

Penilaian Harian 1 - Informatika

NAME : _____

CLASS : _____

berpikir komputasional
17 Questions

DATE : _____

1. Istilah pendekatan yang memecah masalah besar dan kompleks menjadi lebih sederhana atau kecil sehingga lebih mudah dikelola dan dipahami adalah

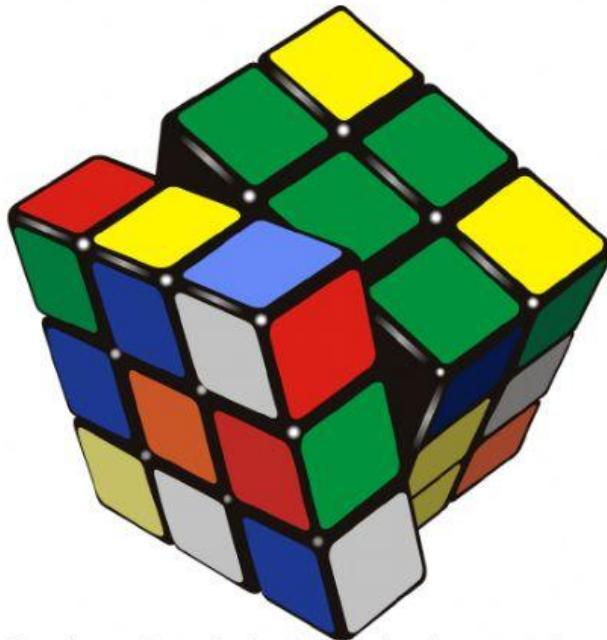
<input type="checkbox"/> A	Perancangan Algoritme	<input type="checkbox"/> B	Pengenalan Pola
<input type="checkbox"/> C	Abstraksi	<input type="checkbox"/> D	Dekomposisi
2. Proses mengembangkan solusi langkah-langkah yang harus dipenuhi secara berurutan terhadap permasalahan yang ada disebut dengan

<input type="checkbox"/> A	Algoritma	<input type="checkbox"/> B	Dekomposisi
<input type="checkbox"/> C	Pengenalan Pola	<input type="checkbox"/> D	Abstraksi
3. Tindakan berikut yang dapat dikategorikan sebagai proses pengenalan pola adalah....

<input type="checkbox"/> A	Pemain sepak bola mencari tahu kelemahan tim lawan dengan melihat video pertandingan sebelumnya	<input type="checkbox"/> B	Membuat flowchart tata cara memasak mie instan
<input type="checkbox"/> C	Perawat sedang menulis identitas pasien	<input type="checkbox"/> D	Membuat rencana perjalanan ke pantai Bali

?

4.



Permainan pada gambar dapat diselesaikan dengan metode

- | | | | |
|----------------------------|-----------------|----------------------------|-------------|
| <input type="checkbox"/> A | Algoritma | <input type="checkbox"/> B | Abstraksi |
| <input type="checkbox"/> C | Komputasi | <input type="checkbox"/> D | Dekomposisi |
| <input type="checkbox"/> E | Pengenalan Pola | | |

5. Istilah Teknik Berpikir Komputasional adalah metode menyelesaikan persoalan dengan menerapkan teknik ilmu computer (informatika) adalah

- | | | | |
|----------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------------|
| <input type="checkbox"/> A | Computer Thinking | <input type="checkbox"/> B | Computational Technic |
| <input type="checkbox"/> C | Computational Thinking | <input type="checkbox"/> D | Technic Computational |

