



PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS ANAK BERKEBUTUHAN KHUSUS DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN BINGO DI YAYASAN SLB MARKUS MEDAN

Karisma Erikson Tarigan¹, Fiber Yun Almanda Ginting², Caecilia Adinda Rosa Sitohang³

^{1,2}Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara (Lecturer Authors)

³Universitas Katolik Santo Thomas Sumatera Utara (Student Author)

Email: erick_tarigan2006@yahoo.com¹

Abstract

English learning activities for school-age children could not be separated by game methods that made a child learned to explore, discovered, expressed feelings, be creative, increased the activity of new thinking patterns, and provided opportunities to socialize with their environment. One example of a game that was starting to develop and be used in all areas of English language skills was bingo. The purpose of this community service was to describe the ability to improve the English language of special school students at the Markus Foundation through bingo games and as a guide for the implementation of English learning. The method used was the training in the use of vocabulary and speaking English through cards and powerpoint. The result of this community service activity was that the students were able to increase their English vocabulary through the bingo game because the researcher provided pictures and asked them to talk about the activities in the pictures. Bingo card pictures were able to provide clues to introduce the use of words and students practice a lot of pronunciation techniques with other students which made learning activities more challenging, motivated, and increased self-confidence. The existence of this training activity was expected to be able to develop the use of English as a foreign language in the context of the learning model of children with special needs in the form of interesting games and it required the responses of other students as a stimulation of the development of affective, cognitive, and psychomotor intelligence.

Keywords: *Bingo Games, English Speaking Ability, English Vocabulary*

Abstrak

Aktivitas pembelajaran bahasa Inggris pada anak usia sekolah tidak dapat dipisahkan oleh metode permainan yang membuat seorang anak belajar bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, meningkatkan keaktifan pola pikir yang baru, dan memberikan kesempatan untuk bersosialisasi dengan lingkungannya. Salah satu contoh permainan yang mulai banyak berkembang dan digunakan dalam segala bidang kemampuan bahasa Inggris adalah permainan bingo. Tujuan dari pengabdian masyarakat ini adalah mendeskripsikan kemampuan peningkatan bahasa Inggris siswa SLB yayasan Markus melalui permainan bingo dan sebagai panduan pelaksanaan pembelajaran bahasa Inggris. Metode yang digunakan adalah pelatihan penggunaan kosakata dan berbicara bahasa Inggris melalui kartu dan powerpoint. Hasil dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah para siswa mampu meningkatkan kosakata bahasa Inggris melalui permainan bingo karena peneliti memberikan gambar dan meminta mereka untuk berbicara tentang kegiatan dalam gambar. Gambar kartu bingo mampu memberi petunjuk untuk memperkenalkan penggunaan kata dan siswa banyak berlatih teknik pelafalan kata dengan siswa lainnya yang membuat aktivitas pembelajaran menjadi lebih menantang, termotivasi, dan meningkatkan rasa percaya diri. Adanya kegiatan pelatihan ini diharapkan mampu mengembangkan penggunaan bahasa Inggris sebagai bahasa asing dalam konteks model pembelajaran anak berkebutuhan khusus yang berupa permainan yang menarik dan membutuhkan respon siswa lain sebagai stimulasi perkembangan kecerdasan afektif, kognitif, dan psikomotorik.

Kata kunci: Permainan Bingo, Kemampuan Berbicara Bahasa Inggris, Kosakata Bahasa Inggris

LATAR BELAKANG PELAKSANAAN

Mengajarkan bahasa Inggris untuk anak-anak berkebutuhan khusus adalah sebuah tantangan yang memerlukan kerjasama dan partisipasi semua pihak di dalam sekolah. Meskipun bisa jadi bahwa ide untuk mengajarkan bahasa Inggris pada siswa berkebutuhan khusus terdengar aneh atau bahkan tidak mungkin, tetapi ini adalah bagian dari tanggung jawab dalam pendidikan untuk tetap diterima sebagai

bagian dari tantangan dunia pendidikan. Bahasa Inggris di tingkatan sekolah dasar diajarkan sebagai muatan lokal, yang memungkinkan sekolah untuk mengembangkan dan memilih sendiri kurikulum pengajaran bahasa Inggris sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Menurut Peraturan Pemerintah No. 72 Tahun 1991 mengenai Pendidikan Luar Biasa, anak berkebutuhan khusus dapat dibedakan menjadi 4 kategori sebagai berikut:

