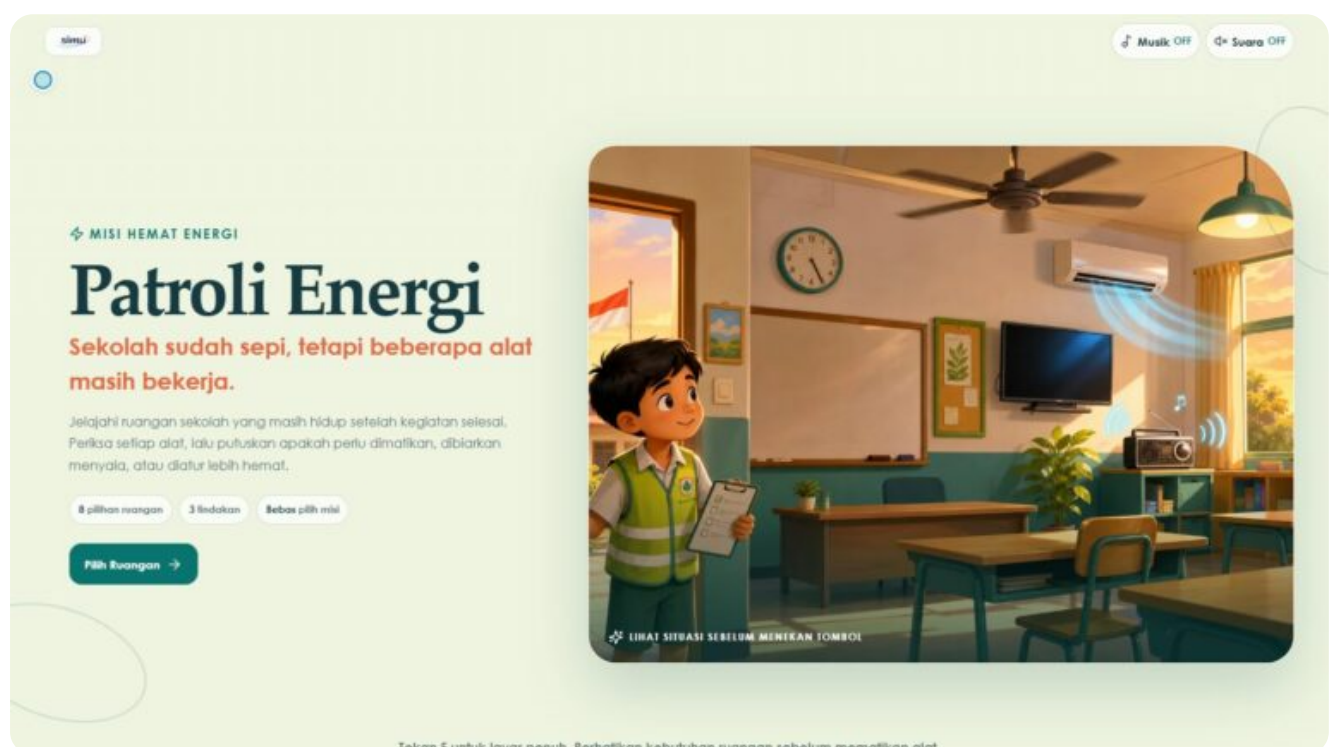


Cara Menggunakan Patroli Energi: Matikan, Tetap Nyalakan, atau Atur Hemat

14 Agustus 2026 • Simulasi

Panduan permainan Patroli Energi untuk membaca situasi ruangan dan memilih tindakan Matikan, Tetap nyalakan, atau Atur hemat.



Sekolah sudah sepi, tetapi tidak semua alat yang masih bekerja harus langsung dimatikan. Kulkas menjaga makanan, pompa akuarium membantu ikan memperoleh oksigen, dan perangkat keamanan masih diperlukan pada malam hari. Melalui **Patroli Energi**, siswa belajar mengambil keputusan hemat energi tanpa mengabaikan fungsi dan keselamatan.

