

## **PENGAJARAN *ORDINAL* DAN *CARDINAL NUMBERS* DENGAN PENGGUNAAN *BINGO GAME* KEPADA SISWA SEKOLAH DASAR**

**Nuzulul Isna<sup>1</sup>, Revia Febriyanita<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris, STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya, Aceh Barat, Indonesia

<sup>1</sup>email nuzulul.isna@stkipmuabdy.ac.ic

### **Abstrak**

Kegiatan PKM ini dilaksanakan di SD Al-A'raf Kabupaten Aceh Barat Daya. Subjek dalam kegiatan PKM ini adalah siswa/i SD Al-A'raf kelas II. Kegiatan ini bertujuan untuk mengembalikan semangat siswa/i dalam belajar Bahasa Inggris, pasca proses belajar dimasa pandemi Covid-19 dan memberikan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai bilangan *cardinal* dan *ordinal* dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan *Bingo game*. Dengan adanya kegiatan belajar dengan menggunakan *Bingo game*, terutama pada materi bilangan atau angka, memberikan kesempatan kepada siswa/i untuk merasakan kegiatan belajar yang lebih bermakna, dan membekas, yang pada akhirnya membantu siswa untuk mengembangkan percakapan sederhana dalam bahasa Inggris. Hasil pengajaran dengan kegiatan *Bingo games* menunjukkan peningkatan antusiasme siswa dalam menguasai konsep bilangan kardinal dan ordinal dalam Bahasa Inggris, terlihat pada sikap belajar yang bersemangat, tekun mendengarkan instruksi, serta mampu menyebutkan bilangan-bilangan tersebut dengan tepat.

**Kata Kunci:** Bingo, bilangan cardinal, bilangan ordinal

### **Abstract**

*The activity was conducted at Al-A'raf Elementary School in Southwest Aceh. The subject of this activity was second-grade students of Al-A'raf Elementary School. The purpose of the activity was to rejuvenate students' enthusiasm for learning English Subject after the learning activities during the Covid-19 pandemic as well as to provide students with the knowledge and understanding of saying cardinal and ordinal numbers in English by using the Bingo Game. The learning activity by using Bingo game, especially about numbers, provides opportunities for students to experience more meaningful and memorable learning process, which eventually helps students to develop simple conversations in English. The result of the activity showed an increase in students' enthusiasm for mastering the concepts of cardinal and ordinal numbers in English, which was indicated by students' positive learning attitude, attentive instruction listening, and number application appropriateness.*

**Keywords:** Bingo, cardinal numbers, ordinal numbers

## **PENDAHULUAN**

Pandemi Covid-19 telah memberikan dampak yang cukup signifikan terhadap perubahan proses belajar anak, yang berakibat pada kebutuhan penyesuaian berbagai kegiatan belajar. Dampak yang terbesar tentunya dirasakan oleh para siswa, dimana mereka harus menjalani proses belajar secara daring

(dalam jaringan) untuk mencegah penyebaran Covid-19 yang lebih luas serta menghindari terjangkitnya virus tersebut. Alhasil, siswa menjadi terisolasi dari komunitas belajar sekolah yang berakibat pada turunnya minat belajar mereka. Tidak dapat dipungkiri, jika penurunan minat belajar tersebut mempengaruhi pencapaian anak.

Bahasa Inggris sebagai salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa juga semakin mempengaruhi menurunnya semangat belajar siswa. Padahal, pengembangan kemampuan Bahasa Inggris saat ini sangat dirasakan perlu seiring pesatnya kemajuan era digital di dunia. Puthree et al., (2021) menyimpulkan jika, motivasi siswa untuk belajar bahasa Inggris menjadi menurun yang diakibatkan oleh penyesuaian kegiatan belajar selama pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil pengamatan kegiatan pembelajaran di tingkat sekolah dasar secara umum serta wawancara dengan anggota Kelompok Kerja Guru (KKG), kelompok kerja kepala sekolah (K3S), dan kepala sekolah SD Al-A'raf Aceh Barat Daya, diperoleh informasi jika minat siswa mempelajari kosakata bahasa Inggris semakin menurun. Selain itu, hasil wawancara juga menginformasikan jika pembelajaran Bahasa Inggris tidak begitu intens dilaksanakan di tingkat Sekolah Dasar. Selain itu metode pengajaran yang dilakukan oleh guru masih menggunakan metode menghafal baik dengan *read aloud* ataupun dengan menggunakan lagu. Oleh karena itu, pengembangan kemampuan Bahasa Inggris telah menjadi sebuah kebutuhan, dimana Bahasa Inggris perlu diajarkan pada tingkat sekolah dasar (Maduwu, 2016; Maili, 2018).

