

SOAL BERPIKIR KOMPUTASIONAL (ALGORITMA)

1. Berpikir komputasional (Computational Thinking) adalah metode menyelesaikan persoalan dengan menerapkan teknik ilmu komputer (informatika). Berikut ini contoh berpikir komputasional yaitu ...
 - A. merencanakan rute perjalanan saat akan bertemu dengan teman
 - B. berjalan ke arah yang tidak menentu saat akan bertemu teman
 - C. meminta bantuan saudara untuk merencanakan bertemu dengan teman
 - D. menyuruh teman menjemput di rumah saat akan bertemu
2. Berikut ini yang termasuk contoh dekomposisi dalam sebuah bengkel sepeda adalah ...
 - A. melihat teknisi yang sedang memperbaiki sepeda
 - B. mencari kesamaan pada berbagai sepeda yang berbeda jenisnya
 - C. mencari tahu sistem kerja dari bagian sepeda/ sparepart penyusun sepeda
 - D. mencari tahu nama-nama bagian sepeda
3. Kiki sedang membuat gelang dari manik-manik berbentuk bulat. Urutan warna manik-manik pada gelang tersebut adalah merah (M), hijau (H), kuning (K), dan biru (B). Selamat empat warna manik-manik tersebut masih tersedia, Kiki tidak akan mengubah urutan warnanya. Setelah memasukkan manik-manik biru, Kiki akan kembali memasukkan manik-manik berwarna merah.



Jika salah satu warna manik-manik habis, Kiki akan meneruskan membuat gelang dengan manik-manik yang tersisa. Manik-manik yang bersebelahan tidak boleh berwarna sama. Kiki memiliki:

- 4 buah manik-manik merah (M)
- 3 buah manik-manik hijau (H)
- 3 buah manik-manik kuning (K)
- 2 buah manik-manik biru (B)

Tantangan

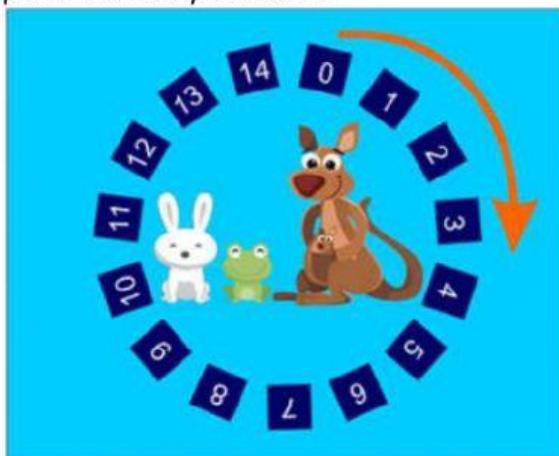
Berdasarkan ketersediaan manik-manik dan aturan urutannya, berapa banyak manik-manik yang dapat dirangkai oleh Kiki?

Pilihan Jawaban

- A. 9
- B. 11
- C. 13
- D. 14

4. Pada suatu pagi yang cerah tiga sekawan, seekor kelinci, seekor kodok, dan seekor kangguru, bertanding dalam suatu lomba melompat (hopping race). Lintasannya

merupakan keliling suatu lingkaran dengan 15 posisi langkah. Posisi langkah itu dinomori dari 0 sampai dengan 14. Setiap kali siapapun yang mencapai atau melalui posisi 14, posisi berikutnya adalah 0



Kancil, yang kini menjadi wasitnya, akan meniupkan peluit setiap detik selama perlombaan. Pada setiap peniupan peluit, kelinci dapat melompat tepat 3 posisi berikutnya; kodok melompat tepat 2 posisi berikutnya, dan kangguru melompat tepat 5 posisi berikutnya. Di awal lomba semua memulai pada posisi 0. Setelah tiga kali peniupan peluit, posisi yang telah dilompatinya oleh kelinci, kodok dan kangguru adalah ...

- A. 9, 5, 0
 - B. 8, 5, 14
 - C. 8, 6, 14
 - D. 9, 6, 0
5. Budi mempunyai kereta api yang berwarna kuning, biru, dan ungu. Gerbong nomor 0 berwarna biru, nomor 1 berwarna kuning, nomor 2 warna ungu, nomor 3 warna biru, nomor 4 warna kuning, nomor 5 warna ungu, nomor 6 warna biru, dan nomor 7 warna kuning. Jika Budi suka dengan angka 20220, bagaimana urutan warna kereta api tersebut?
- A. Ungu, kuning, ungu, kuning
 - B. Ungu, hijau, ungu, hijau
 - C. Ungu, biru, ungu, biru
 - D. Ungu, hijau, biru, kuning