

# SUMATIF AKHIR SEMESTER

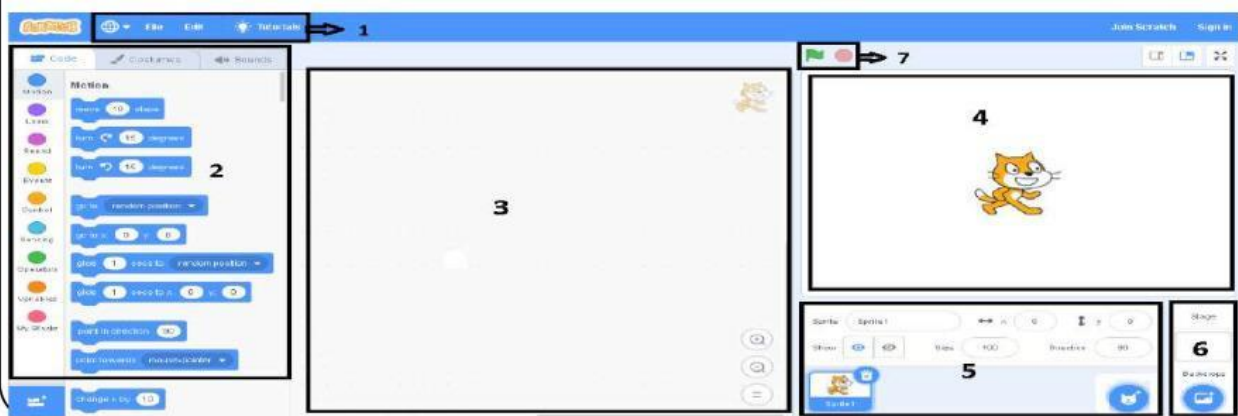
## SMP POMOSDA TANJUNGANOM

### TAHUN PELAJARAN 2023/2024

I. Pilihlah salah satu jawaban yang kamu anggap paling tepat!

**Scratch** adalah **bahasa pemrograman dasar** yang menggunakan pemrograman bergaya “**Building Block**” yang artinya membuat program dengan menarik **blok ke Kode Area (drag and drop)**. Siswa akan diperkenalkan dengan **konsep dasar pemrograman** dan **mengembangkan keterampilan berpikir komputasi** sambil mewujudkan ide-ide mereka sendiri. Sprite adalah gambar atau objek yang bisa diprogram. Sprite ini akan berisikan blok blok perintah yang dirancang agar tampil interaktif seperti bergerak, memiliki suara dan lain-lain. Gambar **Sprite Default** adalah “**Kucing Orange**”. Sprite **kucing** ini bisa diganti dengan gambar lainnya.





Tampilannya akan seperti di bawah ini.



Berdasarkan Informasi dan tampilan gambar diatas, pilih jawaban yang tepat dari soal-soal pertanyaan tentang fitur menu scratch dibawah ini :

1. Inilah tempat dimana anda dapat menerapkan script atau kode terhadap Sprite yang anda tampilkan adalah...  
a. 2                                      b. 3                                      c. 4                                      d. 5
2. Pada bagian kiri, anda akan melihat kode (scripts) yaitu sekumpulan blok blok perintah yang akan digunakan untuk memprogram. Setiap blok pada kode (scripts) memiliki fungsi- fungsi yang berbeda, misalnya saja, perintah Motion, Looks, Sound, Events, Control, Sensing, Operators, Variables, My Blocks adalah...  
a. 2                                      b. 3                                      c. 4                                      d. 5
3. Anda bisa membuat proyek baru, membuka proyek yang sudah anda simpan, menyimpan proyek yang anda buat, mengganti bahasa atau mencari tutorials adalah...  
a. 1                                      b. 2                                      c. 3                                      d. 4
4. Tempat dimana anda bisa mengatur dan mengganti tampilan sprite. sprite ini akan berisikan blok blok perintah yang dirancang agar menjadi interaktif. seperti bergerak, memiliki suara, dan lain lain. Pilih jawaban yang paling tepat :  
a. 2                                      b. 3                                      c. 4                                      d. 5
5. Blok blok kode yang sudah kalian rancang akan berjalan atau tampilan di area ini (atau bisa juga di sebut window) jika sprite secara default di klik logo bendera(run). Area ini adalah...  
a. 2                                      b. 3                                      c. 4                                      d. 5
6. Gambar latar belakang pada canvas. bisa di ganti di bagian “**Stage**” yang terletak sebelah **kanan dari tempat sprite**:  
a. 2                                      b. 6                                      c. 4                                      d. 5
7. Di dalam canvas terdapat fungsi untuk menjalankan dan memberhentikan program adalah...  
a. 1                                      b. 2                                      c. 5                                      d. 7

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

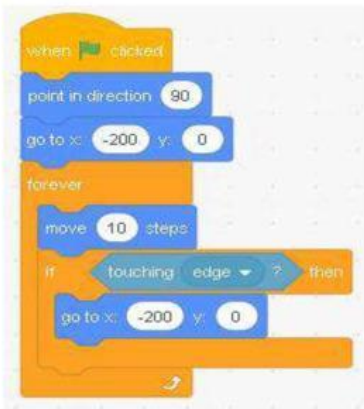
Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4
			

- a. gambar 4                      b. gambar 3                      c. gambar 2                      d. gambar 1

9.. Pada gambar tersebut, untuk **mengeluarkan suara** pada sprite ditunjukkan pada ....

