

1. Teknologi utama yang digunakan pada komputer Generasi 2 (1952–1958) adalah

- A. Tabung vakum
- B. Transistor
- C. Integrated Circuit (IC)
- D. Mikroprosesor

2. Salah satu ciri utama komputer Generasi 3 (1958–1970) adalah

- A. Menggunakan tabung vakum berukuran besar
- B. Hanya digunakan untuk keperluan militer
- C. Menggunakan Integrated Circuit (IC) dan mendukung multitasking
- D. Belum memiliki sistem operasi

3. Pada Generasi 4 (1970–1980), perkembangan teknologi ditandai dengan

- A. Penggunaan mikroprosesor dan lahirnya komputer personal
- B. Penggunaan kartu berlubang sebagai media utama
- C. Penggunaan tabung vakum yang lebih kecil
- D. Komputer hanya dapat digunakan di laboratorium

4. Teknologi yang menjadi karakteristik Generasi 5 (1980–sekarang) adalah

- A. Kode mesin
- B. Punch Card
- C. Artificial Intelligence (AI) dan jaringan internet
- D. Tabung vakum

5. Dalam konsep Brainware, yang dimaksud dengan brainware adalah

- A. Perangkat keras komputer
- B. Program atau aplikasi komputer
- C. Manusia yang menggunakan, mengelola, dan mengembangkan sistem komputer
- D. Jaringan internet yang menghubungkan computer

6. Alat hitung yang digunakan manusia sejak sekitar 2400 SM adalah ...

- A. Kalkulator
- B. Abacus
- C. Komputer Analog
- D. ENIAC

7. Siapakah yang dikenal sebagai programmer pertama di dunia?

- A. Alan Turing
- B. Charles Babbage
- C. Ada Lovelace
- D. Bill Gates

8. Komputer elektronik pertama yang dapat diprogram adalah ...

- A. UNIVAC
- B. ENIAC
- C. IBM PC
- D. Apple I

9. Internet of Things (IoT) merupakan konsep yang menghubungkan ...

- A. Manusia dengan manusia
- B. Komputer dengan komputer saja
- C. Benda-benda melalui internet
- D. Buku dengan perpustakaan

10. Hak yang melindungi hasil karya intelektual seseorang disebut ...

- A. HAM
- B. HaKI
- C. HGU

D. HKM

11. Menggunakan software tanpa izin atau lisensi resmi termasuk ...

- A. Inovasi
- B. Distribusi
- C. Pembajakan
- D. Publikasi

12. Perangkat lunak yang kode sumbernya dapat dipelajari dan dimodifikasi disebut ...

- A. Freeware
- B. Shareware
- C. Proprietary Software
- D. Open Source Software

13. Society 5.0 pertama kali diperkenalkan oleh negara ...

- A. Amerika Serikat
- B. Jepang
- C. Jerman
- D. Korea Selatan

14. Society 5.0 sering disebut sebagai ...

- A. Industrial Society
- B. Information Society
- C. Super Smart Society
- D. Digital Society

15. Tujuan pembangunan berkelanjutan yang ditargetkan tercapai pada tahun 2030 dikenal dengan nama ...

- A. ASEAN Vision
- B. SDGs

- C. MDGs
- D. Green Economy

16. Yang termasuk manfaat penggunaan media sosial adalah

- A. Menyebarkan berita palsu
- B. Mempermudah penipuan online
- C. Memberikan akses informasi dari berbagai budaya dan negara
- D. Menurunkan kualitas interaksi sosial

17. Salah satu etika dalam menggunakan media sosial adalah

- A. Membagikan semua informasi pribadi
- B. Menggunakan bahasa yang baik dan sopan
- C. Menyebarkan hoaks kepada teman
- D. Memberikan komentar yang menyerang pribadi orang lain

18. Berikut yang merupakan ciri-ciri berita hoaks adalah

- A. Memiliki sumber yang jelas dan terpercaya
- B. Menggunakan bahasa ilmiah yang netral
- C. Menggunakan kalimat sensasional untuk memancing emosi pembaca
- D. Selalu disertai data penelitian yang valid

19. Perilaku seseorang yang mengabaikan orang di sekitarnya karena terlalu fokus pada smartphone disebut

- A. Spam
- B. Phubbing
- C. Cyberbullying
- D. Hacking

20. Salah satu bentuk cyberbullying adalah

- A. Mengirim pesan ancaman melalui media digital
- B. Menggunakan media sosial untuk belajar
- C. Membuat grup diskusi online
- D. Membagikan informasi pendidikan