

PERANCANGAN MATCH CARDGAME SUKAA SEBAGAI MEDIA EDUKASI SEJARAH KAA UNTUK USIA 12-15 TAHUN

Ainne Putri Gantini¹, Sri Retnoningsih²

Institut Teknologi Nasional^{1,2}

Email: ainneputri13@gmail.com

Keywords

*Cardgame, Sejarah,
Sejarah KAA*

Abstract

Konferensi Asia Afrika (KAA) merupakan peristiwa bersejarah yang penting dalam perjuangan melawan kolonialisme dan menjadi tonggak solidaritas negara-negara Asia dan Afrika. Namun materi sejarah yang kompleks dan media edukasi yang cenderung formal menjadi tantangan utama dalam proses pemahaman sejarah oleh generasi muda. Berdasarkan hasil studi literatur, observasi, wawancara, serta kuesioner responden remaja, ditemukan bahwa pendekatan visual dan interaktif edukatif lebih disukai dan lebih dalam menyampaikan pesan. Perancangan media pembelajaran dalam bentuk cardgame edukatif ini bertujuan untuk memperkenalkan negara peserta KAA dan pidato-pidato perwakilannya yang dikaitkan dengan keseharian anak remaja secara lebih menyenangkan dan mudah dipahami. Media ini diharapkan mampu meningkatkan minat belajar sejarah, memberikan pemahaman, serta menanamkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya kepada remaja. Dengan pendekatan yang disesuaikan cardgame ini diharapkan menjadi solusi inovatif dalam edukasi sejarah yang relevan pada masa kini dan menyenangkan.

1. PENDAHULUAN

Konferensi Asia Afrika (KAA) tahun 18-24 April 1955 di Bandung merupakan peristiwa bersejarah yang mempertemukan 29 negara Asia dan Afrika untuk membahas solidaritas dan perjuangan melawan kolonialisme. Membaca serta mendengarkan pidato-pidato itu sangat penting, karena dalam pidato-pidato itu kita dapat menangkap jiwa dan pendirian delegasi. Pidato dari delegasi menjadi tambahan informasi dan pengetahuan yang sangat berharga. Kita dapat belajar banyak dari pidato-pidato para negarawan dan politisi Asia-Afrika itu. Museum KAA (MKAA) berperan dalam memperkenalkan nilai-nilai konferensi ini kepada masyarakat, namun media edukatif yang tersedia saat ini lebih ditujukan untuk audiens dewasa. Anak-anak dan remaja sering kesulitan memahami informasi sejarah karena penyajiannya yang kompleks.

Untuk menjawab tantangan tersebut, dibutuhkan media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan perkembangan kognitif remaja usia 12–15 tahun. Hal ini mendukung penggunaan pendekatan game-based learning, seperti cardgame edukatif, untuk menyampaikan sejarah secara interaktif dan menyenangkan. Perancangan ini bertujuan untuk mengembangkan cardgame edukatif yang mengenalkan 29 negara peserta KAA serta pidatonya kepada siswa menengah, agar mereka dapat mempelajari sejarah dengan cara yang lebih menarik, ringan, dan mudah dipahami.

Landasan Teori

Pidato Negara Delegasi KAA

Membaca serta mendengarkan pidato-pidato itu sangat penting, karena dalam pidato-pidato itu kita dapat menangkap jiwa dan pendirian delegasi. Pidato dari delegasi tambahan informasi dan pengetahuan yang sangat berharga. Kita dapat belajar banyak dari pidato-pidato para negarawan dan politisi Asia- Afrika itu. Saya selalu bilang kepada generasi muda bahwa mereka tidak perlu dan tidak harus meniru kondisi kami di masa perjuangan, karena jauh berbeda. Tapi tirulah semangatnya. Generasi muda kita dan generasi mendatang akan hidup di abad ke-21. Mereka harus pandai membaca pertanda zaman sekarang dan zaman mendatang. Mereka harus pandai menemukan cara-cara mengatasinya agar negara dan bangsa tetap jaya, dan rakyatnya mengalami peningkatan dalam ikhtiar mencapai masyarakat adil dan makmur. Jangan terperosok ke dalam kelengahan. mereka tidak perlu dan tidak harus meniru kondisi kami di masa perjuangan, karena jauh berbeda, Tapi tirulah semangatnya (Abdulgani 1980)