Seiring dengan menurunnya tingkat penyebaran dan infeksi Covid-19 di Indonesia, pemerintah telah memberikan kelonggaran kepada sekolah untuk kembali menjalankan kegiatan belajar secara tatap muka dengan beberapa pembatasan. Namun demikian, semangat siswa untuk belajar masih dirasakan belum kembali maksimal, khususnya untuk pembelajaran Bahasa Inggris. Untuk mengembalikan semangat siswa dalam belajar Bahasa Inggris, kami berinisiatif untuk mengajarkan salah satu topik dalam Bahasa Inggris, yaitu materi bilangan cardinal dengan menggunakan *Bingo game*, sebagaimana yang direkomendasikan oleh Lapi dan Tandikombong (2022).

Wahyuni dan Syafei (2016) menyatakan jika *Bingo game* dapat menciptakan suasana belajar lebih menarik, meningkatkan motivasi belajar dan memudahkan siswa dalam menguasai makna kosa kata yang berhubungan dengan kata kerja dalam Bahasa Inggris. Dampak positif dari *Bingo game* juga disebutkan dalam beberapa penelitian lainnya, terutama bagi siswa sekolah tingkat dasar, menengah, dan atas, yang mencakup peningkatan kemampuan mengingat kosakata, mengeja kata dengan tepat, mengenali penggunaan kata yang sesuai, serta mengucapkan kata dengan tepat. (Alavi & Gilakjani, 2019; Ermawati & Losari, 2016; Kristiana, Susilohadi, & Pudjobroto, 2014; Pui Kuet Poh, 2015; Rahmasari, 2021; Richardson, Morgan, & Fleener, 2009). Secara keseluruhan dapat disimpulkan jika perbendaharaan kosakata siswa dapat meningkat dengan penggunaan *Bingo Game* (Noviyanti, Bahri, & Nasir, 2019; Rahmadani, 2019). Secara spesifik, sebuah penelitian terbaru menyebutkan perbendaharaan kosakata siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan sebesar (21,5%) setelah kegiatan pengajaran dengan menggunakan (Ningtias, Suparman, & Nurweni, 2020).

Beberapa penelitian sebelumnya juga menyebutkan bahwa *Bingo Game* memiliki dampak yang cukup signifikan dalam pengembangan aspek-aspek kemampuan Bahasa Inggris lainnya. Eviyuliawati, Hasibuan, dan Nahartini (2020) menyimpulkan bahwa *Bingo game* memiliki dampak yang cukup signifikan pada pembelajaran *describing people*. Yang erat kaitannya dengan kemampuan berbicara (*Speaking skill*). Selain itu, juga dapat berkontribusi pada penguatan penguasaan structure kalimat Bahasa Inggris, terutama pada materi *the use of preposition of time and place* (Saadilah & Adawiyah, 2020).

Namun demikian, penggunaan *Bingo games* ini dalam mengajar Bahasa Inggris dapat menjadi tantangan bagi guru karena memungkinkan siswa untuk sulit mengerti permainan tersebut dan mengakibatkan kelas menjadi tidak terkontrol (Ningtias, Suparman, & Nurweni, 2020). Oleh karena itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk mengembalikan semangat siswa dan siswi tingkat dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris, pasca proses belajar di masa pandemi Covid-19. Selain itu, kegiatan pengabdian masyarakat ini juga bertujuan untuk memberikan pengetahuan dan pemahaman siswa mengenai bilangan *cardinal*

