



PEMERINTAH KOTA PALEMBANG
DINAS PENDIDIKAN
KOLAH DASAR NEGERI 236 PALEMBANG
Alamat : Jl. Robani Kadir Lrg. Pendidikan Sungai Pinang Plaju Palembang

ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER GANJIL
TAHUN PELAJARAN 2025 / 2026

MATA PELAJARAN

Mata Pelajaran : KODING DAN KECERDASAN ARTIFISIAL
Jenjang / Kelas : SD / VI

IDENTITAS

Nama :
No Absen :
Kelas :

A. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d sesuai jawaban yang paling tepat

1. Ketika listrik mati saat belajar, langkah pemecahan masalah yang tepat adalah...
 - a. Menunggu sampai pagi
 - b. Menyalakan lilin atau senter
 - c. Tetap belajar di tempat gelap
 - d. Marah pada teman
2. Pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari dapat dilakukan dengan....
 - a. Menebak tanpa berpikir
 - b. Mengikuti langkah-langkah yang jelas
 - c. Menunggu orang lain menyelesaikan
 - d. Mengabaikan masalah

3. Kamu kesulitan memahami tugas matematika. Cara memecahkan masalah adalah...

- a. Mengabaikannya
- b. Menyalin jawaban teman
- c. Bertanya pada guru atau teman
- d. Tidak mengerjakan sama sekali.

4. Jika kamu sering lupa membawa buku, cara mengatasi masalah adalah...

- a. Membawa tas kosong
- b. Membuat daftar barang yang harus dibawa
- c. Menyalahkan orang lain
- d. Tidak masuk sekolah

5. Ketika komputer lambat, solusi sederhana untuk mengatasinya adalah...

- a. Membuka lebih banyak aplikasi
- b. Me-restart komputer
- c. Memukul keyboard
- d. Menghapus semua file

6. Komponen berpikir komputasional yang digunakan untuk menemukan kemiripan atau kecenderungan adalah...

- a. Dekomposisi
- b. Pola
- c. Abstraksi
- d. Evaluasi

7. Dekomposisi adalah...

- a. Menulis langkah berulang
- b. Memecah masalah besar menjadi bagian kecil
- c. Mengumpulkan semua masalah jadi satu
- d. Mengabaikan informasi penting

8. Abstraksi digunakan untuk...

- a. Menambah detail
- b. Menyederhanakan masalah
- c. Membuat masalah lebih panjang
- d. Mengacuhkan hal penting

9. Berpikir komputasional membantu siswa untuk...

- a. Menyelesaikan masalah secara lebih terstruktur
- b. Mengabaikan langkah-langkah
- c. Bertindak tanpa rencana
- d. Menyelesaikan semua masalah secara acak

10. Algoritma adalah...

- a. Urutan langkah-langkah yang sistematis
- b. Nama lain dari cerita
- c. Hiasan visual
- d. Angka ganjil

11. Urutan yang benar saat membuat mie instan adalah...

- a. Masukkan bumbu → rebus mie → tiriskan
- b. Rebus air → masukkan mie → masukkan bumbu
- c. Masukkan bumbu → makan mie
- d. Makan mie dulu → rebus mie

12. Urutan instruksi yang benar disebut...

- a. Pola
- b. Algoritma
- c. Dekorasi
- d. Visualisasi

13. Contoh urutan logis saat mandi adalah...

- a. Mengeringkan badan → membasahi badan → memakai sabun
- b. Membasahi badan → memakai sabun → membilas
- c. Membasahi badan → memakai sabun → mengeringkan badan
- d. Membilas dulu → memakai sabun

14. Jika instruksi ditulis tidak berurutan maka...

- a. Tugas berjalan lancar
- b. Instruksi tetap benar
- c. Hasil bisa salah
- d. Tidak berpengaruh

15. Instruksi akan mudah diikuti jika...

- a. Menggunakan langkah acak
- b. Disusun terstruktur dan jelas
- c. Ditulis panjang tanpa urutan
- d. Menggunakan kalimat sulit

B. Pilihan Ganda Kompleks

Berilah tanda centang (√) pada dua jawaban yang benar!