6. Landasan berpikir informatika adalah

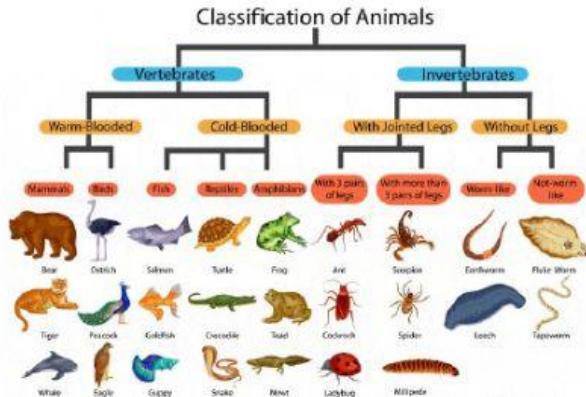
- | | | | |
|----------------------------|------------------------|----------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> A | Komputer | <input type="checkbox"/> B | Komputasi |
| <input type="checkbox"/> C | Berpikir Komputasional | <input type="checkbox"/> D | Berpikir kritis |

7. Layang-layang akan mudah terbang jika kamu membuatnya seringan mungkin. Untuk itu, penting untuk melakukan penyerutan pada bambu yang menjadi pondasi utama. Tak hanya itu, membuatnya secara presisi akan membuat layangan akan seimbang jika sudah diterbangkan.

Tips membuat layang-layang tersebut di dalam pola pikir komputasi terdapat pada tahap proses

- | | | | |
|----------------------------|-----------|----------------------------|-----------------|
| <input type="checkbox"/> A | abstraksi | <input type="checkbox"/> B | pengenalan pola |
| <input type="checkbox"/> C | algoritma | <input type="checkbox"/> D | dekomposisi |

8.



Disajikan gambar, pertanyaan dan jawaban tentang 2 jenis hewan vertebrata dan invertebrata, peserta didik dapat menganalisis tahap proses pada pola pikir komputasi dengan tepat.

Berdasarkan gambar dan pernyataan di atas, tahap proses yang digunakan dalam pola pikir komputasi tersebut adalah

 A

abstraksi

 B

algoritma

 C

dekomposisi

 D

pengenalan pola

9.

1. Mulai
2. Menulis surat
3. Surat dimasukan amplop
4. Mengantar ke kantor pos
5. Menutup amplop
6. Menempel perangko
7. Selesai

Urutan algoritma yang benar pada masalah persuratan tersebut adalah

 A

1-6-2-3-4-5-7

 B

1-3-2-4-6-5-7

 C

1-2-3-4-5-6-7

 D

1-2-3-5-6-4-7

10.



Disajikan gambar dan narasi seorang guru membagi tugas kelompok kepada siswa dalam suatu kelas, peserta didik dapat menganalisis tahap proses pada pola pikir komputasi dengan tepat.

Menyelesaikan tugas kelompok yang diberikan oleh seorang guru untuk diselesaikan sehingga diharapkan siswa dapat membagi tugas tersebut atau masalah yang diberikan menjadi tugas-tugas yang lebih kecil agar bisa dibagi kepada anggota kelompok yang lain.

 A

algoritma

 B

dekomposisi

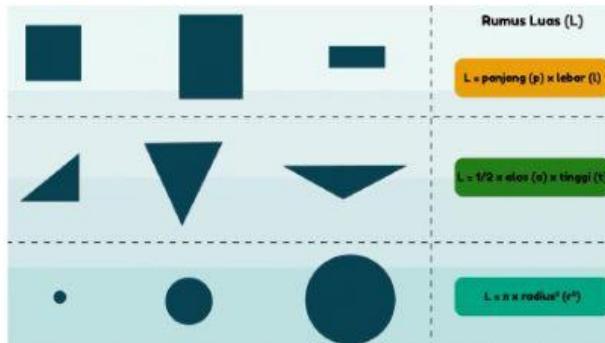
 C

pengenalan pola

 D

abstraksi

11.