dan *ordinal* dalam Bahasa Inggris dengan menggunakan *Bingo game*, yang merupakan salah satu alternatif kegiatan pembelajaran kegiatan Bahasa Inggris di sekolah (Fitriya, 2017). Adapun target capaian dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa mampu memahami konsep dasar seperti perbedaan antara bilangan *ordinal* dan *cardinal* serta cara penggunaannya juga dapat mengenali, menyebutkan, dan menuliskan bilangan tersebut dengan benar. Selain itu, manfaat dari kegiatan pengabdian ini adalah siswa lebih mudah memahami konsep *ordinal* dan *cardinal numbers* karena pembelajaran dilakukan secara interaktif dan menyenangkan melalui *bingo game*, karena *bingo game* menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, yang dapat mengurangi kebosanan dan stres dalam belajar, dan siswa dapat belajar untuk fokus dan konsentrasi dalam mencocokkan angka-angka yang muncul, selain itu juga bermanfaat pada penguatan daya ingat dengan menghubungkan angka-angka yang mereka dengar atau lihat dalam bingo dengan posisi atau jumlah yang tepat, siswa dapat memperkuat daya ingat mereka terhadap konsep *ordinal* dan *cardinal numbers*.

## **METODE**

Pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dilakukan di Sekolah Dasar Al – A’raf secara langsung dalam bentuk pengajaran langsung di kelas yang dilakukan selama dua minggu, tanggal 7-19 Februari 2022 dengan durasi waktu 2x35 menit pada setiap pertemuannya. Kegiatan pengajaran pada minggu pertama difokuskan pada pengajaran bilangan *cardinal* dengan menggunakan *game Bingo* dan pengajaran pada minggu kedua memfokuskan pada materi bilangan *ordinal*. Kegiatan pengajaran yang dilakukan mengikuti langkah-langkah sebagai berikut:

Tahapan pertama yaitu tahapan pengenalan dan pengajaran, tim pengabdian memulai dengan menyapa siswa-siswi, memperkenalkan diri dan memberikan pertanyaan pemantik, kemudian sebelum memulai kegiatan pengajaran, tim pengabdian memberikan *pre-test (oral test)*. Selanjutnya, tim pengabdian melakukan kegiatan pengajaran bilangan *cardinal* dan *ordinal* dengan mengajarkan angka 1-20 dan 1-100 dalam Bahasa Inggris, kemudian tim pengabdian membagikan lembaran

kertas (*Bingo score card*) kepada masing masing siswa, dan dilanjutkan dengan salah satu anggota tim menjelaskan metode permainan Bingo.

Tahapan kedua yaitu tahapan pengerjaan, salah satu anggota tim menyebutkan angka secara acak dalam Bahasa Inggris. Disaat yang bersamaan siswa mencari jika mereka memiliki angka yang disebutkan. Jika siswa memiliki setiap angka yang disebutkan dalam bentuk horizontal, vertical, atau diagonal, maka mereka diminta untuk mengucapkan “Bingo”, dan siswa tersebut menjadi pemenang untuk sesi tersebut.

Tahapan terakhir yaitu tahapan pemberian bentuk apresiasi, pada tahapan ini siswa yang menjadi pemenang akan diberikan penghargaan kecil atas upaya mereka. Kemudian kegiatan pengabdian diakhiri dengan pemberian *post-test* (oral).

Kegiatan pengajaran langsung ini dilakukan pada kelas 2 di SD Al-A'raf Aceh Barat Daya dengan partisipasi 29 orang peserta didik pada minggu pertama dan 30 peserta didik pada minggu kedua. Hasil *post-test* menjadi rujukan tim pengabdian untuk melihat efek dari pengajaran dengan menggunakan *game Bingo*. Observasi menjadi metode untuk melihat peningkatan antusiasme belajar yang muncul dari peserta didik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Kegiatan pengabdian masyarakat ini bertujuan untuk memberi penguatan pemahaman siswa dan siswi sekolah dasar terhadap bilangan dalam bilangan Bahasa Inggris. Sebelum kegiatan PKM ini dilaksanakan, komunikasi dengan kepala sekolah SD Al-A'raf telah dilakukan untuk memastikan jika materi bilangan merupakan materi yang dirasakan menjadi tantangan bagi guru Bahasa Inggris untuk diajarkan. Sehingga pada tahapan perencanaan, tim pengabdian memastikan materi yang akan diajarkan adalah materi yang sesuai dengan kompetensi Bahasa Inggris yang ditargetkan pada kelas tersebut.