Buka permainannya di

simu.konsep.com/hub/patroli-energi,

lalu pilih **Buka di Tab Baru** agar area permainan tampil penuh.



Video di artikel ini

[Tonton di versi web artikel →](#)

Apa yang dipelajari?

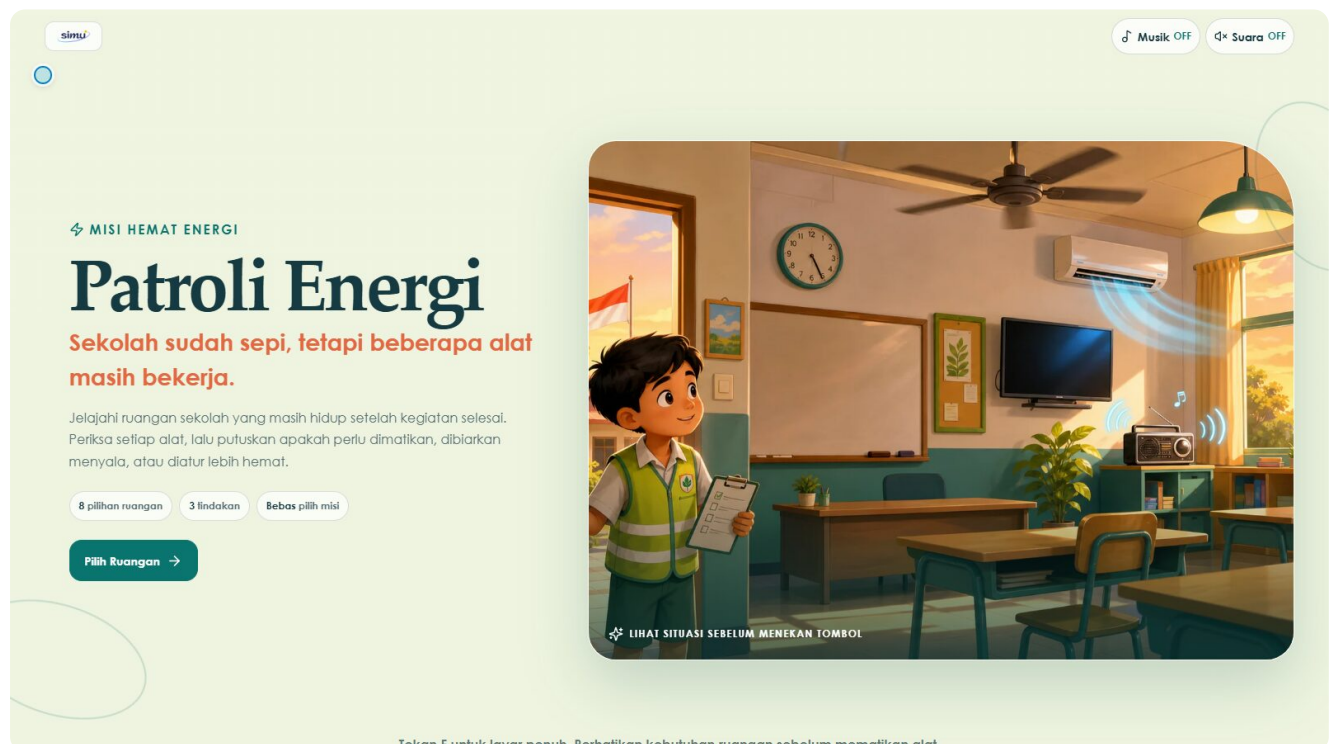
Permainan ini melatih siswa membaca situasi sebelum mengambil tindakan. Setiap alat dapat memiliki keputusan yang berbeda:

- **Matikan** jika alat tidak lagi diperlukan.
- **Tetap nyalakan** jika fungsi alat masih dibutuhkan.
- **Atur hemat** jika alat masih mungkin digunakan, tetapi tidak perlu bekerja dengan daya penuh.