1. Kelainan fisik yang meliputi tunanetra, tunarungu, dan tunadaksa.
2. Kelainan mental yang meliputi tunagrahita ringan dan tunagrahita sedang.
3. Kelainan perilaku atau dikenal dengan tunalaras.
4. Kelainan ganda

Berdasarkan perkembangan peserta didik, menurut Piaget (1977), hasil perkembangan kognitif peserta didik dapat diperoleh dari tindakan individu anak melalui kontak sosial dan fisiknya dan selanjutnya berkembang melalui asimilasi (proses menggabungkan) informasi baru ke dalam skema yang ada) dan akomodasi (proses mengubah bentuk yang ada berdasarkan informasi terkini). Hal ini dapat diperoleh dengan aktivitas bermain game. Menurut Bragg (2003), pembelajaran berbasis *game* sejalan dengan teori motivasi dan dapat berperan sebagai mediator untuk memfasilitasi pembelajaran yang berpotensi menjadikan siswa termotivasi, berpartisipasi aktif, membangun pengetahuan mereka sebelumnya, menguasai aturan, memprediksi dan menguji kondisi, membuat generalisasi dan resolusi, dan bebas dari rasa gugup. Hal ini sejalan dengan Crookall (2010) yang mengemukakan bahwa permainan dapat berkontribusi pada pencapaian pembelajaran dengan komponen sebagai berikut: keterlibatan pemain yang dilihat dari afektif dan kognitif, sikap dan pengalaman pada saat pelatihan permainan, tujuan khusus permainan, dan struktur kerjasama dan pola interaksi permainan.

Salah satu permainan yang mendukung proses pembelajaran bahasa ialah bingo. Tujuan bingo adalah untuk mencerminkan kenyataan dengan partisipasi aktif pemain dalam menerapkan keterampilan phonics untuk mengeja kata-kata yang bermakna bagi siswa, dengan terlibat dalam permainan dan pemecahan masalah, memecahkan petunjuk, keterampilan interpretasi pertanyaan, bertanggung jawab atas pilihan dan keputusan mereka sendiri dan dengan menyadari upaya tersebut, melatih konsentrasi sebagai atribut keberhasilan pembelajaran bahasa asing. Ketika tujuan pembelajaran diintegrasikan ke dalam permainan, pemain termotivasi secara intrinsik (Egenfeldt-Nielsen, 2006).

Berdasarkan hasil observasi di SLB yayasan Markus, guru mengajar bahasa Inggris secara monoton, dan menggunakan metode konvensional pada topik kemampuan berbicara Bahasa Inggris. Dalam mengajar berbicara, guru harus menggunakan berbagai metode untuk meningkatkan keterampilan berbicara siswa. Misalnya, guru terkadang mencoba membuat siswa berbicara dengan menggunakan dialog yang sama yang ditemukan di buku teks dan kemudian berlatih di depan kelas. Artinya, guru kurang terampil dalam mempersiapkan siswa untuk konteks nyata yang lain, yaitu pola berbicara itu sendiri. Hal ini berarti siswa belum memiliki pengetahuan bahasa Inggris secara utuh.