Pada awal pelaksanaan kegiatan pengabdian, tim pengabdian menyapa dan mengajak peserta didik untuk berhitung dalam Bahasa Inggris. Namun, para siswa dan siswa terlihat biasa saja dan hanya sebagian kecil siswa saja yang menjawab. Berikutnya, tim pengabdian memberikan pre-test, yang selanjutnya diikuti dengan

memulai kegiatan pengajaran. Sebelum kegiatan pengajaran, tim pengabdian menyampaikan jika materi bilangan akan diajarkan dengan game *Bingo*. Penyampaian informasi ini memberikan dampak positif terhadap siswa, dimana mereka kelihatan mulai tertarik untuk mempelajari konsep bilangan dalam Bahasa Inggris.



**Gambar 1 Ketertarikan siswa untuk mempelajari Bilangan Cardinal**

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap pengajaran bilangan cardinal dan ordinal di SD Al-A'raf, antusiasme siswa dirasakan terus meningkat ketika penggunaan game *Bingo* diterapkan setelah pemaparan konsep bilangan. Hal ini dapat dilihat dengan keaktifan siswa yang terus meningkat seiring dengan penggunaan *game Bingo*. Siswa terlihat sangat fokus dan menunggu-nunggu tim pengabdian untuk menyebutkan bilangan. Siswa juga berlomba-lomba untuk segera menyebutkan kata-kata “*Bingo*”, yang merupakan indikasi jika siswa tersebut telah menyelesaikan permainan dan menjadi pemenang dari setiap rondanya. Peningkatan antusiasme siswa terlihat pada Gambar 2.



**Gambar 2** Antusiasme siswa terlihat semakin meningkat

Peningkatan minat belajar siswa juga terlihat dari para siswa dan siswi yang terlibat tidak menunjukkan kejenuhan sama sekali. Sebaliknya, mereka meminta permainan tersebut diulang beberapa kali pada setiap sesinya. Berdasarkan informasi dari wali kelas yang bersangkutan, dengan menggunakan *Games Bingo* ini siswa terlihat lebih antusias dari biasanya. Sehingga, siswa terlihat lebih aktif dan kelas menjadi lebih hidup.

Selain itu, pengajaran dengan *games Bingo* dapat membuat siswa lebih menguasai konsep bilangan. Dari kedua materi bilangan yang diajarkan dengan menggunakan *games Bingo*, pemahaman siswa akan bilangan cardinal dan bilangan ordinal meningkat. Selain itu, pengajaran dengan *games Bingo* dapat membuat siswa lebih menguasai konsep bilangan. Dari kedua materi bilangan yang diajarkan dengan menggunakan *games Bingo*, pemahaman siswa akan bilangan cardinal dan bilangan ordinal meningkat. Hal ini dapat dilihat dari hasil *post-test* yang diberikan dengan nilai rata-rata pemahaman bilangan cardinal adalah 89,7, dan pemahaman bilangan ordinal adalah 73,6.

Meskipun nilai rata-rata pemahaman bilangan ordinal siswa juga lebih tinggi dari nilai *pre-test* (44,8), tabel 2 menunjukkan jika tingkat penguasaan sedikit lebih rendah dari pada bilangan cardinal. Keseluruhan penguasaan konsep bilangan dan dilihat pada Tabel 2.

**Tabel 2 Penguasaan bilangan cardinal dan bilangan ordinal siswa**

<b>Bilangan</b>	<b><i>Pre-test</i></b>	<b><i>Post-test</i></b>
Cardinal	60,1	89,7
Ordinal	44,8	73,6

Hal ini bisa disebabkan oleh penguasaan konsep bilangan ordinal dalam Bahasa Inggris dianggap lebih sulit daripada pemahaman bilangan cardinal (Lei, 2019). Sebuah penelitian sebelumnya (Miller et.al, 2000) menunjukkan bahwa menginduksi kumpulan bilangan ordinal dalam sebuah bahasa melalui generalisasi berbasis aturan dari contoh-contoh awal. Jadi, ketika ada format bilangan ordinal yang baru yang baru yang belum pernah mereka pelajari atau dengarkan sebelumnya, mereka merasa kesulitan dalam memahami konsep tersebut. Selain itu,

Miller et.al (2000) juga menginformasikan jika hubungan antara bilangan ocardinal dan ordinal bersifat kompleks, yang berarti jika proses perubahan akhiran dari bilangan cardinal belum sepenuhnya tepat untuk diaplikasikan pada perubahan bilangan ordinal dalam Bahasa Inggris.