Penyebaran Nilai KAA

Mengutip dari (Al-Furqaan 2023). Kegiatan yang diadakan oleh SMKAA membantu meningkatkan kesadaran masyarakat, terutama pemuda, tentang sejarah dan budaya yang terkait dengan Konferensi Asia Afrika. SMKAA menyebarluaskan nilai-nilai dari Konferensi Asia Afrika, yang merupakan momen penting dalam sejarah Indonesia dan dunia. Dengan memahami nilai-nilai ini, generasi muda dapat lebih menghargai warisan sejarah dan budaya. Mengutip dari (Arrumaisha, Karnita, and Retnoningsih n.d.) Bandung Historical Study Game menjadi salah satu kegiatan wisata sejarah yang diadakan di kota Bandung. Kegiatan ini memberikan pembelajaran sejarah dengan cara menyenangkan. Peserta dapat belajar sambil bermain dan bekerja sama tim untuk menyelesaikan misi yang ada, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan sejarah

yang lebih baik, khususnya mengenai sejarah Konferensi Asia Afrika, BHSg juga menawarkan aktivitas baru juga meningkatkan antusias peserta dengan menghadirkan game mengenai sejarah KAA.

Game-Based Learning

Mengutip dari (Gonzalo-Iglesia, Lozano-Monterrubbio, and Prades-Tena 2018) ,Game-based Learning adalah pendekatan pembelajaran yang menggunakan permainan sebagai alat untuk meningkatkan proses belajar. Pendekatan ini menggabungkan elemen-elemen permainan bertujuan Pendidikan untuk menciptakan pengalaman belajar yang menarik dan efektif.

Penelitian sebelumnya oleh (Diana 2022) ,menunjukan bahwa, penggunaan media pembelajaran game- based learning, seperti boardgame atau cardgame dapat meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa. Penelitian yang dilakukan oleh (Aji Mahardika et al. 2024) .juga menunjukan terjadi peningkatan dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar pada siklus keduanya. Unsur permainan seperti poin,reward, dan leaderboard efektif dalam meningkatkan motivasi dan proses belajar, terutama dalam materi yang menantang. Penggunaan Game Card dapat memengaruhi siswa dengan meningkatkan motivasi dan keterlibatan mereka selama proses pembelajaran

Media kartu edukasi memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi. Evaluasi dari ahli media memberikan skor sebesar 96,6%, sementara ahli materi menilainya dengan skor 92%, menandakan bahwa media ini sangat sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru memberikan skor 98,3%, yang mengindikasikan bahwa media ini sangat praktis dan bermanfaat dalam pengajaran. Sementara itu, penilaian dari siswa dengan rata-rata skor 86,7% mengonfirmasi efektivitasnya dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar mereka (Diana 2022) .Mengutip dari (Gonzalo-Iglesia, Lozano-Monterrubbio, & Prades-Tena, 2018b), Permainan menawarkan metodologi yang berbeda dari rutinitas, membuat pembelajaran lebih menarik dan interaktif. Penggunaan permainan dalam Pendidikan memiliki beberapa manfaat. Pertama, permainan dapat meningkatkan motivasi siswa, 89,7% siswa merasa lebih termotivasi ketika permainan digunakan dalam kegiatan Pendidikan.

2. METODE PENELITIAN

Metode perolehan data dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui wawancara, observasi, kuesioner, dan studi literatur. Wawancara dilakukan dengan edukator MKAA untuk mengetahui metode penyampaian informasi sejarah KAA kepada pengunjung, khususnya remaja usia 12–15 tahun. Observasi dilaksanakan pada kegiatan “Jika Saya Delegasi KAA” untuk melihat interaksi pemandu dengan pengunjung. Kuesioner dibagikan kepada remaja yang pernah mengunjungi MKAA guna mengetahui pemahaman mereka terhadap informasi sejarah KAA serta koleksi yang paling disukai. Studi literatur dilakukan dengan menggunakan buku *Collected Documents of the Asian-African Conference* sebagai referensi teks pidato resmi delegasi dan buku *The Bandung Connection* sebagai rujukan utama memahami jalannya KAA tahun 1955. Sementara itu, metode perancangan menggunakan pendekatan *Design Thinking* yang meliputi tahap *Empathize*, *Define*, *Ideate*, *Prototype*, dan *Testing*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Emphatize

