

**BAB 1. INFORMATIKA DAN KETERAMPILAN GENERIK**

Nama :

Kelas :

*Jawablah Pertanyaan dibawah ini dengan benar!*

1. Apa definisi dari informatika?
  - a. Ilmu tentang menggambar
  - b. Ilmu tentang angka dan hitungan
  - c. Ilmu tentang komputer dan Penggunaannya
  - d. Ilmu tentang musik
2. Apa yang dimaksud dengan keterampilan generik dalam informatika?
  - a. Keterampilan khusus yang hanya diperluakn dalam penggunaan komputer
  - b. Keterampilan yang hanya berlaku untuk guru dan tenaga kependidikan
  - c. Keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari dan berlaku diberbagai bidang
  - d. Keterampilan yang hanya berlaku dalam industri teknologi
3. Contoh keterampilan generik yang penting dalam era digital adalah...
  - a. Keterampilan bermain permainan video
  - b. Kemampuan mengemudi mobil
  - c. Kemampaun berbahasa asing
  - d. Kemampuan mencari informasi secara efektif di internet
4. manfaat utama dari penggunaan komputer dalam kehidupan dalam kehidupan sehari-hari adalah ....
  - a. Membuat orang menjadi malas dan tidak produktif
  - b. Mempermudah komunikasi dan beriteraksi dengan orang lain
  - c. Mengurangi kreativitas karena terlalu tergantung pada teknologi
  - d. Mengurangi kemampuan berpikir kritis
5. Bagaimana cara yang tepat untuk menyimpan dan mengamankan kata sandi (password) saat menggunakan komputer?
  - a. Menyimpannya dalam catatan yang terlihat oleh banyak orang
  - b. Memberitahukannya kepada teman dekat
  - c. Menyimpannya di lokasi yang aman dan hanya diketahui oleh pemiliknya
  - d. Memberikannya kepada siapa saja yang memintanya
6. Yang harus dilakukan jika menemui masalah teknis saat menggunakan komputer
  - a. Mencoba memperbaikinya sendiri tanpa bantuan
  - b. Membiarkan komputer tersebut rusak dan tidak digunakan lagi
  - c. Membuang komputer tersebut
  - d. Meminta bantuan dari orang yang lebih ahli

7. Apa yang dimaksud dengan "Plagiarisme" dalam konteks penggunaan komputer?
  - a. Meniru dan mencuri karya orang lain tanpa memberikan kredit
  - b. Memberikan pengakuan kepada pembuat karya asli
  - c. Membeli karya dari pemiliknya
  - d. Menggunakan sumber informasi yang valid
8. Mengapa penting untuk menjaga postur tubuh yang baik saat menggunakan komputer?
  - a. Agar lebih sering duduk dan tidak bergerak
  - b. Agar tampil lebih rapi dan tidak baik
  - c. Agar terhindar dari gangguan mata
  - d. Agar mengurangi risiko masalah fisik dan kesehatan
9. Apa yang dimaksud dengan "hoaks" dalam konteks penggunaan komputer?
  - a. Informasi yang akurat dan dapat dipercaya
  - b. Informasi yang dianggap sebelah pihak dan dapat dipercaya
  - c. Informasi palsu yang dibuat dengan sengaja untuk menyesatkan orang lain
  - d. Informasi yang bersifat rahasia dan tidak boleh dibagikan
10. Cara menghargai privasi dan keamanan data dalam penggunaan komputer dan internet adalah...
  - a. Membagikan data pribadi dengan siapa saja yang memintanya
  - b. Tidak peduli tentang keamanan data dan privasi pribadi
  - c. Memahami pentingnya privasi dan melindungi data pribadi dari akses yang tidak sah
  - d. Memberikan data pribadi dengan tujuan mendapatkan hadiah atau hadiah lainnya