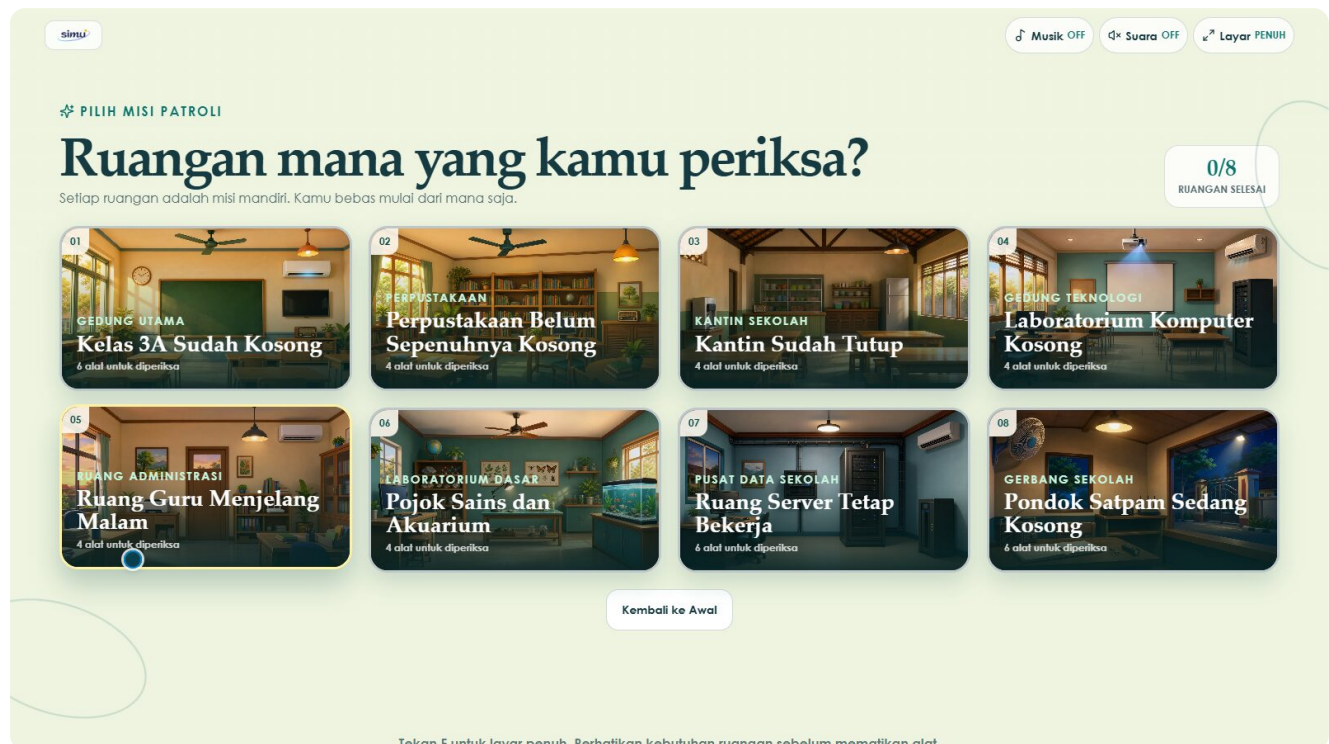
Tindakan yang benar ditentukan oleh kebutuhan ruangan, bukan hanya oleh jenis alatnya. Sebuah lampu dapat dimatikan di ruangan kosong, tetapi lampu lain perlu tetap menyala untuk keamanan.

Langkah 1 – Pilih satu misi ruangan

Klik **Pilih Ruangan** pada halaman awal.



Permainan menyediakan delapan misi mandiri: kelas, perpustakaan, kantin, laboratorium komputer, ruang guru, pojok sains, ruang server, dan pondok satpam. Setiap kartu menampilkan jumlah alat yang perlu diperiksa. Pilih satu ruangan untuk memulai; semua ruangan tidak harus diselesaikan sekaligus.



