

ASESMEN ONLINE

Nama : Kelas : VI Mata Pelajaran : TIK

1. Berilah tanda silang (x) di depan huruf a, b, c atau d di depan jawaban yang benar!

1. Untuk memerintah computer agar dapat menjalankan fungsi tertentu harus menggunakan Bahasa....

- a. baku
- b. formal
- c. inggris
- d. pemrograman

2. Bahasa pemrograman berupa teks atau tulisan bahasa pemrograman...

- a. literal
- b. tekstual
- c. virtual
- d. visual

3. Santi mencoba membuat program sederhana menggunakan bahasa pemrograman yang di Tampilkan dalam bentuk gambar-gambar. bahasa pemrograman yang mungkin digunakan Oleh Santi adalah....

- a. javascript
- b. scratch
- c. python
- d. C++

4. Logo dibawah ini merupakan logo bahasa pemrograman tekstual, kecuali....

- a. 
- b. 
- c. 
- d. 

5. Ibu menggunakan bahasa pemrograman ketika membuat sebuah program. Namun, bahasa pemrograman tersebut tidak dapat langsung dimengerti oleh computer karena....

- a. harus diterjemahkan dahulu melalui aplikasi
- b. harus disusun terlebih dahulu dalam bentuk algoritma
- c. komputer hanya dapat mengerti bahasa pemrograman visual
- d. komputer hanya dapat mengerti bahasa pemrograman tekstual

6. Jenis bahasa pemrograman yang ditunjukkan pada gambar  adalah bahasa Pemrograman

- a. visual
- b. tekstual
- c. numerik
- d. biner

7. Bahasa pemrograman visual dengan mascot berupa kucing adalah....

- a. scratch
- b. shriek
- c. search
- d. stretch

8. Berikut ini yang **tidak** termasuk proses dalam pemrograman adalah...

- a. sequencing
- b. javascript
- c. looping
- d. debugging

9. Ilmu yang mempelajari pembuatan kode rahasia dinamakan....

- a. komputasi
- b. kriptografi
- c. kaligrafi
- d. koreografi

10. Bilangan yang hanya tersusun dari angka 0 dan 1 pada pemrograman dikenal sebagai Bilangan....

- a. bulat
- b. biner
- c. cacah
- d. real

11. Setiap berangkat sekolah, Ami selalu menggunakan ojek *Online* yang dipesankan ibunya melalui aplikasi. Aplikasi ojek *Online* tersebut termasuk kedalam produk....

- a. biner
- b. digital
- c. analog
- d. komputer

12. Sebuah instruksi untuk memerintahkan computer agar bias menjalankan fungsi tertentu disebut...

- a. koda
- b. kode
- c. kodi
- d. kodu

13. Berikut ini yang **tidak** termasuk produk nondigital adalah....

- a. gambar di kertas
- b. benda dari kertas
- c. buku diksi
- d. e-book

14. Kendra sedang mengerjakan tugas dari guru dan kesulitan menemukan jawabannya.

Kendra meminta bantuan ibunya untuk mencari jawabannya dari internet menggunakan mesin pencari. kegiatan mencari informasi menggunakan mesin pencari disebut

- a. finding
- b. googling
- c. looking
- d. searching

15. Berita palsu di internet disebut...

- a. junk post
- b. hoax
- c. necro-post
- d. spam

16. mudanpendidikan@gmail.com merupakan contoh dari...

- a. sebuah situs
- b. sebuah chatting
- c. sebuah email
- d. sebuah browsing

17. Kebalikan dari dekripsi adalah...

- a.eksplanasi
- b.eksposisi
- c.enkripsi
- d.narasi

18. Program computer dibuat oleh...

- a.desainer
- b.programmer
- c.browser
- d.downloader

19. Fungsi dari bahasa pemrograman adalah....

- a. untuk memerintah sebuah computer agar bias mengolah data sesuai dengan yang kita inginkan
- b. membuat aplikasi baru
- c. memudahkan pekerjaan programmer
- d. untuk menyelesaikan permasalahan virus pada computer

20. Dibawah ini menu yang **tidak** terdapat pada aplikasi Scratch adalah....

- a.algoritma
- b.sensor
- c.operator
- d.variabel

21. Kegiatan untuk membaca pesan yang telah dienkripsi disebut....

- a.dekripsi
- b.deskripsi
- c.eksplanasi
- d.eksposisi

22. Html/CSS, JavaScript, Php, Python, dan Visual Basic adalah contoh bahasa pemrograman Adalah...

- a.tekstual
- b.tekstural
- c.virtual
- d.visual

23. Media daring di mana pengguna dapat saling berinteraksi disebut....

- a.media video
- b.peramban web
- c.e-mail spam
- d.media social

24. Proses membuat program disebut....

- a.programmed
- b.programmer
- c.programming
- d.programs

25.



Gambar tersebut adalah contoh logo....

- a.browser
- b.vlog
- c.media social
- d.e-mail