KISI-KISI PENULISAN SOAL UJIAN MADRASAH
TAHUN PELAJARAN 2020/2021

Satuan Pendidikan	: Madrasah Ibtidaiyah	
Mata Pelajaran	: INFORMATIKA	
Kelas / Semester	: VI / Genap	
Kurikulum	: 2013	
Alokasi Waktu	: 90 menit	
Jumlah Soal	: 40 Soal	
Bentuk Soal	: 1. Pilihan Ganda	: 40 Soal.
	2. Uraian	: -

Kompetensi Inti : Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

No	Kompetensi Dasar	IPK	Materi	Kelas	Indikator Soal	Level Kognitif	Bentuk Soal	No Soal
	Mengidentifikasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk membuat animasi, mengedit foto, mendesain poster	Menjelaskan cara membuat animasi menggunakan Microsoft Powerpoint dan tupitube	Membuat animasi	IV/1	Siswa dapat menentukan program animasi 2 dimensi	C2		1
					Siswa dapat menentukan langkah-langkah dalam membuat sebuah animasi	C2		2
		Menjelaskan cara mengedit gambar menggunakan Microsoft Word	Mengedit gambar		Disuguhkan cerita pendek tentang mengubah latar belakang foto. Siswa dapat menentukan hal yang harus dilakukan untuk mengubah latar belakang foto	C2		3
		Menjelaskan cara membuat poster menggunakan Microsoft Word	Membuat poster		Diberikan cerita pendek tentang adanya kegiatan market day di sekolah. Siswa dapat menentukan langkah efektif untuk mempromosikan kegiatan tersebut	C2		4
	Mengidentifikasi perangkat komputer dan cara kerja	Menjelaskan perangkat komputer	Perangkat komputer	IV/II	Siswa dapat menentukan jenis perangkat lunak	C1		5

LIVEWORKSHEETS

	komputer				Diberikan cerita pendek tentang penggunaan sebuah robot. Siswa dapat menentukan penyebab robot mengikuti perintah pemiliknya	C2		6
		Mengidentifikasi cara kerja komputer	Cara kerja komputer		Diberikan cerita pendek tentang membeli minuman dari sebuah mesin. Siswa dapat menentukan hal-hal yang mungkin terjadi ketika membeli sesuatu dari mesin tersebut	C3		7
					Disuguhkan urutan acak proses-proses yang terjadi pada komputer. Siswa dapat menentukan urutan proses yang benar pada sebuah komputer	C2		8
	Mengidentifikasi pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan keterampilan melakukan perhitungan sederhana, mengedit foto, dan membuat GIF animasi.	Menjelaskan proses perhitungan sederhana menggunakan Microsoft Excel	Melakukan perhitungan sederhana	V/I	Diberikan cerita pendek tentang seseorang yang kesulitan mencatat uang pendapatan dan pengeluaran dari usahanya. Siswa dapat memberikan saran aplikasi yang cocok untuk pengelolaan pencatatan keuangan tersebut	C2		9
					Disuguhkan gambar tampilan sebuah spreadsheet. Siswa dapat menunjukkan bagian dari sebuah spreadsheet.	C1		10
					Diberikan gambar tentang catatan pembelian barang. Siswa dapat menentukan rumus untuk menghitung pembayaran totalnya	C2		11
		Membuat GIF animasi menggunakan Microsoft PowerPoint	Membuat gambar GIF animasi		Siswa dapat menentukan unsur-unsur dari sebuah gambar	C1		12
					Diberikan gambar sebuah program pembuat GIF animasi. Siswa dapat menentukan nama dari program tersebut	C1		13
					Siswa dapat menentukan kegunaan dari gambar GIF animasi	C1		14
	Menjelaskan sejarah perkembangan komputer dan dampak teknologi komputer terhadap masyarakat	Menjelaskan sejarah perkembangan komputer	Sejarah perkembangan komputer	V/II	Siswa dapat menjelaskan tujuan dilakukannya penelitian pengembangan teknologi komputer	C2		15
					Disuguhkan data penemuan dalam bidang teknologi komputer. Siswa dapat menunjukkan penemuan yang masih digunakan hingga sekarang	C1		16
					Siswa dapat menunjukkan salah satu penemu	C1		17

