

Mata Pelajaran	: Informatika	Hari, Tanggal	:
Kelas	: VIII (Delapan)	Waktu	: 45 Menit
Ustadzah	: Eddij Soebagijo, S.T	Sifat	: Close Book

KODE SOAL:

- (PG-1- X) : Pilihan Ganda 1 (Satu) Jawaban Benar, dengan memberi tanda **silang (X)**
 (PGK- L1 – X) : Pilihan Ganda Komplek Lebih dari 1 (satu) Jawaban Benar, dengan memberi tanda **silang (X)**
 (PGK-BS-v) : Pilihan Ganda Komplek Benar Salah 1 (satu) pernyataan, dengan memberi tanda **centang (v)**
 (MJDK - ↔) : Menjodohkan

A. PILIHAN GANDA (PG-1- X) nomer 1 s.d 3

Gemini AI adalah model bahasa besar (Large Language Model) yang dikembangkan oleh Google AI. Gemini memiliki berbagai potensi untuk membantu siswa dalam belajar, mulai dari membantu memahami konsep yang sulit, memberikan umpan balik terhadap tulisan, hingga membantu dalam brainstorming ide.

- Manakah dari berikut ini yang BUKAN merupakan potensi manfaat Gemini AI bagi siswa?
 - Memahami konsep yang sulit
 - Memberikan umpan balik terhadap tulisan
 - Membantu dalam brainstorming ide
 - Menggantikan peran guru sepenuhnya
- Seorang siswa menggunakan Gemini AI untuk memahami materi tentang sistem komputer. Jika siswa tersebut bertanya 10 pertanyaan dan Gemini AI menjawab 8 pertanyaan dengan benar, berapa persentase jawaban yang benar dari Gemini AI?
 - 20%
 - 80%
 - 10%
 - 90%
- Apa yang menjadi fokus utama dalam eksplorasi penggunaan Gemini AI bagi siswa?
 - Hiburan
 - Pembelajaran
 - Komunikasi
 - Kreativitas

(PGK- L1 – X) nomer 4

- Manakah dari pernyataan berikut ini yang BENAR mengenai Gemini AI? (Pilih lebih dari satu)
 - Gemini AI dapat digunakan untuk membantu siswa dalam belajar.
 - Gemini AI dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.
 - Gemini AI adalah produk dari Google AI.
 - Gemini AI hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran bahasa.

(PG-1- X) nomer 5 s.d 7

Leonardo.ai adalah platform berbasis kecerdasan buatan yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual, seperti gambar, ilustrasi, desain grafis, dan lainnya. Platform ini dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk pendidikan. Siswa dapat memanfaatkan Leonardo.ai untuk membuat ilustrasi materi pembelajaran, membuat desain presentasi yang menarik, memungkinkan juga pengguna untuk berkreasi dengan foto mereka, atau bahkan membuat komik edukatif. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan platform ini harus dilakukan secara bertanggung jawab dan etis.

- Apa fungsi utama dari Leonardo.ai?
 - Membuat desain grafis
 - Melakukan pertukaran wajah pada foto
 - Mengedit video
 - Membuat animasi
- Apa itu Leonardo.ai?
 - Aplikasi pengolah kata
 - Platform media sosial
 - Platform berbasis kecerdasan buatan untuk membuat konten visual
 - Mesin pencari
- Jika seorang siswa menggunakan Leonardo.ai untuk membuat 5 desain, dan setiap desain membutuhkan waktu 20 menit, berapa total waktu yang dibutuhkan siswa tersebut?
 - 20 menit
 - 40 menit
 - 60menit
 - 100 menit

(PGK- L1 – X) Nomer 8

- Manakah dari pernyataan berikut ini yang BENAR mengenai Leonardo.ai? (Pilih lebih dari satu)
 - Leonardo.ai dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis konten visual.
 - Leonardo.ai dapat menggantikan peran guru dalam proses pembelajaran.
 - Leonardo.ai adalah platform yang sepenuhnya gratis.
 - Leonardo.ai dapat membantu siswa dalam membuat desain presentasi yang menarik.

(PG-1- X) nomer 9 s.d 10

Remaker.ai adalah platform online yang memanfaatkan kecerdasan buatan untuk memungkinkan pengguna melakukan pertukaran wajah pada foto secara gratis. Platform ini menawarkan berbagai fitur yang mudah digunakan,

sehingga memungkinkan pengguna untuk berkreasi dengan foto mereka. Namun, penting untuk diingat bahwa penggunaan platform ini harus dilakukan secara bertanggung jawab dan etis.

9. Apa fungsi utama dari Remaker.ai?

- a. Membuat desain grafis
- b. Melakukan pertukaran wajah pada foto
- c. Mengedit video
- d. Membuat animasi

10. Jika seorang siswa menggunakan Remaker.ai untuk menukar wajah pada 3 foto, dan setiap foto membutuhkan waktu 5 menit, berapa total waktu yang dibutuhkan siswa tersebut?

