

A. Pilihlah jawaban yang tepat dengan cara mengklik salah satu jawabannya!

- Perhatikan permasalahan berikut.
 - Mendesain rumah
 - Membangun game
 - Menganalisis data moralitas balita
 - Mengatur strategi pertandingan
 Konsep berpikir komputasional bermanfaat untuk menyelesaikan permasalahan yang ditunjukkan oleh nomor...
 - (ii), (iii), dan (iv)
 - (i), (ii), dan (iv)
 - (i), (iii), dan (iv)
 - (i), (ii), (iii) dan (iv)
- Seorang pelatih menerapkan prinsip berpikir komputasional untuk membangun program latihan dan strategi bagi tim sepakbola yang dipimpinnya. Beberapa hal yang dia lakukan adalah sebagai berikut :
 - Membuat program latihan
 - Mengenali siapa pemain kunci lawan
 - Menuliskan taktik untuk menghadapi tim lawan
 - Mengenali taktik yang digunakan lawan
 - Menuliskan daftar makanan bagi anggota tim
 Tindakan pelatih yang termasuk proses algoritma adalah...
 - (i) dan (ii)
 - (i), (iii) dan (v)
 - (iii) dan (iv)
 - (ii) dan (iv)
- Ketika menggambarkan flowchart persegi panjang digunakan untuk menggambarkan....
 - Input dari pengguna
 - Output kepada pengguna
 - Pengambilan keputusan
 - Proses di dalam program

B. Pasangkan / Jodohkan antara “istilah” dengan “definisi / fungsi / kegunaan” dibawah ini!

Istilah		Definisi / Fungsi / Kegunaan
Algoritma		 Konsep berpikir yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dan menemukan solusi yang inovatif.
Flowchart		 Urutan langkah yang dibuat untuk menyelesaikan tugas tertentu.
Pseudocode		 Diagram yang mewakili kumpulan Instruksi-instruksi.
Berpikir Komputasional		 Penulisan algoritma selain flowchart.

C. Letakkan potongan flowchart ke kotak yang kosong (sebelah kiri) ! [Drag and Drop]

Algoritma

Menentukan Bilangan Ganjil atau Genap :

Masukkan bilangan, bilangan dibagi 2, jika sisa hasil bagi sama dengan 0 maka bilangan genap, jika sisa hasil bagi tidak sama dengan 0 maka bilangan ganjil, muncul keterangan bilangan.

