



LATIHAN SOAL INFORMATIKA KELAS X

Isilah jawaban di bawah ini dengan benar!



A. Pilihan Ganda

1. Media sosial adalah ...
 - A. Perangkat keras komputer
 - B. Saluran komunikasi online yang memungkinkan interaksi pengguna
 - C. Sistem operasi
 - D. Bahasa pemrograman
2. Berikut yang termasuk media sosial adalah ...
 - A. Microsoft Word
 - B. Paint
 - C. Instagram
 - D. Excel
3. Fitur media sosial yang digunakan untuk menghentikan seseorang berinteraksi dengan akun kita adalah ...
 - A. Like
 - B. Share
 - C. Block
 - D. Follow
4. Salah satu manfaat media sosial adalah ...
 - A. Menyebarkan hoaks
 - B. Mempermudah komunikasi dengan orang lain
 - C. Menipu pengguna lain
 - D. Melakukan spam
5. Salah satu etika bermedia sosial adalah ...
 - A. Menyebarkan berita palsu
 - B. Menghina orang lain
 - C. Menggunakan bahasa yang baik
 - D. Membocorkan data pribadi orang lain
6. Hoaks adalah ...
 - A. Berita yang benar
 - B. Berita bohong atau informasi palsu
 - C. Jurnal ilmiah
 - D. Dokumen resmi

7.Salah satu ciri berita hoaks adalah ...

- A. Memiliki sumber jelas
- B. Menggunakan bahasa netral
- C. Menggunakan judul sensasional dan provokatif
- D. Disertai data valid

8.Langkah yang tepat ketika menerima berita yang meragukan adalah ...

- A. Langsung menyebarkan
- B. Memeriksa sumber berita terlebih dahulu
- C. Mengedit isi berita
- D. Menghapus akun media sosial

9.Ujaran kebencian sering ditujukan kepada ...

- A. Individu atau kelompok tertentu
- B. Komputer
- C. Mesin
- D. Jaringan internet

10.Konten berikut yang termasuk konten negatif adalah ...

- A. Materi pembelajaran
- B. Artikel kesehatan
- C. Perjudian online
- D. Buku digital

11.Cyberbullying adalah ...

- A. Belajar menggunakan komputer
- B. Perundungan yang dilakukan melalui media digital
- C. Membuat aplikasi
- D. Mengunduh file

12.Contoh cyberbullying adalah ...

- A. Mengirim pesan ancaman kepada seseorang
- B. Mengikuti kelas daring
- C. Menonton video edukasi
- D. Mengirim tugas

13.Phubbing (phone snubbing) adalah ...

- A. Bermain game
- B. Mengabaikan orang lain karena fokus pada smartphone
- C. Menggunakan komputer
- D. Mengirim email

14. Salah satu dampak phubbing adalah ...
- A. Meningkatkan kualitas interaksi sosial
 - B. Menurunkan kualitas interaksi sosial
 - C. Menambah teman otomatis
 - D. Meningkatkan kecepatan internet
15. Seseorang yang tidak bersemangat melakukan aktivitas selain bermain gadget dapat mengalami ...
- A. Kecanduan teknologi
 - B. Literasi digital
 - C. Komputasi awan
 - D. Algoritma
16. Salah satu dampak penggunaan gadget berlebihan adalah ...
- A. Konsentrasi meningkat
 - B. Pola hidup lebih sehat
 - C. Menurunnya konsentrasi dan muncul stres
 - D. Daya tahan tubuh selalu meningkat
17. Spam adalah ...
- A. Pesan atau komentar tidak diinginkan yang dikirim berulang-ulang
 - B. Program antivirus
 - C. Sistem operasi
 - D. Mesin pencari
18. Memanipulasi jati diri di media sosial berarti ...
- A. Menampilkan diri sesuai kenyataan
 - B. Menyembunyikan akun
 - C. Menampilkan kehidupan yang jauh berbeda dari kenyataan
 - D. Menghapus foto profil
19. Informasi yang berlebihan dapat menyebabkan ...
- A. Konsentrasi meningkat
 - B. Stres dan emosi tidak terkontrol
 - C. Internet lebih cepat
 - D. Kapasitas memori bertambah
20. Sikap yang benar saat menggunakan media sosial adalah ...
- A. Menyebarkan hoaks
 - B. Menghargai karya orang lain
 - C. Melakukan spam
 - D. Menyebarkan ujaran kebencian