Hasil Wawancara

“Edukator MKAA menyampaikan informasi di museum dengan menyesuaikan usia dan latar belakang pengunjung, termasuk anak-anak dan remaja, agar lebih mudah dipahami seperti mengaitkan dengan pengalaman dan keseharian pengunjung. Pidato tokoh negara peserta KAA dinilai sebagai sumber inspirasi penting, namun belum ada media interaktif yang menyampaikannya. Ia menilai boardgame dan cardgame berpotensi besar untuk membuat sejarah lebih menarik, anak dan remaja usia 12–15 tahun juga tertarik pada koleksi bendera negara peserta KAA.”

Hasil Observasi

Pada kunjungan, pengunjung terlihat memperhatikan dan mendengarkan penjelasan dari edukator dengan baik. Anak-anak dan remaja menunjukkan ketertarikan khusus terhadap salah satu koleksi di Museum Konferensi Asia Afrika, yaitu koleksi bendera negara peserta KAA. Mereka tampak senang dan berfoto bersama bendera-bendera tersebut.

Hasil Kuesioner

Berdasarkan hasil kuesioner, mayoritas responden (40,1%) menyatakan bahwa konten visual seperti video, infografik, dan sejenisnya merupakan media yang paling menarik saat kunjungan mereka ke museum. Namun, sebagian besar juga menilai bahwa teks pada instalasi museum cukup sulit untuk dipahami, sehingga mereka cenderung melupakan informasi yang disampaikan setelah tour selesai. Selain itu, durasi tour yang ada saat ini dianggap belum cukup membantu pengunjung untuk benar-benar menyerap dan memahami seluruh informasi sejarah. Mayoritas responden menyatakan bahwa game, baik fisik maupun digital, adalah media yang paling menarik untuk memahami sejarah, serta menunjukkan ketertarikan khusus pada konten bendera dan negara peserta KAA. Meski begitu, mayoritas responden belum pernah mendengar atau melihat pidato negara peserta dan tidak mengetahui negara apa saja yang ikut serta dalam KAA, yang semakin menguatkan perlunya media belajar yang interaktif dan menyenangkan agar informasi sejarah dapat lebih mudah dipahami dan diingat oleh pengunjung remaja.

Define

Segmentasi Target

Tabel 1. Segmentasi Target

Demografis	Remaja awal (12-15 tahun).
	Pengunjung museum KAA
Geografis	Kota Bandung dan sekitarnya (karena kedekatan dengan Museum KAA)
	Siswa dari sekolah formal, komunitas belajar, atau peserta program kunjungan edukatif ke museum
Teknografis	Dapat menggunakan device elektronik (smartphone, pc, dll.)
	Pengguna aktif sosial media
Psikografis	Ingin tahu, suka bermain sambil belajar
	Terpikat oleh visual menarik dan cerita yang mengandung tokoh atau simbol
Perilaku	Mudah bosan jika hanya disajikan teks atau penjelasan panjang
	Sangat responsif terhadap media visual dan interaktif

SWOT Matrix

Tabel 2. SWOT Matrix

	Strength	Weakness
Opportunity	SO 1 Mengembangkan game edukatif yang menanamkan nilai KAA : keadilan, solidaritas, kepemimpinan, dll. dengan menggunakan pidato negara peserta sebagai referensi SO 2 Pelajar dapat belajar berpikir kritis dan menyelesaikan konflik melalui pesan yang relevan dengan kehidupan masa kini.	WO 1 Menginterpretasi informasi sejarah yang panjang dengan mengaitkan pengalaman atau pengetahuan target sehari-hari .
Threat	ST 1 Menghadirkan game sejarah, sebagai alternatif positif dari distraksi game mobile yang kurang edukatif.	WT 1 Menghindari bentuk penyajian pasif (teks panjang) WT 2 Menambahkan elemen kompetitif agar tidak kalah menarik dibandingkan hiburan digital

Problem Statement

Berdasarkan hasil wawancara, observasi, kuesioner, dan studi literatur, materi yang disampaikan di Museum KAA tergolong berat dan formal, sehingga cenderung sulit dipahami khususnya bagi usia remaja pelajar usia 12-15 tahun. Oleh karena itu, perlu pendekatan yang lebih ringan, menarik, dan interaktif untuk menjangkau target audiens ini secara efektif.