16. Pemecahan masalah memerlukan...

- ☐ Mengidentifikasi masalah
- ☐ Menyusun langkah penyelesaian
- ☐ Mencari solusi alternatif
- ☐ Menghindari masalah

17. Contoh pemecahan masalah di sekolah...

- ☐ Menyusun jadwal belajar
- ☐ Mengatur buku sesuai pelajaran
- ☐ Tidur dikelas
- ☐ Menyelesaikan dengan berdiskusi

18. Saat kamu salah menulis jawaban, cara memperbaikinya adalah...

- ☐ Menghapus
- ☐ Menulis ulang dengan benar
- ☐ Menyobek kertas
- ☐ Meminta orang lain mengerjakan

19. Saat HP tidak mau menyala, yang dapat dilakukan adalah...

- ☐ Mengecek baterai
- ☐ Menyimpannya tanpa diperbaiki
- ☐ Mengecek tombol power
- ☐ Mengecek charger

20. Cara memecahkan masalah "sering lupa PR" adalah...

- ☐ Membuat catatan pengingat
- ☐ Menyusun jadwal belajar
- ☐ Meminta orang lain mengerjakan
- ☐ Tidak mengerjakan PR

21. Yang termasuk komponen berpikir komputasional adalah...

- ☐ Pola
- ☐ Abstraksi
- ☐ Dekompisi
- ☐ Menghafal lagu

22. Pola dapat ditemukan pada...

- ☐ Pergi tidur jam yang sama
- ☐ Jam istirahat sekolah yang sama
- ☐ Menggambar bebas
- ☐ Jadwal MBG di sekolah

23. Dekomposisi membantu kita...

- ☐ Memecah masalah besar ☐ Membuat masalah lebih sulit
☐ Menyederhanakan langkah ☐ Mengurangi kebingungan

24. Abstraksi digunakan untuk...

- ☐ Menyaring hal penting ☐ Mengabaikan informasi tidak penting
☐ Menambah banyak detail kecil ☐ Menyusun hal penting saja

25. Algoritma dapat ditemukan pada kegiatan...

- ☐ Menyikat gigi ☐ Menyusun puzzle acak
☐ Memasak nasi ☐ Mandi sesuai urutan

26. Contoh-contoh urutan yang logis adalah...

- ☐ Kupas buah → potong buah → blender → sajikan
☐ Blender dulu → kupas buah
☐ Basahi tangan → beri sabun → bilas → keringkan
☐ Sikat gigi → berkumur

27. Contoh algoritma adalah...

- ☐ Menulis langkah langkah memasak air ☐ Menyusun tempat tidur
☐ Melompat-lompat tanpa urutan ☐ Menekan tombol acak

28. Dalam kehidupan sehari-hari, Ardi membuat algoritma untuk menyiapkan mie instan: 1. Panaskan air 2. Masukkan mie ke dalam mangkuk 3. Tuang bumbu ke mangkuk. 4. Tuang air panas 5. Aduk mie

Manakah pilihan yang menunjukkan **urutan yang logis**?

- ☐ 1 → 4 → 2 → 3 → 5 ☐ 3 → 2 → 5 → 4 → 1
☐ 1 → 2 → 3 → 4 → 5 ☐ 2 → 3 → 1 → 4 → 5

29. Sinta ingin membuat algoritma untuk menyapu lantai. Namun instruksi berikut salah urut:

1. Buang sampah ke tempat sampah
2. Kumpulkan debu dan sampah ke satu titik
3. Pegang sapu
4. Mulai menyapu ruangan
5. Letakkan sapu kembali

Manakah langkah yang tidak boleh dilakukan sebelum menyapu?

- ☐ 1 ☐ 2 ☐ 4 ☐ 5

30. Siswa ingin membuat program untuk menyalakan lampu otomatis. Urutan logisnya adalah:

1. Cek kondisi ruangan
2. Jika gelap, nyalakan lampu
3. Jika terang, matikan lampu
4. Selesai

Manakah kombinasi pernyataan yang paling tepat menggambarkan logika program?

- ☐ Lampu hanya menyala jika kondisi gelap
☐ Lampu menyala dan mati secara acara otomatis
☐ Lampu akan mati saat kondisi terang
☐ Program tidak memeriksa kondisi ruangan