Pada mapel matematika dengan pokok bahasan geometri. Maka siswa harus memahami pola bangun datar dari ciri-cirinya sehingga siswa dapat menggunakan rumus yang tepat untuk menyelesaikan soal yang diberikan. Pemahaman siswa mengenai pola bangun datar dari ciri-cirinya tersebut di dalam pola pikir komputasi terdapat pada tahap proses

- | | |
|---|--|
| <input type="checkbox"/> A dekomposisi
<input type="checkbox"/> C algoritma | <input type="checkbox"/> B pengenalan pola
<input type="checkbox"/> D abstraksi |
| <p>12. Bapak Udin mempunyai 3 orang anak, yang sulung bernama Tito yang berusia 12 Tahun, Titi berusia 9 Tahun, dan adiknya belum sekolah bernama ?</p> | |
| <input type="checkbox"/> A Udin
<input type="checkbox"/> C Fitri | <input type="checkbox"/> B Cahyo
<input type="checkbox"/> D Tuti |

13.



Pemilahan sampah adalah kegiatan mengelompokkan dan memisahkan sampah sesuai dengan jenis, jumlah dan/atau sifat sampah.

Pada pola pikir komputasi memilah sampah terdapat pada tahap proses

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> A abstraksi
<input type="checkbox"/> C dekomposisi | <input type="checkbox"/> B pengenalan pola
<input type="checkbox"/> D algoritma |
|--|--|

14.



www.kemdikbud.go.id [Kemdikbud.RI](#) [Kemdikbud_RI](#) [kemdikbud](#) [KEMENDIKBUD RI](#)

Untuk membuat layang-layang dimulai dengan menyiapkan alat dan bahan kemudian dilanjutkan tahap pembuatan mengikuti langkah 1 s.d. 4.

Pada pola pikir komputasi membuat layang-layang berdasarkan uraian di atas terdapat pada tahap proses

A

abstraksi

B

algoritma

C

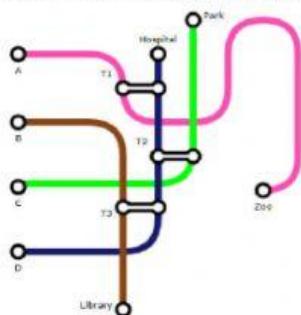
dekomposisi

D

pengenalan pola

15.

Di kota Bebras, ada 4 jalur kereta api dimulai dari stasiun (O) A, B, C, and D. Ada juga 3 stasiun transit (O) T1, T2, dan T3 yang memungkinkan penumpang pindah jalur.



Jojo akan pergi ke Zoo. Ia berganti kereta hanya sekali saja. Dari stasiun pemberangkatan mana ia berangkat?

A

B

B

C

C

D

D

A

16. Bob si berang-berang mengembangkan sebuah sistem pengkodean yang terdiri dari 4 digit, untuk mengkode sebuah kata menjadi kata rahasia:

1. Huruf pertama selalu diambil.
2. Hapus semua huruf 'A', 'E', 'I', 'O', 'U', 'H', 'W', 'Y'.
3. Ganti huruf menjadi sebuah angka dengan aturan:

Huruf	Menjadi Angka
B, F, P, V	1
C, G, J, K, Q, S, X, Z	2
D, T	3
L	4
M, N	5
R	6

4. Ganti dua atau lebih huruf yang muncul berturut-turut dengan huruf tersebut diikuti jumlah kemunculannya.
5. Ambil 4 digit pertama saja, tambahkan 0 jika kurang dari 4 untuk menjadi 4 digit.

Kode apa yang diperoleh untuk kata HILBERT?

17. Terdapat 12 tempat untuk parkir mobil di sebuah area parkir. Setiap tempat diberi nomor. Gambar di bawah ini menunjukkan kondisi area parkir pada hari Senin dan pada hari Selasa.



Mobil yang parkir (pada hari Senin maupun Selasa) pasti akan parkir di tempat yang tergambar.

Berapa banyak tempat parkir yang tidak pernah terisi mobil pada hari Senin maupun hari Selasa?

- | | | | |
|-------------------------|---|-------------------------|---|
| <input type="radio"/> A | 4 | <input type="radio"/> B | 3 |
| <input type="radio"/> C | 6 | <input type="radio"/> D | 5 |