Untuk pengenalan pertama, pilih **Perpustakaan Belum Sepenuhnya Kosong**. Ruangan ini masih digunakan oleh seorang siswa selama beberapa menit, sehingga keputusannya tidak sesederhana mematikan semua alat.

Langkah 2 – Amati situasi sebelum memilih tindakan



Baca konteks ruangan di bagian atas, lalu cari alat yang bergerak atau menyala. Klik salah satu alat untuk membuka panel pemeriksaan. Panel tersebut menjelaskan kondisi alat dan menyediakan tindakan yang mungkin dipilih.

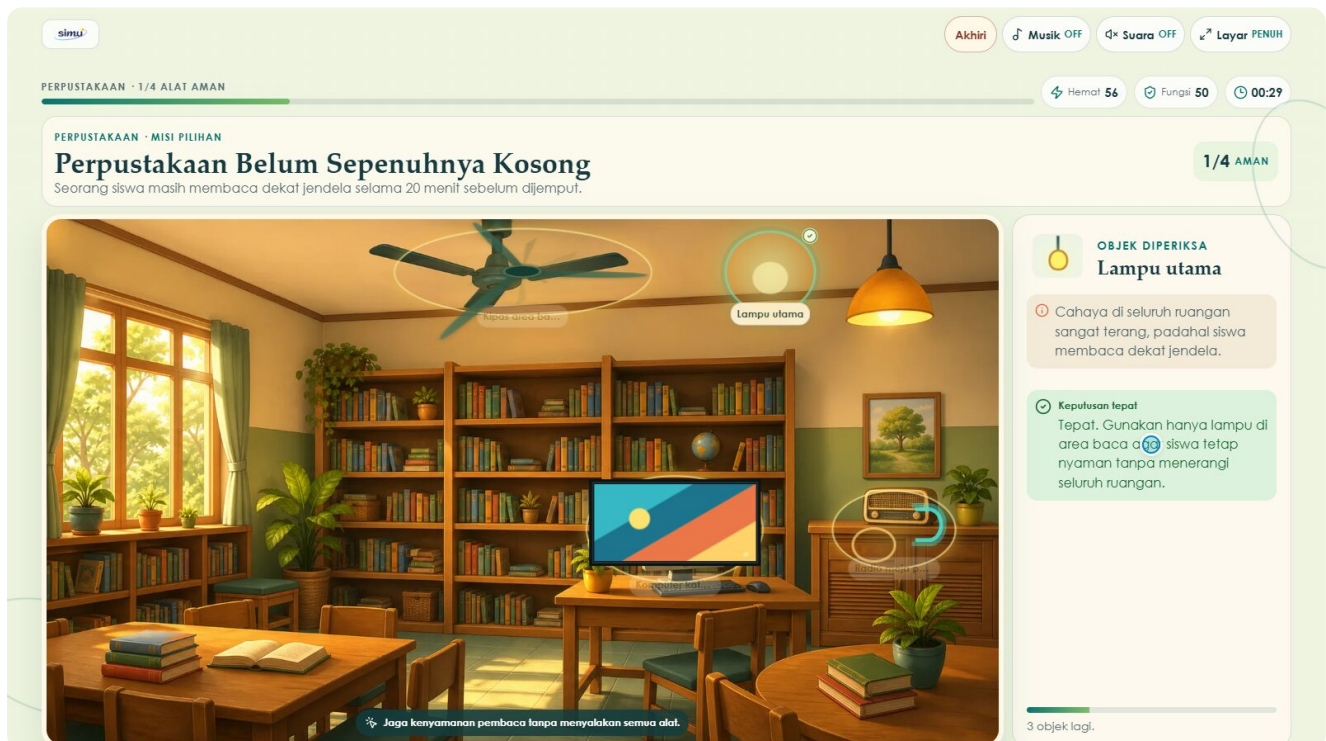
Jangan menebak hanya dari gambar. Perhatikan siapa yang masih menggunakan ruangan, berapa lama ruangan akan dipakai, dan fungsi alat tersebut.