Masalah lainnya ialah guru menerapkan teknik yang tidak tepat tentang durasi dalam proses belajar mengajar. Guru tidak memberikan kesempatan kepada siswa untuk angkat bicara karena porsi pembicaraan guru di kelas lebih besar dari siswa. Guru seharusnya mengingat bahwa kelas bahasa seharusnya mendorong siswa untuk berbicara. Oleh karena itu, guru sebaiknya perlu menyemangati siswa dengan beberapa kegiatan yang membuat siswa termotivasi belajar bahasa Inggris terutama berbicara. Selain itu, siswa juga tidak dapat berbicara berdasarkan kemauan mereka karena apa yang ingin siswa katakan sudah diatur oleh guru, dengan kata lain mereka hanya mengulang kata yang telah dihasilkan. Masalah-masalah tersebut kemudian membuat siswa menjadi bosan atau kurang mampu menerapkan bagaimana sebaiknya proses pembelajaran bahasa yang baik dan benar.

Hal ini mendasari peneliti untuk mengambil topik bingo sebagai aktivitas proses pembelajaran bahasa. Melalui permainan bingo, siswa diharapkan dapat mengembangkan strategi proses pembelajaran bahasa, yaitu: strategi memperkenalkan kosakata baru, strategi rangsangan motivasi belajar, strategi pelafalan kosakata baru, dan strategi untuk mengembangkan kolaborasi dan keterampilan sosial.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di ruang kelas SLB Yayasan Markus Medan yang beralamat di Jl. Kaptan Muslim No.226, Kecamatan Medan Helvetia, Kota Medan, Sumatera Utara. Kegiatan ini dilaksanakan pada bulan April –Juni 2021. Alat yang digunakan pada metode permainan *Bingo* ialah kartu Bingo, slide powerpoint, spidol, dan papan tulis.

PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN

Kemampuan Siswa SLB Yayasan Markus melalui Bingo Games

Setelah menerapkan permainan Bingo, peneliti mendapatkan beberapa hasil yang berhubungan dengan keduanya penguasaan kosakata dan situasi kelas. Hasilnya disajikan dalam presentasi siswa peningkatan penguasaan kosakata. Sebelum tindakan, ditunjukkan bahwa siswa telah masalah dalam penguasaan kosakata. Nilai rata-rata pre-test siswa tidak lulus kelas yaitu 60. Setelah penerapan permainan Bingo pada siklus 1, ditemukan bahwa siswa mendapat peningkatan nilai rata-rata mereka, meskipun hanya ada tiga indikator yang memenuhi passing grade. Ketiga indikator tersebut membaik melalui beberapa perlakuan yaitu:

1. Peneliti menggunakan prosedur dalam memainkan permainan Bingo.
2. Peneliti meminta siswa untuk mencocokkan kata dengan gambar di kartu Bingo. Para siswa dapat mencocokkan dan mengucapkan kata dengan gambar dengan benar. Dengan demikian, para siswa bisa menghafal arti kata dengan mudah melalui permainan Bingo.

Aspek penggunaan kata-kata dapat dicapai melalui pemberian petunjuk oleh peneliti kepada siswa dari gambar di kartu Bingo.

3. Peneliti memberikan petunjuk atau kalimat sederhana untuk menceritakan maksud dari gambar. Dengan menggunakan cara ini, siswa merasa kegiatan ini menyenangkan dan memotivasi mereka untuk belajar kosakata dengan pengucapan yang benar.

Peneliti menyiapkan dua pertemuan untuk siklus berikutnya. Dalam siklus ini peneliti sebagai guru menggunakan topik yang berbeda sesuai dengan materi di sekolah. Peneliti merevisi rencana tindakan selanjutnya untuk mengatasi permasalahan yang muncul pada siklus I. Di dalam siklus dua, peneliti akan fokus pada bagaimana membuat semua siswa menjadi lebih aktif, untuk menjaga antusiasme mereka, dan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pengucapan dan ejaan dengan cara sebagai berikut:

1. Peneliti akan memberikan lebih banyak aktivitas untuk berlatih ejaan siswa.
2. Peneliti akan mengubah kerja kelompok menjadi kerja individu.
3. Peneliti juga memberikan lebih banyak aktivitas untuk melatih pengucapan siswa.
4. Peneliti akan menunjuk siswa yang masih pasif dan memotivasi mereka untuk menjadi percaya diri dalam menjawab atau memberikan pendapat.