Problem Solution

Merancang media visual berupa cardgame untuk menyampaikan pesan pesan pidato yang positif dan masih relevan dengan anak remaja dengan menyederhanakan/menginterpretasikan isi pidato menjadi kalimat pendek yang mudah dipahami dan pengaitan dengan pengalaman atau pengetahuan sehari-hari di kalangan anak remaja. Membuat ilustrasi pendukung di kartu agar pesan pidato lebih visual dan menarik.

Ideate

Creative Approach

Interpretasi

Pidato-pidato dari para pemimpin negara peserta KAA, yang pada dasarnya bersifat formal, berat, dan penuh dengan muatan politik serta idealisme, diinterpretasikan ulang dalam bentuk bahasa yang lebih ringan dan komunikatif. Konten pidato disaring menjadi pesan-pesan inti seperti persatuan, solidaritas, anti-penjajahan, dan perdamaian, yang kemudian diubah menjadi narasi pendek atau kutipan-kutipan sederhana yang mudah dipahami oleh pelajar.

Slice Of life

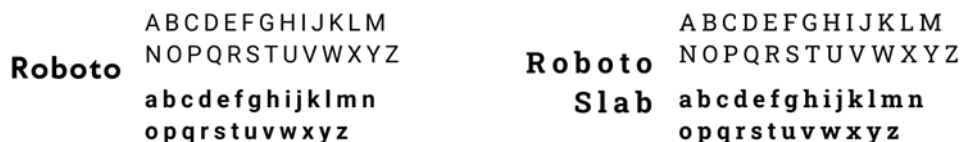
Agar lebih dekat dengan dunia anak dan remaja, pesan-pesan dari pidato dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari (slice of life) yang relatable. Contohnya, tema tentang kerja sama antarbangsa bisa dijadikan cerita tentang kerja kelompok di sekolah, atau pesan tentang keadilan bisa muncul dalam konteks membela teman yang diperlakukan tidak adil.

Tone And Manner

Fun & Friendly : Dengan pendekatan yang ringan. Elemen visual yang bright dan colorful, ilustrasi relatable, serta gameplay berbasis matchcard dan kartu skill menjadikan proses belajar sejarah terasa seperti bermain. Bahasa yang digunakan dalam permainan, narasi kartu, serta panduan bermain dikemas dengan gaya yang santai, mudah dimengerti, dan dekat dengan keseharian remaja.

Typeface

Typeface yang digunakan pada perancangan ini adalah Roboto dan Roboto Slab. Roboto berjenis sans-serif digunakan pada kartu interpretasi untuk memberikan kesan modern, ringan, dan mudah dibaca. Sementara itu, Roboto Slab berjenis serif digunakan



Gambar 1. Typeface

pada kartu pidato untuk memberikan kesan formal yang selaras dengan kutipan pidato.

Color

Warna-warna yang terinspirasi dari warna bendera negara delegasi. selain itu, warna warna ini juga memberikan kesan fun dan playfull. Warna-warna yang digunakan



Gambar 1. Color

pada perancangan ini antara lain ; Merah, Hijau, Biru, Kuning.

Naming

SUKAA : “SU” yang berarti Suara, Mengacu pada pidato-pidato bersejarah dari para delegasi KAA tahun 1955 serta nilai dan pesan yang terkandung di dalamnya. Sementara itu, “KAA” Konferensi Asia-Afrika. “SUKAA” terdengar seperti “suka” dalam bahasa Indonesia yang merupakan simbol ketertarikan, memberikan kesan positif, ceria, dan mudah diingat. Hal ini menekankan perubahan pendekatan terhadap pembelajaran sejarah, dari yang dianggap membosankan menjadi sesuatu yang dapat disukai oleh anak remaja.

Cara Bermain

Pemain harus mengumpulkan 5 pasang kartu pidato negara dan kartu slice of life. Pemain tercepat menjadi pemenang. Hambat pemain lain dalam mengumpulkan kartu dengan kartu skill.

