KABUPATEN BADUNG
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN DAN OLAH RAGA
SD NO. 2 DALUNG
NPSN: 50101876
Alamat : Jln. I Gusti Ngurah Gentuh, Br.Kung, Desa Dalung, Kec. Kuta Utara, Kab. Badung
Kode Pos. 80363 Telp. - , Email : sdn2dalung@gmail. com

ASESMEN AKHIR SEMESTER I
TAHUN PELAJARAN 2026/2027

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran	: Koding dan Kecerdasan Artifisial (KKA)
Kelas	: VI (Enam)
Hari / Tanggal	: Senin, 30 November 2026
Waktu	: 09.30 – 10.30 WITA

PETUNJUK UMUM :

1. Tulislah nama, kelas, dan mata pelajaran di bagian atas lembar jawaban!
2. Bacalah tiap-tiap soal dengan sebaik-baiknya!
3. Kerjakanlah dahulu soal yang dianggap mudah!
4. Tulis jawaban pada lembar jawaban yang sudah disediakan!
5. Periksalah kembali pekerjaanmu sebelum lembar jawaban dikumpul!

I. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang (x) pada huruf a, b,c atau d yang merupakan jawaban yang paling benar pada lembar yang telah disediakan!

1. Apa yang dimaksud dengan berpikir komputasional (*computational thinking*)?
   A. Cara merakit perangkat keras komputer agar bekerja lebih cepat
   B. Cara memecahkan masalah secara sistematis, logis, dan efisien seperti cara kerja komputer
   C. Kemampuan menghafal seluruh bahasa pemrograman di dunia
   D. Kebiasaan bermain gim di komputer setiap hari
2. Berikut ini yang merupakan empat pilar utama dalam berpikir komputasional adalah ....
   A. Dekomposisi, Pengenalan Pola, Abstraksi, dan Algoritma
   B. Input, Proses, Output, dan Penyimpanan
   C. Mengetik, Menggambar, Menghitung, dan Mencetak
   D. Perangkat Keras, Perangkat Lunak, Pengguna, dan Jaringan
3. Ketika hendak membersihkan seluruh rumah yang sangat berantakan, Rina membaginya menjadi tugas-tugas kecil: menyapu kamar, mengepel ruang tamu, mencuci piring, dan merapikan buku. Tindakan Rina menerapkan pilar ....
   A. Abstraksi
   B. Algoritma
   C. Dekomposisi
   D. Pengenalan pola
4. Tujuan utama melakukan dekomposisi pada sebuah masalah yang besar dan rumit adalah ....
   A. Membuat masalah terlihat semakin sulit
   B. Menghilangkan bagian masalah yang tidak disukai
   C. Memecah masalah menjadi bagian-bagian kecil agar lebih mudah dipahami dan diselesaikan
   D. Menyerahkan pekerjaan kepada orang lain
5. Perhatikan barisan bilangan berikut: 3, 7, 11, 15, 19, ... Bilangan berikutnya yang tepat berdasarkan pola tersebut adalah ....
   A. 21
   B. 22
   C. 23
   D. 24
6. Seorang dokter memperhatikan bahwa pasien yang datang dengan gejala demam tinggi, bintik merah pada kulit, dan nyeri sendi selama musim hujan cenderung menderita demam berdarah. Kemampuan dokter mengidentifikasi kesamaan gejala ini disebut ....
   A. Dekomposisi
   B. Pengenalan pola

LIVEWORKSHEETS

C. Abstraksi
D. Debugging

7. Saat membuat peta jalur evakuasi bencana di sekolah, desainer peta hanya menampilkan letak ruang kelas, tangga, pintu keluar, dan titik kumpul, tanpa menggambar warna cat dinding atau jenis tanaman di taman. Proses menyaring informasi yang tidak penting ini disebut ....
   A. Abstraksi
   B. Algoritma
   C. Dekomposisi
   D. Iterasi
8. Manakah contoh penerapan abstraksi dalam kehidupan sehari-hari?
   A. Menulis resep masakan secara berurutan dari awal sampai akhir
   B. Meringkas isi buku cerita menjadi satu paragraf pokok pikiran utama
   C. Membagi tugas piket kelas kepada 5 kelompok
   D. Mencari persamaan warna daun di kebun sekolah
9. Urutan langkah-langkah logis dan sistematis yang disusun untuk menyelesaikan suatu masalah disebut ....
   A. Abstraksi
   B. Dekomposisi
   C. Algoritma
   D. Variabel
10. Perhatikan langkah membuat teh manis berikut:
    (1) Tuangkan air panas ke dalam gelas.
    (2) Siapkan gelas, teh celup, dan gula.
    (3) Aduk hingga gula larut dan teh siap disajikan.
    (4) Masukkan teh celup dan gula ke dalam gelas.
    Urutan algoritma yang paling tepat adalah ....
    A. (2) - (1) - (4) - (3)
    B. (2) - (4) - (1) - (3)
    C. (1) - (2) - (4) - (3)
    D. (4) - (2) - (1) - (3)
11. Simbol diagram alir (flowchart) yang berbentuk belah ketupat (diamond) berfungsi untuk menunjukkan ....
    A. Mulai atau selesai (Terminator)
    B. Proses perhitungan (Process)
    C. Pengambilan keputusan atau percabangan kondisi (Decision)
    D. Masukan atau keluaran data (Input/Output)
12. Dalam sebuah algoritma pemrograman visual (seperti Scratch atau Blockly), blok perintah 'jika hujan maka bawa payung, jika tidak maka pakai topi' merupakan struktur kontrol ....
    A. Perulangan (Looping)
    B. Percabangan (Conditional)
    C. Urutan (Sequence)
    D. Variabel
13. Robot pembersih lantai diprogram untuk bergerak maju 1 meter lalu berbelok ke kanan, dan perintah tersebut diulang sebanyak 4 kali. Bentuk lintasan yang dihasilkan oleh robot tersebut adalah ....
    A. Segitiga sama sisi
    B. Persegi
    C. Lingkaran
    D. Garis lurus
14. Mengapa konsep perulangan (looping) sangat bermanfaat dalam menyusun algoritma?
    A. Karena membuat kode program menjadi lebih panjang dan rumit
    B. Karena menghemat penulisan perintah yang sama secara berulang-ulang sehingga lebih efisien
    C. Karena komputer tidak bisa membaca perintah yang ditulis satu kali
    D. Karena dapat menghapus kesalahan pada program secara otomatis
15. Perhatikan pola huruf berikut: A, C, F, J, O, ... Huruf selanjutnya yang sesuai dengan pola kenaikan jarak tersebut adalah ....
    A. S
    B. T
    C. U
    D. V