Kemudian, setelah siklus 2, temuan menunjukkan bahwa skor kosakata siswa penguasaan meningkat. Hampir semua skor indikator penguasaan kosakata memenuhi passing grade dari masing-masing indikator. Dari peningkatan tersebut, terlihat bahwa penguasaan kosakata siswa ditingkatkan oleh game bingo. Permainan bingo memberi siswa kesempatan untuk mengeksplorasi pengetahuan atau kosa kata yang berhubungan dengan topik. Penggunaan permainan bingo dapat digunakan secara efektif untuk meningkatkan penguasaan kosakata siswa melalui beberapa tahapan:

1. Gambar, pengucapan dan teknik pemrosesan motorik dalam permainan bingo digunakan untuk mendukung proses menghafal dan kata-kata penolong dalam memori jangka panjang. Kosakata menjadi bertahan lama ketika kata-kata itu cukup sering diulang.
2. Guru dapat ditiru sebagai model atau penutur asli sehingga membantu siswa belajar pengucapan dengan lebih mudah dan efektif.
3. Jenis permainan bingo lainnya (permainan bingo ejaan) dapat meliputi latihan ejaan. Ini membantu siswa mengeja kata-kata lebih mudah dan lebih menyenangkan.
4. Memberi petunjuk gambar dalam kartu bingo dinyatakan untuk memperkenalkan penggunaan kata.

Temuan kedua adalah motivasi siswa meningkat. Motivasi para siswa ditingkatkan melalui beberapa perlakuan yang dilakukan oleh peneliti:

1. Peneliti menggunakan gambar berwarna yang dapat diubah-ubah untuk menjaga fokus siswa.

2. Peneliti menggunakan banyak jenis permainan Bingo seperti Bingo gambar, Bingo kata, dan ejaan.
3. Bingo yang didesain dengan gambar kartun berwarna-warni.
4. Peneliti memberi lebih banyak memperhatikan siswa pasif melalui mengarahkan mereka untuk menjawab pertanyaan.

Setelah melaksanakan penelitian ini, siswa menunjukkan respon yang baik terhadap Bingo permainan. Hal ini terlihat dari partisipasi mereka yang aktif. Proses belajar mengajar menunjukkan bahwa partisipasi mereka meningkat. Peningkatan itu terlihat dari perilaku mereka. Murid-murid menjadi senang dan antusias selama proses belajar mengajar. Dengan kata lain, permainan bingo mengurangi kecemasan siswa dalam belajar dan meningkatkan motivasi belajar. Persaingan dalam permainan Bingo dapat merangsang dan mendorong para siswa untuk berpartisipasi dalam kegiatan karena secara alami mereka akan mengalahkan tim lainnya. Misalnya, ketika menggunakan permainan bingo, siswa bekerja secara kooperatif dan mengikuti prosedur, aktif saling bertanya, menanggapi, mengoreksi kesalahan, dan memberikan umpan balik kepada siswa lainnya.

Identifikasi Pelaksanaan Bingo Games di SLB Yayasan Markus

Adapun identifikasi prosedur implementasi permainan bingo pada penelitian ini sebagai berikut:

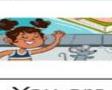
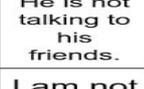
1. Prosedur bagi guru:
 - a. Membagikan satu kartu bingo untuk setiap siswa.
 - b. Memastikan setiap siswa melakukan setidaknya satu gerakan bertanya dan satu gerakan menjawab.
 - c. Memastikan siswa menambahkan pertanyaan lebih lanjut setelah jawaban YA atau TIDAK dari teman mereka.
 - d. Memberikan hadiah untuk pemenang.
2. Prosedur bagi siswa:
 - a. Menggunakan bahasa Inggris hanya selama permainan Bingo bermain,
 - b. Mengambil pertanyaan secara acak dari Kartu Bingo dan berkeliling kelas untuk mencari teman untuk menjawab pertanyaan,
 - c. Jika seorang siswa menjawab “YA”, lanjutkan bertanya dengan menggunakan pertanyaan WH terkait dengan pertanyaan sebelumnya dari kartu Bingo. Misalnya: pertanyaan kartu Bingo adalah: “Apakah kamu pernah membuat origami?” dan teman anda menjawab YA. Kamu harus mengajukan pertanyaan lebih lanjut seperti “Apa saja bentuk origami yang telah kamu ketahui?”
 - d. Jika siswa tersebut menjawab “TIDAK”, tetap harus terus bertanya padanya menggunakan WH question terkait dengan pertanyaan sebelumnya dari kartu Bingo, Misalnya: “Berapa banyak origami yang bisa kamu susun?”