Langkah 3 – Pelajari umpan balik dan perbaiki keputusan

Pada lampu utama perpustakaan, memilih **Matikan** belum tepat karena seorang siswa masih membaca.



Umpan balik menjelaskan mengapa keputusan belum sesuai situasi. Pilihan yang lebih tepat adalah **Atur hemat**: gunakan penerangan di area baca tanpa menyalakan seluruh lampu ruangan. Jawaban yang salah tidak mengunci alat, jadi siswa dapat membaca alasannya lalu mencoba kembali.



Langkah 4 – Bedakan kebutuhan setiap alat

Lanjutkan pemeriksaan terhadap alat lain:

- **Kipas area baca — Tetap nyalakan.** Siswa masih membaca dan udara terasa panas.
- **Radio meja petugas — Matikan.** Radio tidak sedang didengarkan dan dapat mengganggu siswa.
- **Komputer katalog — Atur hemat.** Perpustakaan masih buka sebentar, sehingga komputer dapat masuk mode tidur dan cepat digunakan kembali.



Setiap jawaban benar memberi tanda centang pada objek dan menambah progres ruangan. Penjelasan yang muncul setelah menjawab merupakan bagian penting dari latihan; jangan langsung berpindah alat sebelum membacanya.

Langkah 5 — Pantau hemat energi dan fungsi

Bagian atas layar menampilkan:

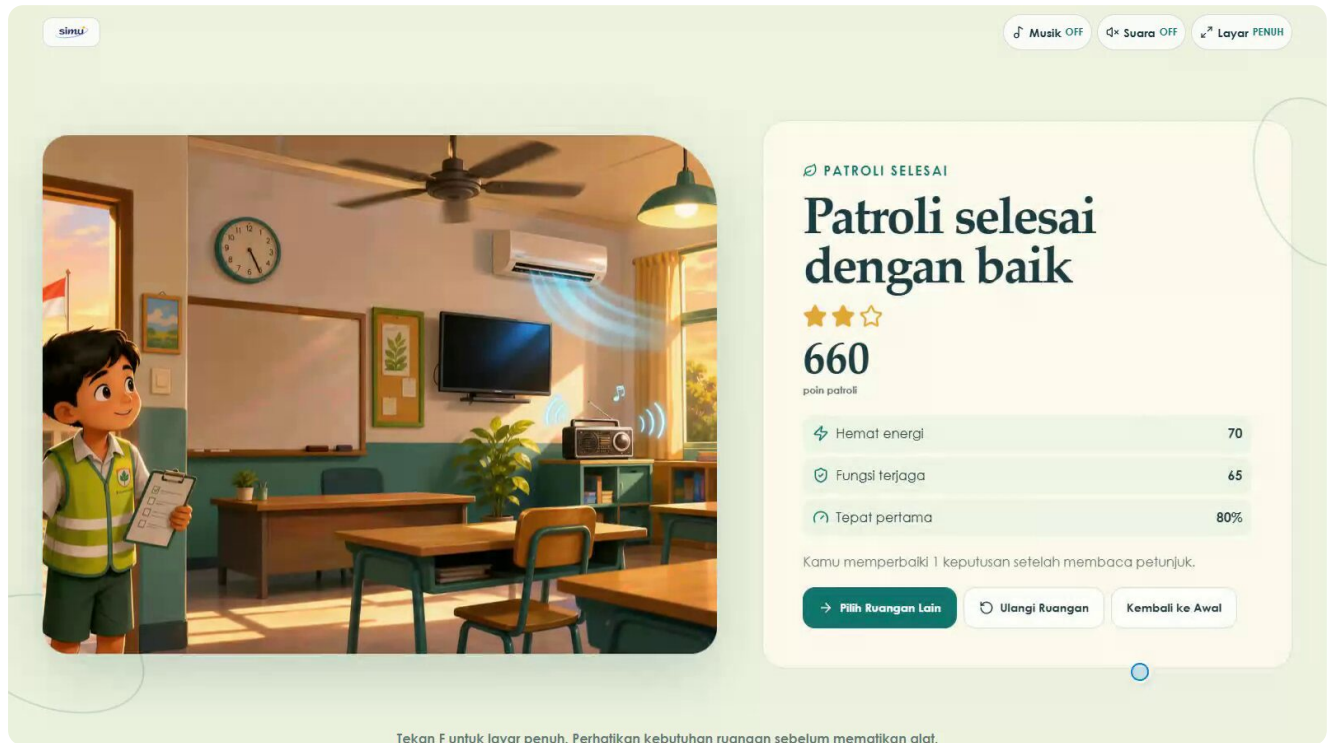
- jumlah alat yang sudah aman;
- meter **Hemat**;
- meter **Fungsi**;
- waktu misi.