- Suit atau Gambrel untuk menentukan urutan pemain.
- Kartu pidato dan interpretasi SOL di tempatkan secara terpisah.
- Kartu Interpretasi dan skill dicampur dan dikocok, kemudian dibagikan kepada pemain (masing masing 5 kartu) dengan posisi kartu tertutup. Kemudian sisa kartu dijadikan cangkul
- Setiap putaran akan di keluarkan satu kartu Pidato. Pemain dapat mengoleksi kartu apabila mempunyai kartu pasangannya. Untuk mengoleksi pemain wajib membacakan kartu pidato dan kartu interpretasinya. Jika pemain tidak memiliki pasangannya, maka pemain dapat mencangkul. Apabila seluruh pemain tidak memiliki kartu pasangannya, kartu negara dikembalikan ke paling bawah.
- Gunakan kartu skill untuk menghambat pemain lain

Prototyping

Logo

Makna Simbolik Bentuk gulungan kertas melambangkan dokumen sejarah dan naskah pidato asli dari Konferensi Asia Afrika. Ini merepresentasikan akar edukatif dari permainan ini, yaitu dari teks sejarah menjadi media belajar. Scroll yang terbuka mencerminkan keterbukaan terhadap pemikiran, diskusi, dan semangat kerjasama, yang sejalan dengan semangat Konferensi Asia Afrika 1955.

