

SOAL SUMATIF INFORMATIKA KELAS 8

BERPIKIR KOMPUTASIONAL DALAM BIDANG SENI

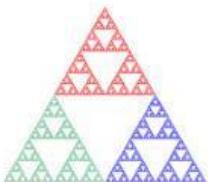
Nama : _____

No. Absen : _____

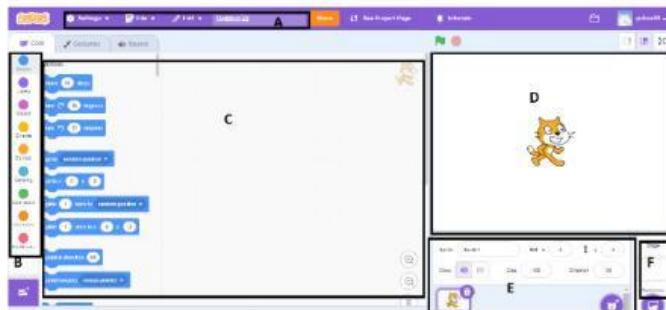
Kelas : _____

I. Pilihlah jawaban yang benar dengan cara memilih huruf A, B, C, atau D

1. Dalam kehidupan sehari-hari Anda tentu menemukan berbagai persoalan sederhana hingga rumit. Seluruh persoalan tersebut tentu memerlukan solusi. Untuk menemukan solusi dari masalah yang kompleks pun dapat dilakukan dengan pendekatan yang tepat. Salah satunya dengan metode sistematis. Metode ini menjadi andalan untuk menyelesaikan permasalahan menjadi lebih mudah. Terutama permasalahan di dunia teknologi yang berhubungan dengan bantuan perangkat komputer. Dalam dunia teknologi metode untuk menyelesaikan masalah dengan pendekatan ini biasa disebut dengan.....
 - a. berpikir komputasional
 - b. berpikir kreatif
 - c. artificial intelligence
 - d. berpikir efisien



2. Perhatikan gambar contoh pola tersebut! Salah satu penggunaan pola yang paling sering kita temukan di indonesia adalah pola corak pada desain batik. Batik merupakan kain corak yang telah dijadikan warisan budaya indonesia secara turun temurun. Corak pada kain batik sarat dengan karya seni yang menggambarkan filosofi hidup dari masyarakat pembuatnya. Oleh karena itu, tidak heran jika indonesia mempunyai beragam batik yang berasal dari berbagai daerah dengan pola corak khas yang menggambarkan budaya dan filosofi hidup setiap daerah. Pada corak batik batik tersebut, sering kali kita menemukan adanya pola-pola yang berulang. Salah satu corak batik yang menggunakan pola berulang.Pola yang di maksud pada artikel dan gambar tersebut adalah.....
 - a. pola fraktal
 - b. pola floral
 - c. pola floral
 - d. pola rekursi



3. Perhatikan gambar! Scratch adalah bahasa pemrograman berbasis visual yang interaktif dan fun. Dengan Scratch kita bisa membuat animasi, permainan, dan kreasi menarik yang lain. Scratch memudahkan programmer dalam membuat program tanpa perlu khawatir dengan penulisan sintaksis karena tidak perlu menulis kode. Hanya dengan drag and drop blok-blok kode yang sudah disediakan kemudian disusun dan membentuk sebuah logika yang bisa dijalankan sehingga menjadi program. Bahasa pemrograman ini dibuat oleh MIT MEDIA LAB dari Massachusetts Institute of Technology yang dirancang untuk anak umur 8 sampai 16 tahun. Meskipun begitu, setiap orang dari segala umur bisa menggunakan Scratch sebagai media pembelajaran. Pada September 2020, statistik kunjungan disitus web resmi menunjukkan lebih dari 59 juta proyek dibagikan oleh lebih dari 58 juta pengguna, dan terdapat hampir 36 juta kunjungan ke situs web per-bulan, pada gambar tersebut menampilkan tampilan dari tools dari program Scratch, tools yang digunakan untuk menambah sprite atau karakter dan menuliskan script atau coding ditunjukkan oleh huruf.....

- A. A,D
 - B. E,C
 - C. C,D
 - D. E,F

4. Blok perintah berikut yang digunakan untuk menggambar pola berulang adalah....

- A. If-then
 - B. Repeat(dengan jumlah tertentu)
 - C. Forever
 - D. If-then-else

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4

5. Perhatikan gambar tabel tersebut! Blok kode untuk mengatur suara sprite pada Scratch adalah

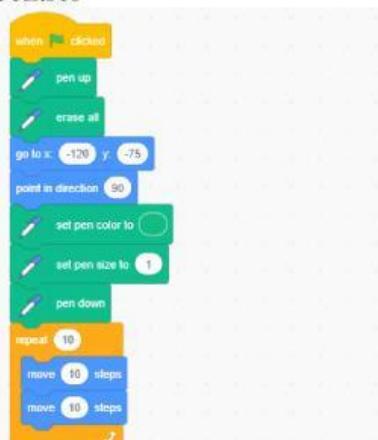
- A. 1
 - B. 2
 - C. 3
 - D. 4



6. Perhatikan koding tersebut! Balok kode seperti gambar tersebut terdapat di menu
- a. Event-Pen-motion
 - b. Variable-sensing-looks
 - c. Pen-looks-control
 - d. Motion-sensing-event



7. Perhatikan gambar tersebut! Menu yang tepat yang di gunakan untuk membuat R, Luas, Keliling, sudut, L juring dan p busur tersebut adalah....
- a. Variabel
 - b. Sensing
 - c. Motion
 - d. Control

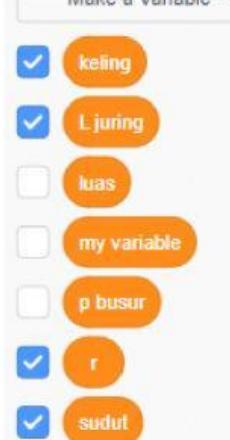


8. Perhatikan gambar tersebut! Fungsi koding tersebut adalah
- a. Untuk persiapan menggambar pola segitiga secara berulang

- b. Untuk menggambar pola bintang segi berenam
- c. Untuk menggambar lingkaran
- d. Untuk menggambar juring



9. Perhatikan gambar tersebut! Fungsi dari koding tersebut dalam membuat sebuah rumus dan menggambar lingaran adalah.....
- a. Blok perintah untuk mengatur posisi sprite dan menginput pengguna
 - b. Blok perintah untuk menggambarkan lingkaran dan busur
 - c. Blok perintah yang digunakan untuk menentukan variabel
 - d. Blok perintah yang digunakan untuk melakukan perhitungan



10. Perhatikan gambar tersebut! berapakah variabel yang aktif dalam membuat sebuah projek menggambar lingaran....
- a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4

- II. Perhatikan tabel yang berisi coding scratch di bawah ini! Tentukan menu yang sesuai dengan coding scratch di bawah ini.

