SAMPEL PERCUMA

Latihan Sains Komputer Tingkatan 1, 2 & 3

Set penuh: RBT & ASK T1–3

Sains Komputer T1–3

Sampel ini: 8 muka surat. Set penuh ada:

- RBT T1–3: lukisan teknik, elektronik, kawalan automatik + jawapan
- Sains Komputer T1–3: algoritma, pengaturcaraan, rangkaian + kunci jawapan

RM7.90

BELI SET PENUH RM7.90 >

nightmew.com/p/rbt-ask-tingkatan-1-3 · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar

Sampel bermula di muka surat sebelah

SAINS KOMPUTER

Tingkatan 1, 2 & 3 · KSSM 2026

Latihan Komprehensif dengan Kunci Jawapan

APA YANG ADA DALAM BUKU INI?

- Latihan soalan pelbagai jenis: Aneka Pilihan, Isi Tempat Kosong, Benar/Palsu, Padanan
- Merangkumi topik KSSM: Literasi Digital, Algoritma & Pengaturcaraan, Keselamatan Siber, Pengkomputeran Rangkaian
- Soalan diselaraskan dengan sukatan pelajaran KSSM terkini 2026
- Kunci jawapan lengkap di bahagian akhir untuk semakan mandiri

ISI KANDUNGAN

TINGKATAN 1
1. Asas Sains Komputer 2
2. Perkakasan & Perisian 4
3. Literasi Digital 6
4. Algoritma Asas 8
5. Keselamatan Siber Asas 10

TINGKATAN 2 & 3
6. Pengaturcaraan Blok 12
7. Rangkaian Komputer 14
8. Internet & Keselamatan Siber .. 16
9. Data & Maklumat 18
10. Pengkomputeran Awan 20
Ulangkaji Umum 22
Kunci Jawapan 26

Bab 1: Asas Sains Komputer

Tingkatan 1

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ____ / ____

Bahagian A: Aneka Pilihan

1. Apakah yang dimaksudkan dengan Sains Komputer?

( ) A. Sains tentang membina robot
( ) B. Kajian tentang komputer, algoritma, dan pengkomputeran
( ) C. Penggunaan internet sahaja
( ) D. Permainan video

2. Yang manakah BUKAN merupakan kepentingan Sains Komputer dalam kehidupan harian?

( ) A. Perubatan (hospital digital)
( ) B. Pendidikan dalam talian
( ) C. Menjahit pakaian tradisional
( ) D. Pengangkutan pintar (smart transport)

3. Apakah yang dimaksudkan dengan 'data' dalam konteks komputer?

( ) A. Maklumat yang telah diproses
( ) B. Fakta dan angka mentah yang belum diproses
( ) C. Program komputer
( ) D. Peranti storan

4. Proses menukar data kepada maklumat yang berguna dipanggil:

( ) A. Penyimpanan
( ) B. Pemprosesan
( ) C. Capaian
( ) D. Pengoutputan

Bahagian B: Isi Tempat Kosong

5. Kitaran IPO dalam sains komputer bermaksud _____, _____, dan _____.

6. Dua jenis utama komputer berdasarkan saiz adalah komputer _____ dan komputer _____.

7. Komputer memerlukan _____ dan _____ untuk berfungsi dengan baik.

8. Komputer peribadi yang ringan dan mudah dibawa disebut _____.

Bab 2: Perkakasan & Perisian Komputer

Tingkatan 1

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ____ / ____

Bahagian A: Aneka Pilihan

1. Yang manakah merupakan perkakasan input?

( ) A. Monitor
( ) B. Papan kekunci
( ) C. Pencetak
( ) D. Pembesar suara

2. Apakah fungsi utama CPU (Unit Pemproses Pusat)?

( ) A. Menyimpan data secara kekal
( ) B. Memproses dan melaksanakan arahan
( ) C. Memaparkan output kepada pengguna
( ) D. Menghubungkan komputer ke internet

3. Yang manakah merupakan storan utama (primary storage)?

( ) A. Cakera keras (HDD)
( ) B. Pemacu kilat (USB)
( ) C. RAM (Random Access Memory)
( ) D. Cakera blu-ray

4. Perisian sistem yang mengurus perkakasan dan perisian lain dalam komputer dipanggil:

( ) A. Perisian aplikasi
( ) B. Sistem Pengoperasian
( ) C. Penyemak imbas web
( ) D. Perisian permainan

Bahagian B: Padanan

5. Padankan pernyataan di lajur A dengan lajur B yang betul.

Lajur A	**Lajur B**
1. Monitor	A. Peranti output untuk mencetak dokumen
2. Papan kekunci	B. Peranti input untuk menaip teks
3. RAM	C. Peranti output untuk memaparkan gambar
4. Cakera Keras (HDD)	D. Storan utama sementara (hilang bila dimatikan)
5. Pencetak	E. Storan sekunder kekal (simpan fail & OS)

1. _____ 2. _____ 3. _____ 4. _____ 5. _____

Bab 3: Literasi Digital & Etika Penggunaan Internet

Tingkatan 1

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ____ / ____

KONSEP ASAS

Literasi digital = keupayaan menggunakan teknologi digital secara berkesan, selamat dan beretika.

