

1.



Untuk menyelesaikan permainan pada gambar, metode yang tepat digunakan adalah ...

☐ A

Abstraksi

☐ B

Algoritma

☐ C

Pengenalan Pola

☐ D

Dekomposisi

☐ E

Komputasi

2.

Istilah pendekatan yang memecah masalah besar dan kompleks menjadi lebih sederhana atau kecil sehingga lebih mudah dikelola dan dipahami adalah

☐ A

Abstraksi

☐ B

Pengenalan Pola

☐ C

Perancangan Algoritme

☐ D

Dekomposisi

3.

Tindakan berikut yang dapat dikategorikan sebagai proses pengenalan pola adalah....

☐ A

Pemain sepak bola mencari tahu kelemahan tim lawan dengan melihat video pertandingan sebelumnya

☐ B

Perawat sedang menulis identitas pasien

☐ C

Membuat flowchart tata cara memasak mie instan

☐ D

Membuat rencana perjalanan ke pantai Bali

4.

Ketika membangun sebuah program seorang programmer hanya melibatkan informasi-informasi yang relevan dan menyisihkan informasi yang tidak relevan dengan masalah yang akan diselesaikan. Dalam berpikir komputasi teknik ini dikenal sebagai:

☐ A

Abstraksi

☐ B

Pengenalan Pola

☐ C

Dekomposisi

☐ D

Algoritma

☐ E

Instruksi

5. Dalam berfikir komputasional, kita dituntut untuk mencari kesamaan masalah untuk menyelesaikan suatu masalah. Pernyataan tersebut termasuk teknik

☐ A	Algoritme	☐ B	Pengenalan Pola
☐ C	Abstraksi	☐ D	Dekomposisi

6.  Permainan pada gambar dapat diselesaikan dengan metode

☐ A	Abstraksi	☐ B	Pengenalan Pola
☐ C	Dekomposisi	☐ D	Algoritma
☐ E	Komputasi		

7. Proses mengembangkan solusi langkah-langkah yang harus dipenuhi secara berurutan terhadap permasalahan yang ada disebut dengan

☐ A	Pengenalan Pola	☐ B	Abstraksi
☐ C	Algoritma	☐ D	Dekomposisi

8. Melihat dan mengidentifikasi pola pembuatan brownies secara umum. Jika dalam 1 jam dengan 1 unit oven/pemanggang diperoleh 1 box brownies maka perlu 100 jam (4,16 hari) untuk menghasilkan 100 box brownies. Tentu tidak efektif dan Efesien. Teknik berfikir komputasi yang dilakukan adalah ...

☐ A	abstraksi	☐ B	dekomposisi
☐ C	algoritma	☐ D	pengenalan pola

9. Berikut yang termasuk dekomposisi adalah

☐ A	Mendeteksi sifat	☐ B	Membaca posisi menggunakan GPS
☐ C	Membaca diagram dalam bentuk diagram batang dan pie	☐ D	Membentuk ketua, wakil, sekretaris, bendahara, dan bidang lain.
☐ E	Mendeteksi bentuk-bentuk wajah		

10. Apa yang dimaksud dengan Berpikir Komputasi ?

- | | | | |
|----------------------------|--|----------------------------|--|
| ☐ A | Metode menyelesaikan masalah dengan metode tradisional | ☐ B | sebuah metode penyelesaian masalah |
| ☐ C | Metode menyelesaikan masalah dengan menerapkan teknik komputer | ☐ D | sebuah metode penyelesaian masalah sehari-hari |