LIVEWORKSHEETS

16. Dani sedang membuat gim tangkap apel. Ia ingin mencatat jumlah apel yang berhasil ditangkap pemain selama permainan berlangsung. Konsep berpikir komputasional yang digunakan Dani untuk menyimpan nilai skor yang berubah-ubah tersebut adalah ....

    A. Konstanta
    B. Variabel
    C. Flowchart
    D. Dekomposisi
17. Tiga orang teman—Andi, Bima, dan Candra—memiliki hobi berbeda: membaca, berenang, dan melukis. Andi tidak suka olahraga air. Bima selalu membawa buku ke mana-mana. Berdasarkan informasi tersebut, hobi Candra adalah ....
    A. Membaca
    B. Melukis
    C. Berenang
    D. Bermain musik
18. Dalam proyek pembuatan aplikasi kalkulator sederhana, tim siswa membagi pekerjaan menjadi: perancang tampilan tombol, pembuat rumus penjumlahan, pembuat rumus pengurangan, dan penguji aplikasi. Pembagian kerja ini merupakan manfaat langsung dari ....
    A. Abstraksi
    B. Dekomposisi
    C. Pengenalan pola
    D. Perulangan
19. Mengapa algoritma harus ditulis dengan langkah-langkah yang jelas dan tidak bermakna ganda (ambigu)?
    A. Agar hanya orang pintar yang bisa membacanya
    B. Agar komputer atau pelaksana dapat menjalankan instruksi secara tepat tanpa salah tafsir
    C. Agar algoritma terlihat seperti karangan cerita
    D. Agar komputer dapat menebak keinginan pengguna sendiri
20. Berpikir komputasional tidak hanya berguna saat menggunakan komputer, melainkan juga sangat penting dipelajari siswa SD karena ....
    A. Semua siswa wajib menjadi pembuat gim
    B. Membantu melatih kemampuan memecahkan masalah sehari-hari secara terstruktur dan kreatif
    C. Menggantikan seluruh mata pelajaran lain di sekolah
    D. Membuat siswa tidak perlu lagi belajar berhitung

II. Menjodohkan

Tarik garis bagian kiri dan kanan sesuai jawaban yang tepat!

No	Kolom A (Pernyataan / Deskripsi)		Kolom B (Pilihan Istilah)
1.	Memecah masalah besar dan kompleks menjadi bagian-bagian kecil yang lebih mudah dikelola.		**A. Abstraksi**
2.	Menemukan kesamaan, tren, atau keteraturan pada serangkaian data atau kejadian.		**B. Perulangan (Looping)**
3.	Menyaring detail yang tidak relevan dan hanya fokus pada informasi penting.		**C. Percabangan (Conditional)**
4.	Urutan langkah-langkah logis dan sistematis untuk menyelesaikan suatu tugas.		**D. Debugging**
5.	Proses menemukan dan memperbaiki kesalahan (bug) dalam susunan kode atau algoritma.		**E. Variabel**
6.	Struktur kontrol yang menjalankan serangkaian perintah secara berulang selama kondisi terpenuhi.		**F. Bilangan Biner**

LIVEWORKSHEETS

7.	Representasi visual dari langkah-langkah algoritma menggunakan simbol-simbol standar.		**G. Dekomposisi**
8.	Tempat penyimpanan sementara di memori komputer yang nilainya dapat berubah-ubah.		**H. Diagram Alir (Flowchart)**
9.	Struktur keputusan 'Jika–Maka' yang memilih jalur aksi berdasarkan kondisi tertentu.		**I. Pengenalan Pola**
10.	Sistem bilangan berbasis dua yang hanya menggunakan angka 0 dan 1 untuk merepresentasikan data.		**J. Algoritma**

LIVEWORKSHEETS