- e. Tuliskan nama temanmu siapa jawab YA di kotak pertanyaan anda kartu bingo. Jangan menulis apapun di kartu Bingo anda jika teman Anda menjawab TIDAK.
- f. Berkeliling kelas untuk bertanya lebih banyak pertanyaan sampai anda mendapatkan 5 jawaban YA yang dapat membentuk baris di kartu bingo anda mulai dari bentuk vertikal, horizontal, maupun diagonal.
- g. Berteriak BINGO!! Ketika anda sudah mendapat 5 YA jawaban sehingga membentuk baris pada kartu Bingo anda untuk menyatakan bahwa anda adalah pemenangnya.

QUARANTINE BINGO

donate to charity 	learn origami 	bake something 	take your temperature 	dye your hair a funky color 
read a book 	learn a new language 	order takeout 	use hand sanitizer 	create a home garden 
cancel a trip 	play an instrument 	FREE SPACE 	wear PJs all day 	stock up on toilet paper 
binge-watch TV 	rearrange your furniture 	play a video game 	practice gratitude 	meditate 
cry a lot 	make a quarantini 	journal 	thank an essential worker 	do a home workout 

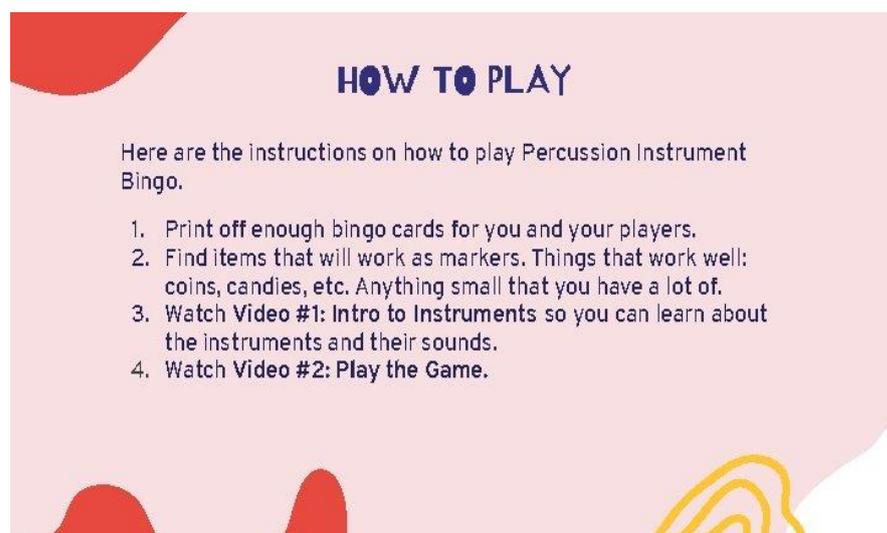
Gambar 1. Contoh Kartu Permainan Bingo untuk Kemampuan Berbicara

B	I	N	G
Are you listening to the teacher? 	Who is running right now? 	Look! They are not reading their books. 	
Listen, the birds are not chirping. 	What is she wearing? 	You are washing your hands. 	
He is not talking to his friends. 	I am not teaching today. 	They are visiting family this week. 	