- a. 5 menit
- b. 10 menit
- c. 15 menit
- d. 20 menit

(PGK- L1 – X) nomer 11

11. Manakah dari pernyataan berikut ini yang BENAR mengenai Remaker.ai? (Pilih lebih dari satu)

- a. Remaker.ai adalah platform yang sepenuhnya gratis.
- b. Remaker.ai menggunakan kecerdasan buatan untuk melakukan pertukaran wajah.
- c. Remaker.ai dapat digunakan untuk membuat video.
- d. Penggunaan Remaker.ai harus dilakukan secara bertanggung jawab dan etis.

(PG-1- X) nomer 12 s.d 16

Algoritma adalah langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah. Dalam pemrograman, algoritma diimplementasikan dalam bentuk kode program, baik visual (blok) maupun tekstual. Pemrograman visual memudahkan pemula dengan menggunakan blok-blok perintah yang dapat disusun. Sementara pemrograman tekstual menggunakan baris kode yang ditulis dengan bahasa pemrograman tertentu.

12. Urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah disebut...

- a. Program
- b. Kode
- c. Algoritma
- d. Debugging

13. Jika sebuah program harus mengulang sebuah perintah sebanyak 5 kali, blok atau kode yang tepat adalah...

- a. Urutan
- b. Percabangan
- c. Perulangan
- d. Input/Output

14. Manakah yang merupakan contoh bahasa pemrograman visual?

- a. Python
- b. Java
- c. Scratch
- d. C++

15. Fungsi dari blok atau kode “jika...maka...” dalam pemrograman adalah...

- a. Mengulang perintah
- b. Melakukan percabangan berdasarkan kondisi
- c. Menampilkan output
- d. Menerima input

16. Seorang siswa ingin membuat program yang menampilkan angka 1 sampai 10. Berapa kali perulangan yang dibutuhkan?

- a. 1 kali
- b. 5 kali
- c. 10 kali
- d. 20 kali

(PG-1- X) nomer 17 s.d 27

Scratch adalah bahasa pemrograman visual yang dikembangkan oleh MIT Media Lab. Scratch dirancang untuk memudahkan pemula dalam mempelajari pemrograman melalui antarmuka yang menarik dan interaktif. Pengguna dapat membuat berbagai macam proyek, seperti animasi, permainan, cerita interaktif, dan lainnya dengan menyusun blok-blok kode.

17. Apa itu Scratch?

- a. Aplikasi pengolah kata
- b. Bahasa pemrograman visual
- c. Platform media sosial
- d. Mesin pencari

18. Seorang siswa ingin membuat animasi sederhana menggunakan Scratch. Jika animasi tersebut terdiri dari 10 frame dan setiap frame membutuhkan waktu 2 detik, berapa total durasi animasi tersebut?

- a. 2 detik
- b. 10 detik
- c. 20 detik
- d. 40 detik

19. Tempat dalam scratch yang digunakan untuk melihat animasi atau game yang telah dibuat adalah...

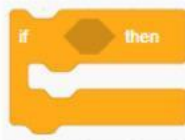
- a. sprite
- b. stage
- c. backdrop
- d. block palette Script

20. Kode blok  digunakan untuk...

- a. menjalankan script ketika key tertentu (misalnya tombol arah kanan pada keyboard) ditekan
- b. menjalankan script ketika bendera hijau diklik

- c. menjalankan script di dalam blok secara berulang-ulang
- d. menghentikan semua script yang berada di semua script

21. Kode blok yang digunakan untuk menjalankan script di dalam blok secara berulang-ulang adalah...

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

22. Fungsi kode Motion dalam scrath untuk...

- a. memainkan suara
- b. mengatur warna
- c. membuat variabel baru
- d. menggerakkan sprite

23. Kode program  digunakan untuk...

- a. memutar sprite searah jarum jam
- b. menggerakkan sprite pada koordinat X dan Y dalam stage
- c. menggerakkan sprite ke arah mouse pointer atau ke arah sprite lainnya
- d. memutar sprite berlawanan arah jarum jam

24. Perhatikan gambar berikut!



Kode blok di samping ini merupakan bagian dari kode blok...

- a. control
- b. sound
- c. motion
- d. sensing

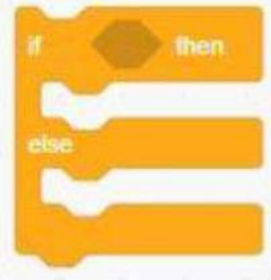
25. Perhatikan gambar berikut!



Apa yang terjadi gambar koding blok disamping jika dijalankan?