Hak cipta = perlindungan undang-undang terhadap hasil karya asal.

Plagiarisme = mengambil karya orang lain tanpa kebenaran & pengiktirafan.

Bahagian A: Aneka Pilihan

1. Apakah yang dimaksudkan dengan 'jejak digital'?

( ) A. Rekod aktiviti dalam talian yang kita tinggalkan

( ) B. Paparan jejak kaki dalam permainan video

( ) C. Data pada cakera keras

( ) D. Mesej yang telah dipadam

2. Manakah antara berikut merupakan penggunaan internet yang BERETIKA?

( ) A. Memuat turun filem berbayar secara percuma

( ) B. Berkongsi gambar orang lain tanpa kebenaran

( ) C. Menggunakan kata laluan yang kuat dan unik

( ) D. Mendedahkan maklumat peribadi kepada orang asing dalam talian

3. Apakah makna 'hak cipta' (copyright)?

( ) A. Hak untuk memfotokopi sebarang buku

( ) B. Perlindungan undang-undang terhadap karya asal pencipta

( ) C. Hak untuk memuat turun semua fail secara percuma

( ) D. Lesen untuk menggunakan internet

Bahagian B: Benar atau Palsu

1. Menghantar e-mel spam kepada ramai orang adalah penggunaan internet yang beretika. [Benar / Palsu]

2. Kita harus meminta kebenaran sebelum menggunakan gambar atau teks orang lain dalam kerja kita. [Benar / Palsu]

3. Memberi komen positif dan membina dalam talian adalah contoh amalan digital yang baik. [Benar / Palsu]

4. Semua maklumat di internet adalah tepat dan boleh dipercayai. [Benar / Palsu]

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ___ / ___

Bahagian C: Jejak Algoritma (Algorithm Tracing)

Jejaki algoritma berikut dan nyatakan output yang dihasilkan:

```
MULA
Tetapkan x = 10
Tetapkan y = 3
jumlah = x + y
hasil = x * y
CETAK "Jumlah =", jumlah
CETAK "Hasil =", hasil
TAMAT
```

2. Apakah output yang dihasilkan oleh algoritma di atas?
Jumlah = _____
Hasil = _____

Bahagian D: Fikirkan! (Higher Order Thinking)

3. Ali ingin membuat roti bakar pada waktu pagi. Tulis algoritma (dalam 5-7 langkah) untuk membantu Ali:

Langkah 1: _____
Langkah 2: _____
Langkah 3: _____
Langkah 4: _____
Langkah 5: _____
Langkah 6: _____

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ___ / ___

Bahagian C: Isi Tempat Kosong

5. Dalam pengaturcaraan, nilai yang boleh berubah semasa aturcara berjalan disimpan dalam _____.

6. Pernyataan JIKA...MAKA...SELAINNYA (IF...THEN...ELSE) digunakan untuk membuat _____ dalam aturcara.

7. Dalam Scratch, blok 'apabila bendera hijau diklik' merupakan contoh blok _____.

Bahagian D: Cipta Algoritma Anda

8. Tulis pseudokod untuk program yang meminta pengguna memasukkan dua nombor dan kemudian memaparkan nombor yang lebih besar:

```
MULA
MASUKAN nombor1
MASUKAN _____________
JIKA _____________ > _____________ MAKA
  CETAK _____________
SELAINNYA
  CETAK _____________
TAMAT JIKA
TAMAT
```

9. Jika nombor1 = 15 dan nombor2 = 8, apakah output program anda? _____

Ulangkaji Umum: Sains Komputer T1-3

Set Ujian Keseluruhan

Nama: _____ Tarikh: _____ Markah: ____ / ____

ARAHAN

Jawab SEMUA soalan. Masa: 45 minit.