Gambar 2. Contoh Kartu Permainan Bingo untuk Melatih Tenses



Gambar 3. Suasana Kelas Ketika Siswa Bertukar Bingo



Gambar 4. Slide Powerpoint tentang Instruksi Menggunakan Bingo

Aspek berbicara Bahasa Inggris adalah peningkatan yang paling dominan pada saat mengajar dan proses pembelajaran terdiri atas dua bagian, yaitu kosakata dan tata bahasa. Para siswa bisa meningkatkan kosakata mereka dalam permainan bingo karena peneliti memberikan gambar dan meminta mereka untuk berbicara tentang kegiatan dalam gambar.

Dalam pelatihan ini, guru menggunakan suaranya sendiri dan huruf fonetik sebagai model untuk ditiru oleh siswa. Sebagian besar dari mereka bisa mengucapkan kata-kata dengan benar di periode ketiga atau keempat. Kemudian siswa harus berlatih mengucapkan kata-kata dalam banyak kegiatan, seperti dalam kegiatan menjodohkan. Para siswa harus bertanya kepada teman-teman mereka apa yang mereka miliki. Para siswa memiliki kesempatan untuk mendengarkan dan mengucapkan kata-kata target, sehingga mereka tingkat pengucapan mereka berkembang. Siswa menjadi percaya diri dalam berbicara dan mengemukakan gagasan.

Di dalam kegiatan pencocokan dalam permainan Bingo, sebagian besar siswa dapat menemukan pasangan mereka. Siswa yang lebih lemah juga menemukan pasangan mereka, tapi cukup lambat. Namun, mereka lebih cepat ketika mereka akrab dengan kosakata. Siswa terlihat gugup dan cemas saat melakukan aktivitas untuk pertama kali, kemudian mereka merasa lebih percaya diri untuk kedua kalinya. Kegiatan ini mendorong siswa untuk menggunakan kosakata dan kalimat bahasa dari pola yang telah mereka pelajari.

Siswa menikmati waktu berjalan-jalan dan menanyakan apa yang dimiliki teman-teman mereka karena mereka ingin mengetahui informasi dari teman sekelas mereka. Permainan bingo sangat membantu siswa untuk bekerja di antara teman, berbagi ide, dan mengikuti aturan. Dalam mendeskripsikan dan menggambar gambar, siswa berlatih mendengarkan, berbicara, dan melatih imajinasi mereka. Siswa terlihat antusias ketika menebak gambar temannya. Siswa juga berlatih komunikasi spontan dan pola kalimat bahasa Inggris, misalnya, ketika seorang siswa memilih gambar dokter, mereka bertanya 'Apakah kamu bercita-cita menjadi seorang dokter?' Permainan bingo ini direkomendasikan untuk belajar mengeja dan pelafalan Bahasa Inggris karena siswa dapat mengevaluasi diri mereka sendiri dalam pelafalan berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa lainnya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat di Yayasan SLB Markus Medan mengenai penerapan metode permainan bingo untuk meningkatkan aktivitas belajar dalam pembelajaran kemampuan kosakata, berbicara, dan mendengar dalam Bahasa Inggris, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar peserta didik pada pembelajaran kosakata dan ejaan Bahasa Inggris dengan menggunakan metode permainan bingo. Para siswa termotivasi agar menjadi pemenang dan memberikan yang terbaik dalam proses komunikasi menggunakan bahasa Inggris dalam permainan itu. Siswa juga merasa tertantang untuk menjelaskan makna kata baruyang mereka jumpai pada gambar tersebut.

Peneliti juga mengusulkan beberapa saran untuk guru, siswa, sekolah dan peneliti lainnya. Bagi guru, guru dapat menggunakan permainan Bingo dalam mengajar untuk membuat siswa lebih termotivasi, menarik dan aktif mengikuti pelajaran. Penting bagi seorang guru untuk membuat situasi proses belajar mengajar yang menyenangkan agar mereka bersemangat untuk meningkatkan Bahasa Inggris. Bagi siswa, mereka harus lebih disiplin dalam waktu agar pengajarannya proses pembelajaran menggunakan permainan bingo dapat dimulai dan selesai tepat waktu. Mereka harus lebih percaya diri ketika memberikan atau menjawab pertanyaan. Para siswa juga harus meningkatkan kemampuan kerjasama dalam mengerjakan tugas dalam kelompok. Bagi sekolah, adanya dukungan terhadap guru bahasa Inggris melalui aktivitas pelatihan permainan dapat meningkatkan kualitas pengajaran mereka. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar.