- a. berganti kustom, meluncur ke posisi mouse-pointer dengan waktu 1 detik, berganti kustom, bergerak maju-mundur dengan waktu 1 detik
- b. berganti kustom, meluncur ke posisi mouse-pointer dengan waktu 1 detik, berganti kustom, bergerak atas-bawah dengan waktu 1 detik
- c. bergerak maju-mundur berganti kustom dalam waktu 1 detik
- d. bergerak atas-bawah, berganti kustom dalam waktu 1 detik

26. Perhatikan gambar berikut!

	Kegunaan gambar koding blok disamping ! a. Jika kondisi yang diberikan salah, jalankan blok yang bagian if. Jika tidak, jalankan blok yang di bagian else. b. Jika kondisi yang diberikan benar, jalankan blok yang bagian if. Jika tidak, jalankan blok yang di bagian else. c. Jika kondisi yang diberikan salah, jalankan blok yang bagian if. Jika tidak, jalankan blok yang di bagian else. d. Jika kondisi dua-duanya, menjalankan bagian blok else
---	--

27. Blok kode untuk mengatur gerakan sprite pada Scratch adalah

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4
			

- a. gambar 4 b. gambar 3 c. gambar 2 d. gambar 1

(PGK- L1 – X) Nomer soal 28

28. Manakah dari pernyataan berikut ini yang BENAR mengenai Scratch? (Pilih lebih dari satu)

- a. Scratch adalah bahasa pemrograman tekstual.
- b. Scratch dirancang untuk memudahkan pemula dalam mempelajari pemrograman.
- c. Scratch dapat digunakan untuk membuat berbagai macam proyek, seperti animasi, permainan, dan cerita interaktif.
- d. Scratch hanya dapat digunakan di komputer.

(PGK-BS-v) nomer 29 s.d 37

No	Pertanyaan	Benar	Salah
29	Gemini AI hanya dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mata pelajaran bahasa.		
30	Jika seorang siswa menggunakan Gemini AI selama 30 menit setiap hari untuk belajar, maka dalam seminggu siswa tersebut telah menggunakan Gemini AI selama 3,5 jam.		
31	Leonardo.ai hanya dapat digunakan untuk membuat gambar.		
32	Jika seorang siswa menggunakan Leonardo.ai selama 2 jam setiap minggu untuk belajar, maka dalam sebulan siswa tersebut telah menggunakan Leonardo.ai selama 8 jam.		
33	Remaker.ai hanya dapat digunakan untuk menukar wajah pada foto manusia.		
34	Jika seorang siswa menggunakan Remaker.ai selama 1 jam setiap minggu untuk belajar, maka dalam sebulan siswa tersebut telah menggunakan Remaker.ai selama 4 jam.		
35	Perulangan (loop) digunakan untuk mengulang serangkaian perintah beberapa kali.		
36	Percabangan (if/else) digunakan untuk memilih perintah yang akan dijalankan berdasarkan suatu kondisi.		
37	Scratch hanya dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana.		

(MJDK - 60) nomer 38 s.d 50

Petunjuk: Jodohkan pernyataan di kolom kiri dengan istilah/konsep yang tepat di kolom kanan.

No	Pernyataan
38	Potensi Manfaat penggunaan Gemini AI fitur memberikan umpan balik terhadap tulisan.
39	Potensi Manfaat penggunaan Gemini AI fitur untuk membantu dalam brainstorming ide .
40	Peran Gemini AI sebagai Tutor Pribadi .
41	Peran Manfaat Leonardo.ai sebagai Alat Bantu Desain.
42	Tempat untuk menyimpan data atau nilai dalam program yang dapat berubah-ubah. Semisalnya untuk skor atau point.
43	Struktur kontrol yang digunakan untuk memilih perintah yang akan dijalankan berdasarkan suatu kondisi tertentu.
44	Fitur Scratch sebagai aktor Sprite.
45	Fitur Scratch sebagai Stage.
46	Jika kita ingin mengubah Bahasa pada perintah-perintah yang ada di Scratch, maka ikon yang dapat kita pilih.
47	Sedangkan untuk menambahkan Sprite, maka ikon yang kita pilih.
48	untuk mengubah atau mengganti Backdrop.
49	Digunakan untuk menentukan lokasi dari pointer mouse, jaraknya terhadap sprite lain dan apakah sprite bersentuhan dengan sprite lainnya.
50	Digunakan untuk mengatur urutan blok yang dijalankan, termasuk keputusan dan perulangan.

Istilah/Konsep
a. Membantu siswa menemukan ide-ide baru untuk proyek penelitian
b.Membuat karakter yang bergerak dan berinteraksi dalam permainan
c. Percabangan (If/Else)
d. Memberikan saran perbaikan untuk meningkatkan kualitas tulisan
e. Membuat desain infografis tentang COVID-19
f. Membantu siswa dalam mengerjakan soal matematika
g. Variabel
h. Membuat latar belakang untuk presentasi interaktif
i. 
j. 
k. 
l. Control
m. Sensing