

SOAL ULANGAN HARIAN II - INFORMATIKA
MATERI “BERFIKIR KOMPUTASIONAL”
KELAS X

NAMA :

KELAS :

HARI/TGL :

Pilihlah satu jawaban yang tepat, mengenai Konsep Dasar Berpikir Komputasional!

1. Berpikir komputasional adalah...
 - a. Kemampuan memecahkan masalah menggunakan komputer.
 - b. Proses berpikir logis untuk memecahkan masalah kompleks.
 - c. Keterampilan dalam membuat program komputer.
 - d. Kemampuan mengoperasikan perangkat komputer.
2. Manakah yang BUKAN merupakan salah satu fondasi berpikir komputasional?
 - a. Dekomposisi
 - b. Pengenalan pola
 - c. Abstraksi
 - d. Flowchart
3. Dekomposisi dalam berpikir komputasional berarti...
 - a. Menggabungkan bagian-bagian kecil menjadi satu kesatuan.
 - b. Mengidentifikasi pola yang berulang.
 - c. Membagi masalah besar menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.
 - d. Membuat representasi sederhana dari suatu masalah.
4. Contoh penerapan dekomposisi dalam kehidupan sehari-hari adalah...
 - (a) Menyelesaikan teka-teki silang secara keseluruhan.
 - (b) Memasak nasi goreng dengan mengikuti resep.
 - (c) Menggambar sebuah pemandangan tanpa sketsa awal.
 - (d) Menyelesaikan persamaan matematika yang panjang dalam satu langkah.
5. Abstraksi dalam berpikir komputasional adalah...
 - (a) Proses menggabungkan detail-detail kecil menjadi satu kesatuan.
 - (b) Proses menyederhanakan suatu masalah dengan mengabaikan detail yang tidak relevan.
 - (c) Proses mencari pola dalam suatu kumpulan data.
 - (d) Proses membuat algoritma untuk menyelesaikan masalah.
6. Tujuan utama abstraksi adalah...
 - (a) Membuat masalah lebih kompleks.
 - (b) Menyederhanakan masalah agar lebih mudah dipahami dan dipecahkan.
 - (c) Menambahkan detail pada suatu masalah.
 - (d) Membuat model yang sangat detail dari suatu sistem.

7. Contoh abstraksi dalam kehidupan sehari-hari adalah...
- (a) Menggambar peta yang menunjukkan semua jalan di sebuah kota.
 - (b) Menggambarkan mobil dengan semua detail bagian dalamnya.
 - (c) Memikirkan mobil sebagai alat transportasi tanpa memikirkan merek atau tipenya.
 - (d) Mengukur panjang sebuah ruangan dengan sangat teliti.
8. Pengenalan pola dalam berpikir komputasional adalah...
- (a) Proses mencari perbedaan di antara sekumpulan data.
 - (b) Proses mengidentifikasi kesamaan dan perbedaan dalam suatu kumpulan data.
 - (c) Proses membuat model matematika dari suatu fenomena.
 - (d) Proses memecahkan masalah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.
9. Contoh penerapan pengenalan pola dalam kehidupan sehari-hari adalah...
- (a) Menggambar sebuah gambar tanpa melihat objek aslinya.
 - (b) Mengidentifikasi wajah seseorang dalam sebuah foto.
 - (c) Menulis sebuah cerita fiksi.
 - (d) Menyelesaikan persamaan matematika yang sederhana.
10. Algoritma adalah...
- (a) Kumpulan data yang terstruktur.
 - (b) Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah.
 - (c) Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat program.
 - (d) Perangkat keras komputer.
11. Contoh algoritma sederhana dalam kehidupan sehari-hari adalah...
- (a) Memimpikan sesuatu.
 - (b) Membuat secangkir teh.
 - (c) Merasakan emosi.
 - (d) Berpikir secara acak
12. Searching (pencarian) adalah proses...
- (a) Mengurutkan data dari yang terkecil ke terbesar.
 - (b) Menemukan suatu elemen tertentu dalam kumpulan data.
 - (c) Menghapus elemen dari kumpulan data.
 - (d) Menambahkan elemen baru ke dalam kumpulan data.
13. Tujuan utama searching adalah...
- (a) Mengacak data.
 - (b) Mengurutkan data.
 - (c) Menemukan lokasi suatu elemen.
 - (d) Menghapus semua elemen dalam data.

14. Sorting (pengurutan) adalah proses...
- (a) Mencari suatu elemen tertentu dalam kumpulan data.
 - (b) Mengatur elemen dalam kumpulan data berdasarkan urutan tertentu.
 - (c) Menghapus elemen dari kumpulan data.
 - (d) Menambahkan elemen baru ke dalam kumpulan data.
15. Tujuan utama sorting adalah...
- (a) Mengacak data.
 - (b) Menyusun data dalam urutan tertentu (ascending atau descending).
 - (c) Menemukan nilai terbesar atau terkecil dalam data.
 - (d) Menghapus duplikasi data.
16. Stack (Tumpukan) adalah struktur data yang mengikuti prinsip...
- (a) FIFO (First In First Out)
 - (b) LIFO (Last In First Out)
 - (c) Random Access
 - (d) Tidak ada urutan tertentu
17. Operasi dasar pada stack adalah...
- (a) Insert dan delete
 - (b) Push dan pop
 - (c) Enqueue dan dequeue
 - (d) Search dan sort
18. Analogi yang paling tepat untuk menggambarkan stack adalah...
- (a) Antrian di kasir
 - (b) Tumpukan piring
 - (c) Daftar yang diurutkan
 - (d) Pohon
19. Queue (Antrian) adalah struktur data yang mengikuti prinsip...
- (a) LIFO (Last In First Out)
 - (b) FIFO (First In First Out)
 - (c) Random Access
 - (d) Tidak ada urutan tertentu
20. Analogi yang paling tepat untuk menggambarkan queue adalah...
- (a) Tumpukan piring
 - (b) Antrian di kasir
 - (c) Daftar yang diurutkan
 - (d) Pohon

*****SEMOGA SUKSES*****