

Sumatif Bab 1

Informatika dan Keterampilan Generik

Jawablah Pertanyaan di bawah ini dengan benar.

Sumatif Bab 1

A. Pilihan Ganda

Berilah tanda silang [x] pada jawaban yang tepat.

1. Disiplin ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi, serta prinsip-prinsip yang menjadi dasar perancangannya merupakan pengertian dari
 - a. TIK
 - b. informatika
 - c. berpikir komputasional
 - d. komputer
2. Di pelajaran Informatika kamu akan belajar hal-hal berikut, *kecuali*
 - a. Analisis Data
 - b. Algoritma dan Pemrograman
 - c. Teknik Pengolahan Data Kuantitatif
 - d. Dampak Sosial Informatika
3. Dampak positif informatika dipelajari di sekolah dengan tujuan untuk
 - a. melatih berpikir apatis agar hidup tenang
 - b. menjadi pribadi yang terarah
 - c. menjadi siswa yang dapat bekerja secara mandiri
 - d. mengembangkan proses mental menghasilkan suatu gagasan
4. Profil pelajar Pancasila memiliki ciri-ciri
 - a. tidak mempercayai Tuhan
 - b. bernalar apatis
 - c. selalu bergotong royong
 - d. penuh dengan ide
5. Tidak pilih-pilih teman merupakan contoh profil pelajar Pancasila yang
 - a. beriman bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
 - b. mandiri
 - c. berbhinekaan global
 - d. bergotong royong
6. Membuat berbagai hal agar menjadi sesuatu yang bisa dimanfaatkan merupakan contoh profil pelajar Pancasila yang
 - a. mandiri
 - b. bergotong royong
 - c. bernalar kritis
 - d. kreatif
7. Berikut ini merupakan hal-hal yang termasuk aspek praktika informatika, *kecuali*
 - a. mandiri dalam melaksanakan tugas
 - b. membina budaya masyarakat digital
 - c. mengembangkan artefak komputasional
 - d. mengomunikasikan suatu proses, fenomena, dan solusi TIK
8. Media informasi yang disajikan dalam bentuk teks yang dilengkapi dengan berbagai elemen visual, seperti gambar, ilustrasi, grafik, dan tipografi adalah
 - a. presentasi PowerPoint
 - b. televisi

- c. infografis
 - d. video
9. Tujuan dari bekerja sama dalam kelompok adalah
- a. mendapatkan hasil yang beragam
 - b. memupuk semangat gotong royong
 - c. membutuhkan waktu yang cukup lama
 - d. menyelesaikan tugas dengan lebih tenang
10. Mengomunikasikan hasil kerja di depan kelas bertujuan untuk
- a. memberikan hasil diskusi kepada teman
 - b. mengedukasi kepada khalayak
 - c. melakukan promosi kepada teman
 - d. memberikan arahan kepada teman

B. Uraian

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan benar.

1. Jelaskan dengan singkat perbedaan antara TIK dan Informatika.
2. Jelaskan dampak positif dari belajar Informatika di sekolah.
3. Jelaskan ciri-ciri Profil Pelajar Pancasila yang kamu ketahui.
4. Mengapa kita harus bekerja dalam kelompok?
5. Bandingkan kelebihan dan kekurangan dari infografis dan presentasi sesuai dengan yang kamu ketahui.

Asesmen Bab 1

Stimulus

Perhatikan teks di bawah ini untuk menjawab Pertanyaan nomor 1–5.



Teknik Informatika Sumber Kehidupan Masa Depan



SUMBER: https://online.missouri.edu/sites/default/files/media/images/2020-10/mst_computer-engineering_ms_career.jpg

Teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi jantung dari kehidupan masa kini. Bagaimana tidak? Sekarang, hampir seluruh sendi kehidupan, dari hal kecil hingga hal besar selalu memerlukan bantuan teknologi untuk mempermudah pekerjaan manusia.

Percaya atau tidak, teknologi modern mendominasi komunikasi masyarakat saat ini. Hal ini mempengaruhi cara setiap individu dalam berpikir, bertindak, dan bagaimana masyarakat mengatur diri mereka dalam beraktivitas.

Pengaruh lain dari kemajuan teknologi adalah masyarakat menjadi kritis dan tanggap terhadap hal yang sedang berkembang. Contohnya, kegiatan komunikasi yang sebelumnya menuntut penggunaan peralatan yang rumit, berganti dengan perangkat mesin-mesin otomatis yang ringan dan simpel. Dengan demikian, kegiatan komunikasi menjadi lebih cepat, mudah, dan menghemat waktu. Karena itu, dibutuhkan orang yang mampu mengembangkan dan menyebarkan teknologi tersebut.

Untuk menjaga agar perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat terus meningkat, maka dibutuhkan orang-orang yang dapat berhubungan dengan informatika untuk menyalurkan potensi serta ide-ide atau pemikiran mereka. Teknik informatika adalah salah satu program studi yang memfokuskan pada teknik penanganan masalah transformasi atau pengolahan fakta-fakta simbolik dengan memanfaatkan teknologi komputer. Untuk proses pembelajaran, informatika mempelajari cara-cara membuat sebuah program yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dengan efisien.

Di pelajaran informatika, siswa akan diajarkan mulai dari menghasilkan ide kreatif, kemudian merealisasikan ide tersebut, memecah fungsi-fungsi, dan menciptakan struktur instruksi yang sangat detail dalam bahasa pemrograman untuk memberi perintah kepada komputer apa saja yang harus dilakukan

SUMBER: <https://www.kompasiana.com/claradillaarista/5bdd6a3d43322f53b43b42a2/teknik-informatika-sumber-kehidupan-masa-depan>

1. Informatika menjadi sumber kehidupan masa depan. Setujukah kamu dengan kalimat tersebut?
- Setuju
 - Tidak Setuju
- Alasan :
2. Informatika adalah
3. Pengaruh dari kemajuan teknologi adalah ...
- tanggap terhadap kejadian lampau
 - masyarakat menjadi kritis
 - masyarakat menjadi kecanduan teknologi
 - mempermudah pekerjaan bagi yang mampu menggunakan teknologinya
4. Berilah tanda centang (✓) untuk menunjukkan pernyataan di bawah ini Benar atau Salah sesuai dengan bacaan di atas.

No.	Pernyataan	Benar	Salah
1.	Teknik informatika adalah salah satu program studi yang memfokuskan pada teknik penanganan pengolahan fakta-fakta dengan memanfaatkan teknologi komputer.		
2.	Teknologi modern mendominasi komunikasi masyarakat berupa cara individu berpikir.		
3.	Proses pembelajaran informatika mempelajari cara-cara membuat sebuah program yang dapat membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaan dengan efisien.		
4.	Kemajuan teknologi membuat masyarakat menjadi kritis dan apatis terhadap hal yang sedang berkembang.		

5. Beri tanda centang untuk hal positif yang dihasilkan ketika seseorang mempelajari mata pelajaran informatika. (jawaban dapat lebih dari satu)

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> menghasilkan ide kreatif | <input type="checkbox"/> menciptakan struktur yang umum |
| <input type="checkbox"/> merealisasikan ide tersebut | <input type="checkbox"/> memecahkan fungsi-fungsi |



Survei Karakter dan Capaian Hasil Belajar

Guru dapat memberikan penilaian kepada peserta didik menggunakan instrumen yang dapat diakses dengan memindai QR di samping.