YAYASAN KERINCI CITRA KASIH

SMP GLOBAL ANDALAN

Kompleks Perumahan I PT. RAPP Pangkalan Kerinci - Pelalawan

SOAL ASESMEN SUMATIF KELAS IX TP. 2022 / 2023

Mata Pelajaran	**: Informatika**	**Hari / Tanggal**	**: Selasa, 23 Mei 2023**
Kelas	**: IX (sembilan)**	**Waktu**	**: 45 Menit**

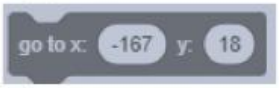
Pilihlah jawaban yang paling tepat!

1. Scratch adalah aplikasi untuk membuat .....
   A. Video dan Animasi
   B. Animasi dan Game
   C. Audio dan Video
   D. Game dan Audio
2. Hewan yang menjadi logo pada scratch adalah....
   A. Harimau
   B. Singa
   C. Kodok
   D. Kucing
3. Karakter yang bergerak dalam scratch disebut.....
   A. Scratch
   B. Sprite
   C. Script
   D. Backdrop
4. Perhatikan gambar berikut.

   Script tersebut memiliki arti....
   A. Ketika mouse diklik
   B. Ketika bendera hijau diklik
   C. Ketika program berjalan
   D. Ketika klik sembarangan ditekan
5. Toolbar yang digunakan untuk mengecilkan ukuran sprite adalah....
   A. Move
   B. Control
   C. Motion
   D. Event
6. Ekstensi file scratch adalah....
   A. .sc
   B. .sb
   C. .scr
   D. .stc
7. Menu yang digunakan untuk membuat coding pada sprite adalah.....
   A. Sound
   B. Move
   C. Script
   D. Backdrop
8. Gambar toolbar dibawah digunakan untuk.....

   A. Menghapus sprite
   B. Memilih sprite
   C. Menghapus background
   D. Memilih background
9. Berikut ini yang merupakan salah satu dari Sensing Block adalah ....

   A.

   B. 

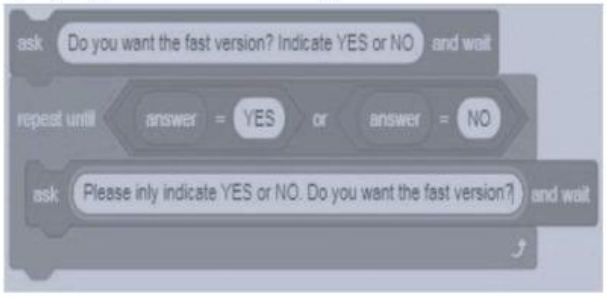
   C.

   D.

10. Blok perintah *"change y by [10]"* artinya ...
    A. Sprite bergerak ke kiri sebesar 10 satuan koordinat
    B. Sprite bergerak ke atas sebesar 10 satuan koordinat
    C. Sprite bergerak ke bawah sebesar 10 satuan koordinat
    D. Sprite bergerak ke kanan sebesar 10 satuan koordinat
11. Tujuan belajar aplikasi Scratch adalah .....
    A. Belajar logika pemrograman dasar
    B. Belajar membuat desain gambar
    C. Belajar mengolah gambar
    D. Belajar membuat film kartun

LIVEWORKSHEETS

12. Dalam aplikasi Scratch yang dimaksud sprite adalah
    A. Gerakan objek pada animasi atau game
    B. Script objek pada animasi atau game
    C. Tokoh berupa objek dalam animasi atau game
    D. Background pada animasi atau game
13. Jika kita ingin mengatur gerakan sprite seperti gerakan berulang-ulang dan bergerak selamanya maka kita dapat menambahkannya melalui menu .....
    A. Gerakan
    B. Kontrol
    C. SENSOR
    D. VARIABEL
14. Blok-blok kode untuk menggerakkan sprite terdapat pada kategori....
    A. Motion
    B. Looks
    C. Sound
    D. Event
15. Blok kode untuk menggerakkan sprite sebanyak 10 langkah kekiri adalah...
    A. Move 10 steps
    B. Change y by 10
    C. Change x by -10
    D. Move left
16. Untuk menjalankan program, klik tombol ....
    A. Run
    B. Start
    C. Execute
    D. Go
17. Blok-blok kode pada kategori.....digunakan untuk mengatur alur program.
    A. Looks
    B. Control
    C. Sensing
    D. Event
18. Tempat untuk melihat cerita, animasi atau game yang telah dibuat merupakan fungsi dari....
    A. Block palette
    B. Share
    C. Scripts area
    D. Stage
19. Fungsi dari view mode adalah.....
    A. Menghentikan semua script
    B. Menjalankan script yang telah dibuat
    C. Menampilkan projek kita
    D. Mengubah stage menjadi besar atau kecil
20. Blok kode repeat 10 artinya.....
    A. Ulangi blok kode berikut sebanyak 10 kali
    B. Maju 10 langkah ke kanan
    C. Tunggu 10 detik
    D. Naik keatas 10 kali
21. Tombol.....digunakan untuk mengganti latar yang digunakan
    A. Choose a sprite
    B. Select backdrop
    C. Choose a backdrop
    D. Upload backdrop
22. Apa yang dilakukan oleh *script* berikut:



    A. Mengulang pertanyaan dan jawaban
    B. Melakukan pengulangan jawaban Yes atau No
    C. Menanyakan dan mengulangi jawaban Yes atau No
    D. Memastikan program tidak berlanjut sebelum user menjawab YES atau NO
23. Untuk menggerakkan sprite mengguankantombol spasi pada keyboard digunakan blok kode.....
    A. When this sprite clicked
    B. When space key clicked
    C. When space button clicked
    D. When space key pressed
24. Script dibawah ini yang memiliki fungsi "memutar sprite berlawana arah jarum jam"adalah....
    A.

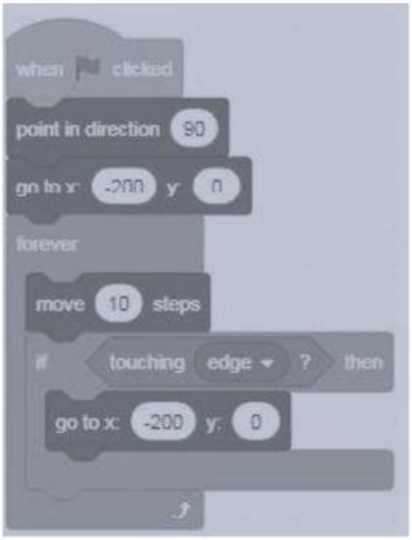
    B.

    C.

    D.

LIVEWORKSHEETS

25. Ada *script* tertulis seperti gambar berikut!



Menurut kamu, hasilnya ketika diklik *green flag* adalah ... .

A. objek akan bergerak maju secara terus menerus
B. objek akan bergerak 90 derajat secara terus menerus
C. objek akan menabrak batas (edge) lalu mundur secara terus menerus
D. objek akan menabrak batas (*edge*) lalu berbalik arah secara terus menerus

26. Yang tidak termasuk hasil eksekusi ketika menyentuh Meong pada gambar kode berikut adalah ....

A. Memainkan suara
B. Akan muncul secara acak
C. Akan berada di posisi kanan layar
D. Akan berada di posisi atas dari layar

27. Blok kode untuk mengatur gerakan sprite pada Scratch adalah ....

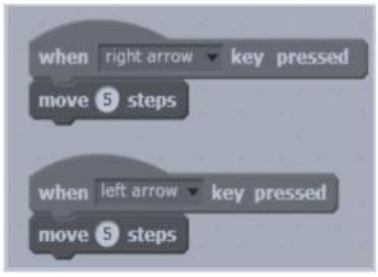
Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4

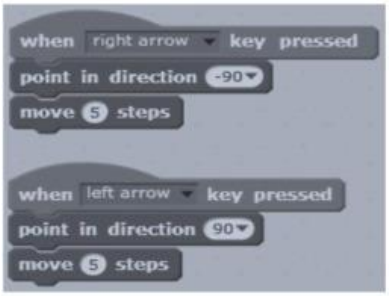
LIVEWORKSHEETS

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

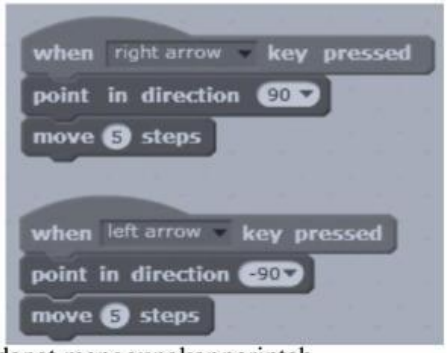
28. Pada gambar tersebut, untuk mengeluarkan suara pada sprite ditunjukkan pada ....
A. Gambar 1
B. Gambar 3
C. Gambar 2
D. Gambar 4

29. Ada sebuah permainan baru, dengan menggunakan panah untuk mengendalikannya. Apabila ditekan tombol panah kanan maka karakter pada permainan tersebut akan bergerak ke kanan sejauh 5 langkah, begitu juga sebaliknya apabila ditekan tombol panah kiri. Ketika membuat script sebagai berikut, setelah dicoba ternyata terdapat kesalahan. Manakah script berikut yang dapat berjalan dengan baik ?

A.


B.


C.

D.


30. Untuk menambahkan gambar latar belakang dari Library Scratch dapat menggunakanperintah....

A.

C.

B.

D.

LIVEWORKSHEETS