Sekolah juga harus menyediakan buku pegangan untuk siswa dalam untuk membantu siswa lebih mudah untuk belajar. Hal ini juga untuk mengatur waktu dengan mudah. Akhirnya, bagi peneliti lainnya, diharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi tambahan untuk penelitian lebih lanjut dalam konteks yang berbeda yang akan memberikan kontribusi yang berharga untuk mengajar dan belajar bahasa Inggris.

DAFTAR PUSTAKA

- Boutot, E. A., Guenther T., Crozier, S. (2005). *Let's Play: Teaching Play Skills to Young Children with Autism*. New York: Education and Training in Developmental Disabilities.
- Bragg, L. (2003). Children's perspectives on mathematics and game playing. Dalam *Mathematics Education Research: Innovation, Networking, Opportunity, Proceedings of the 26th Annual Conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia, held at Deakin University*. N.S.W.: MERGA Inc., Pymble, 160-167.
- Coco, A, Ian W., Kirstyn S., Alex C., Gillian L., & Andrew A. G. (2001). Bingo for beginners: a game strategy for facilitating action learning, *Teaching Sociology*, 29(4), 1-12.
- Crookall, D. (2010) Serious games, debriefing and simulation/gaming as a discipline. *Simulation & Gaming*, 41(6), 898-920.
- Egenfeldt-Nielsen, S. (2006). Overview of research on the educational use of video games. *Nordic Journal of Digital Literacy*, 3. Diambil dari: http://www.idunn.no/ts/dk/2006/03/overview_of_research_on_the_educational_useof_video_games
- Franklin, S., Peat, M., & Lewis, A. (2003). Non-traditional interventions to stimulate discussion: the use of games and puzzles. *Journal of Biological Education*, 37(2),79-84.
- Harmer, J. (2003). *The Practice of English Language Teaching*. Essex: Longman.
- Hornby, H. S. (2010). *Oxford Advanced Learner's Dictionary*. Oxford: Oxford University Press.
- Jia-Jiunn Lo & Fang-Li Tseng. (2011). A Bingo game for English vocabulary learning, *Communications in Information Science and Management Engineering /CISME*, 1(8), 1-4.
- Peraturan Pemerintah Nomor 72 Tahun 1991 Tentang Pendidikan Luar Biasa. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Piaget, J. (1977). *Equilibration of Cognitive Structures*. New York: Viking.

- Pui Kuet Poh. (2015). Using emoji word slide and bingo game to improve pronunciation of long vowel /i:/ among year four pupils. *Jurnal Penyelidikan Tindakan IPGK BL Tahun 2015*, 99(1), 42-58.
- Puspita, N., & Losari, A. H. (2016). The influence of using Bingo game towards students' vocabulary mastery at the first semester of the seventh grade of MTs N 2 Bandar Lampung in the academic year of 2016/2017. *English Education: Jurnal Tadris Bahasa Inggris*, 9(2), 380-394.
- Silberman, L. M. (1996). *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Boston: Allyn and Bacon.
- Thornbury, S. (2002). *How to Teach Vocabulary*. England: Pearson Education Limited.
- Tulung, G. (2013). Oral discourse generated through peer-interaction while completing communicative tasks in an efl classroom. *TEFLIN Journal*, 24(2).
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Wright, A., Betteridge, D., & Buckby, M. (2006). *Games for language learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Zheng, R., & Michael, K. (2016). *Handbook of Research on Serious Games for Educational Applications*. New York: IGI Global Disseminator of Knowledge.