

Soal Pre-Test

1. **Apa yang dimaksud dengan “koding” dalam konteks pembelajaran (informatika) di sekolah?**

- a. Mengetik program di komputer
- b. Mengubah masalah menjadi bahasa yang dapat dipahami komputer
- c. Menggunakan aplikasi siap pakai tanpa membuat program
- d. Membuat desain grafis untuk aplikasi

Jawab : b

2. **Berpikir komputasional meliputi empat pilar utama, yaitu:**

- a. Dekomposisi, pengkodean, analisis, dan debugging
- b. Dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma
- c. Pemrograman, kompilasi, pengujian, dan evaluasi
- d. Analisis data, interpretasi, implementasi, dan dokumentasi

Jawab : b

3. **Pilar computational thinking yang berfokus pada penyederhanaan masalah kompleks adalah:**

- a. Algoritma
- b. Abstraksi
- c. Dekomposisi
- d. Pengenalan pola

Jawab : b

4. **Aktivitas yang menunjukkan penerapan algoritma adalah:**

- a. Membuat langkah-langkah resep memasak
- b. Menonton film bersama teman
- c. Menggambar bebas tanpa aturan
- d. Menghafal nama variabel

Jawab : aa

5. **Mengapa siswa SMA/SMK perlu belajar koding?**

- a. Agar bisa menjadi programmer profesional secepatnya
- b. Agar mampu berpikir komputasional, kreatif, dan memecahkan masalah
- c. Agar bisa menggantikan guru dengan komputer
- d. Agar bisa menggunakan media sosial dengan lebih cepat

Jawab : b

6. **Contoh pembelajaran “unplugged” pada koding adalah:**

- a. Menulis kode program di Python
- b. Membuat flowchart menggunakan software

- c. Menggunakan permainan kartu untuk mempelajari algoritma
- d. Menyusun database dengan SQL

Jawab : c

7. Kolaborasi manusia-KA dalam bidang desain kreatif bertujuan untuk:

- a. Menghapus ide-ide manusia
- b. Meningkatkan kreativitas melalui bantuan visual dan generatif
- c. Menggantikan semua desainer grafis
- d. Menghasilkan desain tanpa keterlibatan manusia

Jawab : b

8. Contoh kolaborasi guru dan AI yang etis adalah:

- a. Menggunakan AI untuk membuat materi ajar, lalu memverifikasi dan menyesuaikan agar sesuai konteks kelas
- b. Mengandalkan AI sepenuhnya tanpa pemeriksaan
- c. Menggunakan AI untuk mengisi nilai siswa otomatis tanpa penilaian
- d. Mengunggah data siswa tanpa izin ke AI publik

Jawab : a

9. Kecerdasan buatan adalah kemampuan mesin untuk:

- a. Menjalankan program sesuai kode yang ditulis tanpa perubahan
- b. Meniru perilaku cerdas manusia dan belajar dari data
- c. Mengakses internet untuk mencari informasi
- d. Menyimpan data secara permanen

Jawab : b

10. Langkah awal proyek AI adalah:

- a. Menguji model sebelum ada data
- b. Mengumpulkan data dan mempersiapkannya
- c. Menyimpan hasil output
- d. Membuat laporan presentasi

Jawab : b