

TUGAS

Nama :
Kelas : 5/ Fase C
Mata Pelajaran : Koding dan Kecerdasan Artifisial

1. Budi sering mendapati kamarnya berantakan setelah bermain mainan. Hal ini termasuk contoh masalah di lingkungan...
 - A. Sekolah
 - B. Masyarakat
 - C. Rumah
 - D. Kantor
2. Di bawah ini yang merupakan contoh masalah yang sering terjadi di sekolah adalah...
 - A. Lupa mematikan kompor
 - B. Tidak membawa buku pelajaran
 - C. Saluran air di jalan tersumbat
 - D. Tanaman di taman kota layu
3. Banyak warga membuang sampah sembarangan di selokan sehingga air meluap saat hujan. Ini adalah masalah di...
 - A. Sekolah
 - B. Kamar tidur
 - C. Rumah
 - D. Masyarakat
4. Adik menangis karena tidak bisa mengerjakan PR matematika. Strategi apa yang paling tepat dilakukan Kakak untuk membantu Adik di rumah?
 - A. Membiarkan saja
 - B. Mengerjakan semua soal milik adik
 - C. Mengajari adik langkah demi langkah
 - D. Menyuruh adik berhenti sekolah
5. Kemacetan yang terjadi setiap pagi saat orang pergi bekerja adalah contoh masalah di...
 - A. Lingkungan rumah
 - B. Lingkungan masyarakat
 - C. Lingkungan sekolah
 - D. Lingkungan bermain

6. Jika di sekolah banyak siswa yang sering terlambat masuk kelas, dampak paling buruk yang terjadi adalah...
- A. Sekolah menjadi sepi
 - B. Jam istirahat menjadi lebih lama
 - C. Kegiatan belajar mengajar terganggu
 - D. Guru tidak perlu mengajar
7. Saat membeli mainan balok susun (Lego), kita sebaiknya melihat buku panduan agar bentuknya benar. Strategi ini disebut...
- A. Percobaan
 - B. Mengikuti petunjuk
 - C. Berdasarkan pengalaman
 - D. Membuat simulasi
8. Tono ingin mencari kunci yang pas untuk membuka gembok tua yang dia temukan di gudang. Dia mencoba satu per satu semua kunci yang ada. Strategi Tono disebut...
- A. Mengikuti petunjuk
 - B. Membuat simulasi
 - C. Percobaan (Trial and Error)
 - D. Berdasarkan pengalaman
9. Ibu tahu bahwa jika memasak nasi dengan terlalu banyak air, nasi akan menjadi lembek. Ibu tahu hal ini karena...
- A. Percobaan pertama kali
 - B. Membuat simulasi komputer
 - C. Berdasarkan pengalaman
 - D. Mengikuti petunjuk robot
10. Sebelum menerbangkan pesawat sungguhan, calon pilot belajar di dalam ruangan yang mirip kokpit pesawat. Strategi ini disebut...
- A. Mengikuti petunjuk
 - B. Membuat simulasi
 - C. Berdasarkan pengalaman
 - D. Percobaan langsung

11. Perhatikan langkah membuat mi instan: (1) Masukkan mi ke air mendidih, (2) Siapkan bumbu di piring, (3) Rebus air, (4) Tiriskan mi dan campur bumbu. Urutan yang benar adalah...
- A. 3-1-2-4
 - B. 1-2-3-4
 - C. 3-2-1-4
 - D. 2-3-1-4
12. Apa kelemahan utama dari strategi penyelesaian masalah dengan 'Percobaan' (Trial and Error)?
- A. Sangat mudah dilakukan
 - B. Tidak membutuhkan alat
 - C. Bisa memakan waktu lama jika pilihannya banyak
 - D. Hasilnya selalu pasti benar
13. Rani pernah jatuh saat naik sepeda di jalan yang berpasir. Sekarang, saat melihat jalan berpasir, Rani mengerem sepedanya. Rani menggunakan strategi...
- A. Simulasi
 - B. Mengikuti petunjuk
 - C. Berdasarkan pengalaman
 - D. Percobaan
14. Aplikasi game Minecraft dapat digunakan untuk merancang bangunan sebelum kita membuatnya dari kardus. Dalam hal ini, Minecraft berfungsi sebagai...
- A. Simulasi
 - B. Petunjuk
 - C. Pengalaman
 - D. Masalah
15. Jika kamu tersesat di sebuah gedung besar yang baru pertama kali kamu datangi, strategi mana yang paling efektif dan cepat?
- A. Berjalan sembarang arah (percobaan)
 - B. Menunggu sampai hafal gedungnya (pengalaman)
 - C. Melihat peta denah gedung (mengikuti petunjuk)
 - D. Membuat miniatur gedung (simulasi)

16. Dalam membuat simulasi sederhana untuk menguji apakah jembatan kertas kuat menahan beban, langkah pertama yang paling penting adalah...
- A. Langsung membangun jembatan beton
 - B. Menggambar rancangan jembatan di kertas
 - C. Membuang semua kertas yang ada
 - D. Menunggu orang lain membuatkan
17. Saat melakukan percobaan (trial and error) dan ternyata gagal, apa yang sebaiknya kita lakukan?
- A. Menangis dan menyerah
 - B. Mencoba kemungkinan lain yang berbeda
 - C. Mengulang hal yang sama terus menerus
 - D. Menyalahkan orang lain
18. Di sebuah perempatan jalan sering terjadi kecelakaan karena lampu lalu lintas mati. Ini adalah masalah di masyarakat yang disebabkan oleh...
- A. Kelalaian pribadi
 - B. Kerusakan fasilitas umum
 - C. Cuaca yang sangat panas
 - D. Kurangnya kendaraan
19. Jika kita merakit mainan robot tetapi tidak mengikuti petunjuknya, kemungkinan besar yang terjadi adalah...
- A. Robot akan menjadi lebih hebat
 - B. Mainan robot tidak bisa berfungsi dengan benar
 - C. Robot akan selesai lebih cepat
 - D. Robot akan berubah menjadi mainan lain
20. Untuk mengatasi masalah nilai sekolah yang turun, strategi yang paling baik untuk merancang jadwal belajar baru adalah...
- A. Membuat simulasi waktu belajar
 - B. Mencoba tidak belajar sama sekali
 - C. Mengikuti petunjuk cara bermain game
 - D. Meminta pengalaman teman yang malas
-