Namun demikian, bukan hanya penguasaan konsep bilang yang menjadi tujuan utama dalam penelitian ini, melainkan untuk mengembalikan semangat siswa dan siswi tingkat dasar dalam mempelajari Bahasa Inggris, pasca ketertinggalan proses belajar dimasa pandemi Covid-19. Berdasarkan hasil pelaksanaan pengabdian masyarakat yang telah dilakukan ini, dapat dilihat jika pengajaran dengan menggunakan game Bingo mampu meningkatkan minat and antusiasme belajar siswa. Hal ini terlihat dari Tabel 2, dimana pengajaran Bahasa Inggris pada anak dapat Bahasa Inggris dengan menggunakan *Bingo game*, menjadi salah satu alternatif kegiatan pembelajaran kegiatan Bahasa Inggris di sekolah.

**Tabel 3 Peningkatan Yang Terjadi Pada Siswa**

Aspek	Keaktifan siswa	Minat Belajar	Pemahaman Konsep Bilangan
Awal sesi I	Kebanyakan siswa diam ketika diberikan pertanyaan dan tidak mau menjawab/berpartisipasi dalam diskusi	Siswa kelihatan bosan dan tidak tertarik terhadap topik bilangan cardinal	Hanya 2 (dua) orang siswa yang menjawab pertanyaan pre-test dengan tepat
Akhir Sesi I	Para siswa lebih banyak bertanya tentang konsep bilangan cardinal	Para siswa menunjukkan minat yang lebih besar yang ditandai dengan keriuhan kelas dan sikap siap dalam mendengarkan setiap bilangan yang disebutkan	Terjadi peningkatan jumlah siswa yang mengenali bilangan cardinal dalam Bahasa Inggris
Awal Sesi II	Para siswa memulai sesi dengan beragam pertanyaan	Para Siswa menunjukkan animo yang cukup besar pada awal sesi II	Para siswa sudah mulai memahami bilangan ordinal untuk kategori puluhan
Akhr Sesi II	Semua siswa terlibat dalam kegiatan permainan Bingo	Minat belajar terhadap bilangan ordinal terus bertambah kepada bilangan ratusan	Banyak siswa yang sudah paham bilangan ordinal untuk kategori ratusan.

Temuan dari Tabel 2 menunjukkan jika pengajaran konsep bilangan juga dapat dilakukan dengan metode belajar yang bervariasi, dengan *game Bingo*. Widyahening dan Sufa (2022) telah membuktikan bahwa pembelajaran menggunakan Bingo juga efektif dan menyenangkan. Terlebih lagi, pembelajaran dengan menggunakan *game* dapat meningkatkan perbendaharaan kosakata anak-anak tingkat sekolah dasar (Lapu & Tandikombong, 2021).

## SIMPULAN

Dari kegiatan PKM yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penggunaan *Bingo game* bukan hanya dapat meningkatkan semangat siswa dalam