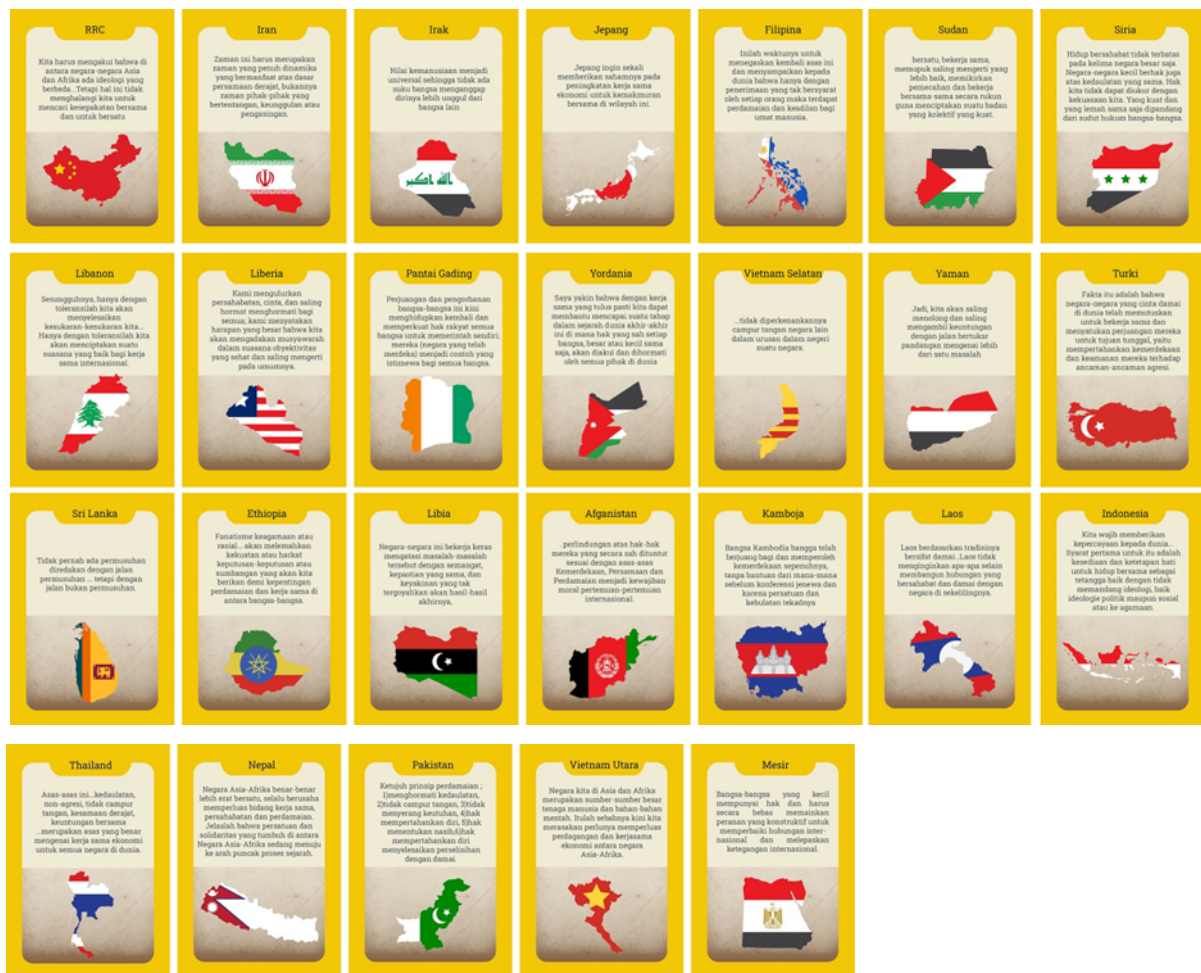


Gambar 3. Logo

Komponen Card Game

Kartu pidato

Pidato merupakan pidato asli yang dikutip dari buku “Dokumen Himpunan Konperensi Asia Africa”.



Gambar 4. Kartu Pidato

Kartu Interpretasi Slice Of Life

Interpretasi pidato melibatkan aktivitas dan pengalaman pelajar sehari-hari.



Gambar 5. Kartu Interpretasi Slice Of Life

Kartu Skill

- Kartu salam persahabatan : Mengambil kartu lawan secara acak
- Pidato ditunda : tidak bisa bermain dalam satu putaran
- Tidak ada kesepakatan : menolak kartu salam persahabatan & pidato ditund
- Kartu Skill



Gambar 6. Kartu Skill

Kartu Skill Tokoh

Kartu Tokoh 5 negara : Kumpulkan 3 kartu untuk meminta satu pasang kartu lawan sesuai keinginan bermain.



Gambar 7. Kartu Skill Tokoh

Lembaran Infografik

Infografik disediakan sebagai pelengkap untuk memberikan informasi mengenai sejarah Konferensi Asia Afrika (KAA). Pemain dapat membaca infografik ini terlebih dahulu sebelum mulai bermain, agar lebih memahami latar belakang dan konteks KAA.



Gambar 8. Infografik Cara Bermain



Gambar 9. Infografik Sejarah KAA

Desain Kemasan

Desain kemasan dibagi menjadi 3 sekat berfungsi untuk memisahkan komponen kartu. Hal ini dapat memudahkan pemain untuk mengambil, menyimpan, dan mengelompokkan jenis kartu sesuai kategori seperti Kartu Pidato, Kartu Slice of Life, dan Kartu Negara. sekat ini juga membantu menjaga kondisi kartu tetap rapi dan tidak mudah rusak, serta mempercepat proses persiapan sebelum permainan dimulai.



Gambar 10. Kemasan Kartu

Testing

Testing pertama dilakukan pada 6 pelajar usia 12-15 tahun. Kemudian Testing kedua dilakukan pada 7 Sahabat Museum KAA. Cardgame dimainkan berulang 2-4 sesi, dengan durasi main 15-23 menit/sesi. Setelah memainkan cardgame para pemain diminta untuk mengisi kuesioner.



Gambar 11. Testing

Pemahaman Mengenai KAA

- Terdapat peningkatan pemahaman pemain usia 12–15 tahun mengenai KAA setelah mengikuti permainan. Jika pada pre-test sebagian besar hanya mampu menjelaskan KAA secara singkat atau menyebutkan singkatannya saja, maka pada post-test mayoritas sudah dapat menjelaskan tujuan KAA secara lebih lengkap, meliputi kerja sama, dukungan terhadap kemerdekaan, dan upaya menciptakan perdamaian.
- Mayoritas responden mampu menyebutkan lebih dari lima negara peserta KAA setelah kegiatan, yang menunjukkan adanya peningkatan pengetahuan mereka mengenai negara-negara peserta KAA dibandingkan sebelum kegiatan dilakukan.
- Pada pre-test, sebagian besar hanya mengetahui 1–2 nilai secara umum, sedangkan pada post-test mayoritas sudah dapat menjelaskan tujuan KAA secara lebih luas, mencakup kerja sama, kemerdekaan, dan perdamaian. Meskipun demikian, pemahaman mendalam terkait detail sejarah dan konteks Dasasila Bandung masih perlu ditingkatkan.