LIVEWORKSHEETS

					komputer			
		Menjelaskan dampak teknologi komputer terhadap masyarakat	Dampak teknologi komputer		Disuguhkan cerita pendek tentang kegiatan berlibur. Siswa dapat menentukan alat bantu untuk menemukan lokasi berlibur dengan cepat	C2		18
					Siswa dapat menunjukkan dampak positif dari kegiatan e-learning	C2		19
					Siswa dapat menunjukkan dampak positif kemajuan teknologi	C2		20
	Menjelaskan berbagai layanan yang ada di internet, menjelaskan pentingnya kode rahasia, serta hubungan bilangan biner dan bahasa pemrograman..	Menjelaskan berbagai Layanan di internet.	Macam-macam Layanan di internet	V/II	Diberikan cerita pendek tentang kemudahan mengirim dan menerima pesan melalui internet. Siswa dapat menentukan jenis layanannya.	C2	PG	21
					Diberikan cerita pendek tentang seseorang yang menonton video YouTube. Siswa dapat menentukan cara menonton YouTube tanpa koneksi internet.	C2	PG	22
					Diberikan cerita pendek tentang kegiatan menulis di internet. Siswa dapat menentukan jenis layanannya.	C2	PG	23
					Siswa dapat menentukan layanan internet yang dapat memfasilitasi interaksi antar penggunanya.	C2	PG	24
					Diberikan cerita pendek tentang kegiatan mencari informasi melalui internet. Siswa dapat menentukan istilah dalam mencari informasi di internet menggunakan mesin pencari.	C2	PG	25
					Diberikan cerita pendek tentang kegiatan mencari informasi melalui internet. Siswa dapat menentukan istilah kegiatan mencari informasi di internet.	C2	PG	26
					Diberikan gambar logo berbagai layanan internet. Siswa dapat menentukan jenis layanan tersebut.	C2	PG	27
		Menjelaskan pentingnya kode rahasia	Membuat kode rahasia dalam tukar data di internet	Pentingnya kode rahasia	Siswa dapat menjelaskan ilmu yang mempelajari pembuatan kode rahasia	C1	PG	28
		Menjelaskan bahasa pemrograman	Bahasa pemrograman		Siswa dapat menjelaskan cara komunikasi antar perangkat komputer	C1	PG	29

LIVEWORKSHEETS

					Siswa dapat menentukan produk digital atau produk non digital	C2	PG	30
					Diberikan cerita pendek tentang pemesanan ojek online. Siswa dapat menentukan produk digital atau produk non digital	C2	PG	31
					Siswa dapat menentukan contoh program Visual untuk membuat game	C1	PG	32
					Diberikan cerita pendek tentang bahasa program yang menggunakan gambar-gambar. Siswa dapat menentukan jenis bahasa program yang digunakan	C1	PG	33
					Siswa dapat menentukan langkah awal sebelum membuat suatu program	C1	PG	34
					Siswa dapat menjelaskan istilah algoritma dalam proses penyusunan program	C1	PG	35
						C1	PG	23
					Siswa dapat menjelaskan bilangan biner	C1	PG	36
	Mengidentifikasi cara berfikir komputasi melalui pembuatan produk digital	Proses kreatif pembuatan produk digital	Membuat produk digital		Siswa dapat menjelaskan istilah produk digital	C1	PG	37
					Siswa dapat menentukan jenis produk digital	C2	PG	38
					Siswa dapat menjelaskan istilah desain thinking dalam proses pembuatan produk digital	C1	PG	39
					Siswa dapat menentukan tempat untuk menjual produk digital melalui internet	C1	PG	40

Kendal, 5 Maret 2021

Mengetahui

Kepala Madrasah

Penulis Soal

LIVEWORKSHEETS

.....
NIP.

Wahyu Pramono
NIP.

LIVEWORKSHEETS