mempelajari kosa kata dalam Bahasa Inggris, namun juga menciptakan pengalaman belajar yang berkesan dan bermakna bagi siswa. Selain itu, penggunaan *Game Bingo* membuat siswa/i cukup cepat dalam memahami konsep bilangan *cardinal*, terutama pada bilangan satuan dan puluhan. Setelah melihat antusiasme belajar siswa yang meningkat cukup besar setelah pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini, penggunaan *game Bingo* ini dapat diaplikasikan pada pengajaran materi Bahasa Inggris lainnya kedepannya. Sehingga dapat terus menjaga semangat belajar siswa dalam upaya peningkatan penguasaan kemampuan Bahasa Inggris mereka kedepannya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Ucapan terima kasih kami haturkan kepada STKIP Muhammadiyah Aceh Barat Daya yang telah membiayai pelaksanaan kegiatan PKM ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Alavi, G., & Gilakjani, A. P. (2019). The Effectiveness of Games in Enhancing Vocabulary Learning among Iranian Third Grade High School Students. *Malaysian Journal of ELT Research*, 16(1).
- Eviyuliwati, I., Hasibuan, S. A., & Nahartini, D. (2020). The bingo effect on English speaking ability. In *Proceedings of the 1st International Conference on Recent Innovations (ICRI 2018)*, Icri 2018 (pp. 275-283).
- Fitriya, A. (2017). The Effectiveness of Bingo Game on Eighth Graders' Grammar Mastery at MTsN Tulungagung in Academic Year 2016/2017.
- Kristiyana, Y., Susilohadi, G., & Pudjobroto, H. (2014). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Bingo Games to Elementary School Students. *English Education*, 2(2).
- Lapi, L., & Tandikombong, M. (2022). Pkm peningkatan kosakata siswa bahasa inggris dengan games untuk menunjang kemahiran bahasa inggris anak-anak tingkat sd di lembanga marante, kecamatan sopai, toraja utara. *TONGKONAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(2), 80-85
- Lei, M. (2019). The acquisition of cardinal and ordinal numbers in Cantonese. In *Proceedings of the 43rd Boston University Conference on Language Development* (pp. 350-359). Somerville, MA: Cascadilla Press.
- Listia, R., & Kamal, S. (2008). Kendala Pengajaran bahasa inggris di sekolah dasar. *Retrieved on February*, 11(060), 2011.

- Maduwu, B. (2016). Pentingnya pembelajaran bahasa Inggris di sekolah. *Warta Dharmawangsa*, (50).
- Maili, S. N. (2018). Bahasa Inggris pada sekolah dasar: Mengapa perlu dan mengapa dipersoalkan. *JUDIKA (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 6(1), 23-28.
- Maili, S. N., & Hestningsih, W. (2017). Masalah-masalah pembelajaran Bahasa Inggris pada Sekolah dasar. *Media Penelitian Pendidikan: Jurnal Penelitian Dalam Bidang Pendidikan Dan Pengajaran*, 11(1).
- Miller, K., Major, S. M., Shu, H., & Zhang, H. (2000). Ordinal knowledge: Number names and number concepts in Chinese and English. *Canadian Journal of Experimental Psychology/Revue canadienne de psychologie expérimentale*, 54(2), 129.
- Noviyanti, R., Bahri, S., & Nasir, C. (2019). The use of think bingo game to improve students' vocabulary mastery. *Research in English and Education Journal*, 4(1), 1-8.
- 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*, Vol. 9, pp. 42-58.
- Puthree, A. N., Rahayu, D. W., Ibrahim, M., & Djazilan, M. S. (2021). Analisis Faktor Penyebab Rendahnya Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar selama Pembelajaran Daring. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3101-3108.
- Rahmadani, I. (2019). *The impact of Bingo game in students' vocabulary mastery in tenth grade of SMK PGRI 1 Pasuruan* (Doctoral dissertation, university of Muhammadiyah malang).
- Rahmasari, B. S. (2021). Improving Students' Vocabulary Mastery Through Bingo Games. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 7(1), 28-34.
- Richardson, J. S., Morgan, R. F., & Fleener, C. (2012). *Reading to learn in the content areas*. Cengage Learning.
- Saadillah and Rabiatul, A. (2020). The effectiveness of using Bingo games in teaching English preposition of time and place. 2nd NEDS Proceedings, pp. 41-62.
- Susanthi, I. G. A. A. D. (2020). Kendala Dalam Belajar Bahasa Inggris dan Cara Mengatasinya. *Linguistic Community Services Journal*, 1(2), 64-70.
- Wahyuni, D., & Syafei, A. F. R. (2016). The use of action bingo game in teaching vocabulary to elementary school students. *Journal of English Language Teaching*, 5(1), 163-168.
- Widyahening, C. E. & Sufa, F. (2022). Pembelajaran kosa kata bahasa inggris dengan media bingo game bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(3), 1135-1145