Bahagian A: Aneka Pilihan (15 markah)

1. Yang manakah antara berikut BUKAN ciri sistem komputer?

( ) A. Memproses maklumat
( ) B. Menyimpan data
( ) C. Berfikir secara kreatif seperti manusia
( ) D. Memaparkan output

2. Apakah yang dimaksudkan dengan 'perkakasan' komputer?

( ) A. Program dan arahan yang dijalankan oleh komputer
( ) B. Komponen fizikal yang boleh dilihat dan disentuh
( ) C. Sistem pengoperasian komputer
( ) D. Fail yang disimpan dalam hard disk

3. Algoritma yang baik mestilah memiliki ciri-ciri KECUALI:

( ) A. Tepat dan jelas
( ) B. Mempunyai permulaan dan penghujung
( ) C. Boleh dilaksanakan secara tidak terhingga tanpa henti
( ) D. Menghasilkan output yang betul untuk input yang diberikan

4. Apakah tujuan 'penyulitan' (encryption) data?

( ) A. Mempercepatkan capaian data
( ) B. Melindungi data daripada dibaca oleh pihak yang tidak dibenarkan
( ) C. Memampatkan saiz fail
( ) D. Membuat salinan data

5. Manakah antara berikut merupakan contoh penggunaan AI?

( ) A. Kalkulator biasa
( ) B. Mesin taip tradisional
( ) C. Sistem cadangan Netflix
( ) D. Buku teks cetak

6. IP address versi 4 (IPv4) mengandungi berapa bit?

( ) A. 8 bit
( ) B. 16 bit
( ) C. 32 bit
( ) D. 64 bit

7. Apakah fungsi 'cache memory' dalam komputer?

( ) A. Menyimpan data secara kekal
( ) B. Menyimpan data yang kerap digunakan untuk capaian lebih laju
( ) C. Menghubungkan komputer ke internet
( ) D. Memproses grafik video

8. Program hasad yang menyulitkan fail mangsa dan meminta wang tebusan dipanggil:

( ) A. Virus
( ) B. Spyware
( ) C. Ransomware
( ) D. Adware

Kunci Jawapan — Bab 6 hingga Bab 10

Bab 6: Pengaturcaraan Blok (m/s 12-13)

Bahagian A: 1.B 2.B 3.C

Soalan 4: Output = 1, 2, 3, 4, 5 (gelung ulang sehingga kiraan > 5; kiraan naik 1 setiap kali)

Bab C: 5. pembolehubah (variable) 6. keputusan bersyarat (conditional decision) 7. pencetus (event trigger)

Soalan 8 isi: nombor2, nombor1, nombor2, nombor1, nombor2 (atau sebaliknya). Output bagi nombor1=15, nombor2=8: cetak 15

Bab 7: Rangkaian Komputer (m/s 14-15)

Bahagian A: 1.B 2.B 3.B 4.B

Bahagian B: Router→C, Switch→E, Hub→D, Modem→A, Access Point→B

Bahagian C: 1.Benar 2.Palsu 3.Benar 4.Palsu

LAN: kawasan terhad (bilik/bangunan) · WAN: kawasan luas (negara/dunia)

Bab 8: Internet & Keselamatan (m/s 16-17)

Bahagian A: 1.B 2.B 3.B

Bahagian B: 4. Secure 5. tembok api / penghadang 6. melindungi / menyulitkan

Bahagian C: 1.Palsu 2.Benar 3.Palsu 4.Benar

Soalan 5: Phishing Soalan 7: Jangan klik pautan, hubungi bank secara langsung

Bab 9: Data & Maklumat (m/s 18-19)

Bahagian A: 1.B 2.C 3.B

Soalan 4: ID_Pelajar Soalan 5: 3 rekod Soalan 6: 4 medan

Jenis data: "Selamat pagi"=Teks, 42=Nombor, Foto=Imej, Lagu=Audio, Benar/Palsu=Boolean

Binary: 5=101, 12=1100, 255=11111111 · Perpuluhan: 1010=10, 1111=15, 10000=16

Bab 10: Pengkomputeran Awan (m/s 20-21)

Bahagian A: 1.B 2.B 3.B 4.B

Soalan 5: IaaS, PaaS, SaaS

Padanan: AI→B, Blockchain→A, AR→C, Kenderaan tanpa pemandu→D

TAMAT SAMPEL

Suka sampel ini?

Set penuh: RBT & ASK T1–3

Sains Komputer T1–3

Sampel ini: 8 muka surat. Set penuh ada:

- RBT T1–3: lukisan teknik, elektronik, kawalan automatik + jawapan
- Sains Komputer T1–3: algoritma, pengaturcaraan, rangkaian + kunci jawapan

RM7.90

BELI SET PENUH RM7.90 >

nightmew.com/p/rbt-ask-tingkatan-1-3 · FPX semua bank · download sejurus lepas bayar