Mengenai Cardgame SUKAA

- Sebanyak 69,2% responden memberikan nilai tinggi, menunjukkan aturan bermain cukup mudah diikuti. Namun, masih ada sedikit responden yang menilai di bawah itu, yang bisa menjadi catatan untuk penyederhanaan instruksi ke depannya.

- Mayoritas responden (61,5%) menilai sangat setuju cerita slice of life terasa dekat, dan 38,5% setuju, membuktikan bahwa pendekatan cerita keseharian relevan dan relatable bagi mereka.
- Jawaban bervariasi namun konsisten pada tema toleransi, menghargai perbedaan, saling membantu, dan kerja sama, menunjukkan pemahaman dan kesadaran mereka meningkat setelah bermain.
- Semua responden memberikan nilai baik, dengan mayoritas (61,5%) memilih nilai tertinggi, menunjukkan ilustrasi mendukung pemahaman isi pesan dengan sangat baik.

4. KESIMPULAN

Pada perancangan *match cardgame* SUKAA ini dapat disimpulkan bahwa tujuan untuk mengenalkan sejarah dan nilai-nilai Konferensi Asia Afrika (KAA) kepada remaja usia 12–15 tahun melalui media yang menyenangkan dan interaktif telah tercapai.

1. Hasil pengujian menunjukkan peningkatan signifikan pemahaman peserta mengenai Definisi dan tujuan KAA. Pengetahuan negara peserta KAA (mayoritas mampu menyebutkan lebih dari lima negara). Pemahaman nilai-nilai KAA seperti kerja sama, kemerdekaan, dan perdamaian.
2. Nilai kebaruan terletak pada interpretasi pidato delegasi KAA menjadi narasi *slice of life* yang relevan bagi remaja, dilengkapi ilustrasi yang menarik untuk memperkuat pemahaman.
3. Cardgame ini memadukan pembelajaran sejarah dengan permainan kompetitif, sehingga mengubah persepsi bahwa sejarah membosankan menjadi menyenangkan dan mudah diingat.
4. Luaran desain meliputi konsep permainan, kartu pidato, kartu interpretasi, kartu *skill*, ilustrasi, infografik, dan desain kemasan yang fungsional.
5. Saran pengembangan : penyederhanaan instruksi bermain, perluasan materi sejarah KAA, dan pengujian pada kelompok peserta yang lebih beragam untuk mengukur efektivitas secara lebih luas.

5. DAFTAR PUSTAKA

Abdulgani, Roeslan. 1980. The Bandung Connection. 2013th ed.

Aji Mahardika, Putra, Anisa amalia wahyuni, Irhamna R. Fauzulazhim, Hasan Nasrulloh,

- Ratna Khairinnisa, Ari Prasetyo Aji, and Oka Agus Kurniawan Shavab. 2024. "Efektifitas Media Pembelajaran Game Card Terhadap Materi Sejarah Australia Di Kelas XI IPS 4 Di SMA Negeri 9 Kota Tasikmalaya." *King Jurnal Sejarah Indonesia*.
- Al-Furqaan, Muh. Adib Givari. 2023. "SEJARAH TERBENTUK DAN PERKEMBANGAN KOMUNITAS MUSEUM KONFERENSI ASIA AFRIKA PADA TAHUN."
- Arrumaisha, Dalila, Rosa Karnita, and Sri Retnoningsih. n.d. Perancangan Board Game Sebagai Media Edukasi Wisata Sejarah Pada Bandung Historical Study Games.
- Diana, Husnud. 2022. "Game Based Learning Berbantuan Media Board Game Klaster Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Siswa." *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar* 6(2):661–76. doi:10.26811/didaktika.v6i2.622.
- Gonzalo-Iglesia, Juan Luis, Natàlia Lozano-Monterrubbio, and Jordi Prades-Tena. 2018. "Noneducational Board Games in University Education. Perceptions of Students Experiencing Game-Based Learning Methodologies." *Revista Lusofona de Educacao* 41(41):45–62. doi:10.24140/issn.1645-7250.rle41.03.