Meter Hemat dan Fungsi perlu dipertimbangkan bersama. Mematikan alat yang tidak berguna dapat meningkatkan penghematan, tetapi mematikan alat penting dapat mengganggu fungsi ruangan.

Tombol **Musik** dan **Suara** dapat digunakan untuk membuat permainan senyap. Gunakan **Layar Penuh** ketika bermain di proyektor atau papan interaktif. Tombol **Akhiri** mengembalikan pemain ke halaman awal game.

Langkah 6 – Tinjau hasil misi

Setelah semua alat memperoleh tindakan yang tepat, klik **Lihat hasil misi**.



Layar hasil menampilkan skor, jumlah bintang, nilai Hemat energi, Fungsi terjaga, dan ketepatan pada percobaan pertama. Kesalahan tidak hanya mengurangi hasil, tetapi menjadi bahan diskusi tentang alasan di balik suatu keputusan.

Pilih **Pilih Ruangan Lain** untuk mencoba situasi berbeda atau **Ulangi Ruangan** untuk memperbaiki hasil pada misi yang sama.

Ide pemakaian di kelas

- **Prediksi sebelum klik:** minta siswa menyebutkan tindakan dan alasannya sebelum pemain menekan tombol.
- **Bandingkan dua ruangan:** amati bagaimana alat sejenis dapat memerlukan tindakan berbeda karena konteksnya berubah.
- **Debat hemat dan fungsi:** satu kelompok membela tindakan paling hemat, sedangkan kelompok lain memeriksa apakah fungsi penting tetap terjaga.

- **Catatan patroli:** buat tabel berisi alat, situasi, keputusan, dan alasan setelah setiap misi.
- **Hubungkan dengan sekolah nyata:** lakukan pengamatan terbimbing terhadap lampu, kipas, komputer, atau alat lain di kelas tanpa menyentuh perangkat listrik yang berbahaya.

Coba sekarang

Buka

Patroli Energi: Sekolah Sudah Sepi!

pilih satu ruangan, lalu baca setiap situasi sebelum menentukan tindakan.

Tujuannya bukan mematikan sebanyak mungkin alat, melainkan menggunakan energi secukupnya sambil menjaga kebutuhan manusia, makhluk hidup, makanan, data, dan keamanan.

Belajar lebih seru dengan simulasi interaktif

Simu punya ratusan simulasi interaktif Kurikulum Merdeka yang berjalan langsung di browser — tanpa instal apa pun. Jelajahi katalognya di simu.konsep.com/simulasi.

Mulai dengan akun gratis

Akun gratis membuka katalog lengkap, simulasi & materi yang bertanda terbuka, serta soal dan jawaban di tiap bab kurikulum.

simu.konsep.com/register

Ingin semua simulasi terbuka? Lihat paket berlangganan di simu.konsep.com/pricing

Artikel ini tersedia daring di simu.konsep.com/artikel/cara-pakai-patroli-energi