting*.
2. Posisi melempar pada saat melakukan teknik *shooting*.
3. Jenis-jenis lemparan *shooting* dalam permainan petanque.

4. Gambaran umum permainan petanque kategori *shooting game individu*.

Adapun video tutorial yang akan dikembangkan dibuat dalam bentuk file dalam DVD (*Digital Versatile disc*).

1.7 Pentingnya Pengembangan

Tujuan pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque pada mahasiswa prodi penjaskesrek tahun 2020/2021 adalah untuk memenuhi kebutuhan di lapangan terkait belum adanya media pembelajaran teknik-teknik dasar petanque khususnya teknik *shooting* petanque.

Melihat situasi dan kondisi pembelajaran di tengah masa pandemi *COVID-19* yang mengharuskan seluruh pembelajaran di prodi penjaskesrek Undiksha dilakukan secara *online* atau daring, menyebabkan keberadaan media pembelajaran menjadi sangat penting untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran terutama pembelajaran daring dalam perkuliahan petanque yang dituntut dengan pembelajaran praktik.

Dalam hal ini, keberadaan media pembelajaran menjadi sangat dibutuhkan untuk dapat mempermudah mahasiswa dalam memahami dan melakukan praktik langsung di lapangan maupun dengan belajar mandiri di rumah.

Maka dari itu, pelaksanaan penelitian ini penting untuk dilakukan. Diharapkan dengan adanya penelitian ini, baik mahasiswa maupun dosen pengampu mata kuliah petanque di program studi penjaskesrek Undiksha akan sangat terbantu mengingat pentingnya media pembelajaran dalam pelaksanaan perkuliahan

terutama untuk memberikan kemudahan pembelajaran praktik secara daring, *e-learning* maupun mandiri di rumah.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque pada mahasiswa prodi penjasokesrek di Undiksha tahun 2020/2021 dapat dilakukan dengan asumsi, sebagai berikut.

1. Mahasiswa penjasokesrek yang menempuh mata kuliah petanque belum seluruhnya mengetahui olahraga petanque sehingga materi terkait teknik-teknik dasar dalam permainan petanque belum dikuasai dengan baik.
2. Media pembelajaran terkait teknik-teknik dasar petanque belum tersedia sehingga penjelasan materi diberikan dengan metode langsung dan sedikit contoh. Hal ini yang menyebabkan mahasiswa yang baru mengenal olahraga petanque menjadi kurang optimal dalam memahami dan melakukan praktik teknik dasar dalam permainan petanque.
3. Teknik *shooting* mendominasi banyaknya kesalahan yang dilakukan oleh mahasiswa pada saat melakukan praktik. Teknik *shooting* dianggap lebih sulit dibandingkan teknik *pointing* karena membutuhkan tingkat akurasi yang lebih.

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque pada mahasiswa prodi penjasokesrek di Undiksha tahun 2020/2021 dapat dilakukan dengan keterbatasan, sebagai berikut.

1. Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa prodi penjaskesrek di Undiksha semester 3 tahun 2020/2021 yang mendapatkan materi perkuliahan petanque.
2. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media pembelajaran berbasis video tutorial teknik *shooting* dalam permainan petanque.
3. Media pembelajaran ini dapat digunakan oleh dosen pengampu mata kuliah petanque di prodi penjaskesrek Undiksha sebagai salah satu acuan dalam pemberian materi baik secara tatap muka maupun belajar mandiri sebagai bagian dari pembelajaran berbasis daring yang sedang diterapkan.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Produk yang dihasilkan bisa berupa perangkat keras ataupun perangkat lunak.
2. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi atau pesan berupa bahan dan materi pembelajaran, sehingga dapat memicu perubahan seseorang secara permanen.
3. Video tutorial adalah serangkaian gambar hidup yang berisi pesan-pesan untuk membantu pemahaman terhadap suatu hal tertentu sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan kepada sekelompok kecil individu.

4. Petanque adalah olahraga konsentrasi dengan ketangkasan melempar sebuah bola besi metal (*boules*) atau yang biasa disingkat dengan “bosi” dalam bahasa Indonesia untuk mendekati sebuah bola target yang terbuat dari kayu (*jack*) atau yang biasa disebut dengan “boka” dalam bahasa Indonesia.

