

Uji Kemampuan

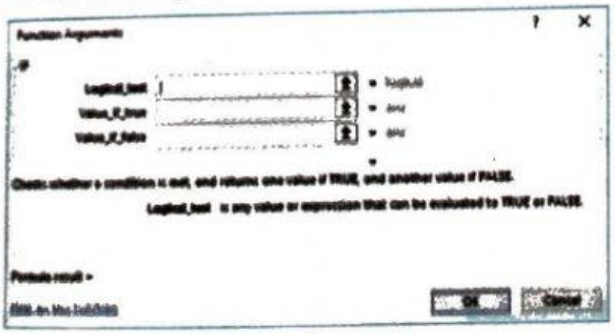
I. Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang benar.

1. Program yang dapat membantu dalam melakukan penghitungan dengan cepat, rapi, dan akurat adalah . . . .
   a. Microsoft PowerPoint
   b. Microsoft Word
   c. Microsoft Excel
   d. GIMP

2. Ibu guru sedang mengolah nilai untuk siswa-siswanya menggunakan program pengolah angka. Nilai siswa yang diolah sangat banyak. Untuk menyederhanakan rumus, ibu guru dapat menggunakan bantuan fitur . . . .
   a. formula
   b. *database*
   c. rumus
   d. fungsi

3. Sarah gemar menyantap nasi goreng. Setiap istirahat sekolah, Sarah selalu memilih nasi goreng. Makanan favorit Sarah setelah nasi goreng adalah gado-gado. Jika di kantin tidak menjual nasi goreng, Sarah memilih gado-gado. Fungsi matematika yang dapat digunakan untuk menentukan pilihan Sarah tersebut adalah fungsi . . . .
   a. logika
   b. statistik
   c. *database*
   d. matematika

4. Perhatikan gambar berikut.



   Kotak dialog tersebut merupakan langkah dalam penggunaan dari fungsi . . . .
   a. logika
   b. statistik
   c. *database*
   d. matematika

5. Fahri mendapat pekerjaan rumah untuk membuat poster di komputer. Ia memerlukan sebuah program pengolah gambar yang dapat diunduh dan digunakan secara gratis. Program pengolah gambar yang dapat digunakan oleh Fahri adalah . . . .

LIVEWORKSHEETS

a. GIMP
b. Corel Draw
c. Microsoft Word
d. Microsoft Excel

6. Ikon pada program GIMP seperti gambar di samping digunakan untuk . . . .



a. memilih ukuran kuas
b. menentukan ukuran kanvas
c. membatalkan perintah sebelumnya
d. menentukan warna latar belakang dan latar depan (objek utama)

7. Kakak sedang membuat sebuah proyek film animasi. Film animasi buatan kakak melibatkan karakter-karakter yang dibuat dari kertas dan kain. Jenis film animasi yang dibuat oleh kakak adalah animasi . . . .

a. *clay*
b. grafis
c. *cut out*
d. siluet

8. Animasi yang menggunakan plastisin, tanah liat, atau bahan-bahan elastis yang mudah dibentuk disebut animasi . . . .

a. *clay*
b. *cut out*
c. *puppet*
d. *pixilation*

9. Animasi objek adalah . . .

a. animasi yang menggunakan benda-benda seperti kaleng, kardus bekas susu, dan lain-lain.
b. animasi yang menggunakan aktor hidup di mana si aktor berperilaku layaknya boneka.
c. animasi yang digunting dan dirangkai sebagai bayangan (hitam) gambar gelap.
d. animasi yang menggunakan *clay* atau tanah liat.

10. Untuk menjalankan animasi pada program Microsoft PowerPoint dapat dilakukan dengan menekan tombol . . . di *keyboard*.

a. F4
b. F5
c. F6
d. F7

LIVEWORKSHEETS