- a. gambar 1                      b. gambar 2                      c. gambar 3                      d. gambar 4

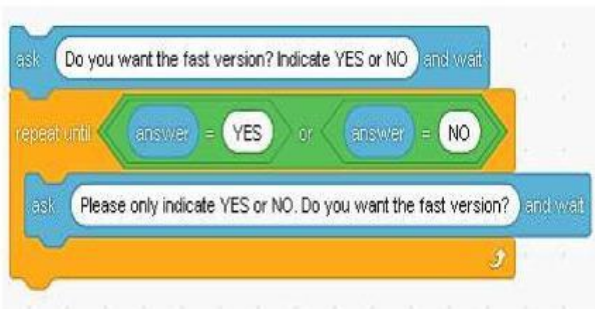
10. Ada script tertulis seperti gambar berikut!



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

11. 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

12. **Pertemuan** antara **baris** dan **kolom** disebut...

- a. Rows                      b. Range                      c. Cell                      d. Sel aktif

13. Yang dimaksud dengan **kolom** adalah.....

- a. Baris lajur yang berisi abjad A sampai IV  
b. Berisi angka 1 sampai 65.536  
c. Bagian yang ditunjukkan oleh sel pointer  
d. Pertemuan antara baris dan kolom

14. Microsoft Excel termasuk program...

- a. Pengolah angka                      b. Pengolah kata                      c. Desain grafis                      d. Presentasi

15. Perintah menyimpan dokumen dalam **format file default** dan Microsoft Excel adalah...

- a. Excel Workbook                      c. Excel Binary Workbook

16. Selain fungsi Statistik = COUNT(), ada juga fungsi **Statistik COUNTIF dan AVERAGE**, serta yang lainnya.

Fungsi **Statistik = AVERAGE ( )**, digunakan untuk ....

- a. Untuk menentukan jumlah sel yang berisi data atau menghitung banyaknya data dalam list atau range

- b. Untuk menghitung nilai rata-rata dari sekumpulan data atau range  
 c. Untuk menjumlahkan data dalam suatu list (daftar) atau range  
 d. Menghitung seringnya muncul nilai tertentu pada deretan data angka
17. Selain fungsi Matematik =SUM( ), ada juga fungsi matematik MIN dan MAX, serta yang lainnya.

**Fungsi Matematik = MAX( ),** digunakan untuk ....

- a.menghitung nilai rata-rata dari sederetan data angka  
 b.mencari nilai terendah/terkecil dari sederetan data angka  
 c.mencari nilai tertinggi/terbesar dari sederetan data angka  
 d.menghitung seringnya muncul nilai tertentu pada deretan data angka
18. Apabila ingin mengetahui **jumlah seluruh data angka** dari **sederetan data angka** yang **mempunyai kriteria tertentu**, misalnya untuk menghitung jumlah nilai dari seluruh peserta didik kelas VII saja, atau seluruh peserta didik kelas VIII saja, maka fungsi matematik yang tepat untuk digunakan adalah ...

a. = COUNT ( )                      b. = SUMIF ( )                      c. =MAXIF ( )                      d. = MODE ( )

19. Untuk menghitung jumlah data teks yang memenuhi kriteria tertentu, misalnya **menghitung jumlah siswa laki-laki ( L )** atau **jumlah siswa perempuan ( P )**, maka fungsi Matematik yang tepat untuk digunakan adalah...

a. = COUNTIF ( )                      b. = ROMAN ( )                      c. = SQRT ( )                      d.= MAX ( )

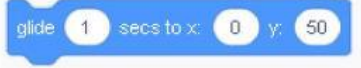


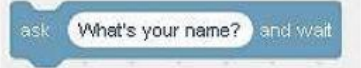

20. Pernyataan :

- Jika nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan **85**, predikatnya **Memuaskan**
- Jika nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan **75**, predikatnya **Baik**
- Jika nilai rata-rata lebih dari atau sama dengan **65**, predikatnya **Cukup**
- Jika nilai rata-rata kurang dari **65** predikatnya **kurang**

Dengan berpedoman nilai rata-rata pada sel G4, maka dari pernyataan di atas dapat ditulis dengan **fungsi logika IF** sebagai berikut....

- a. = IF(G4>=85; Memuaskan ; IF(G4>=75; Baik ; IF(G4>=65;Cukup ; Kurang ))  
 b. = IF(G4<=85; Memuaskan ; IF(G4<=75; Baik ; IF(G4<=65;Cukup ; Kurang))))  
 c. = IF(G4<=85; "Memuaskan" ; IF(G4<=75; "Baik" ; IF(G4<=65; "Cukup" ; "Kurang" ))  
 d. = IF(G4>=85; "Memuaskan" ; IF(G4>=75; "Baik"; IF(G4>=65; "Cukup" ; "Kurang" )))

## II . Pasangkan keterangan yang ada dengan fungsi/method yang sesuai

Keterangan	Fungsi/Method
Menggeser objek ke titik tertentu.	
Mengatur kode program akan dijalankan apabila memenuhi kondisi tertentu.	
Mengatur kode program akan dijalankan berulang beberapa kali.	
Mengubah posisi vertikal suatu objek.	
Meminta input dari user.	

### III. Pernyataan Benar atau salah

No	Pernyataan	Benar	Salah
26	<b>Motion</b> : digunakan untuk melakukan pengaturan tentang tampilan sprite	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
27	<b>Events</b> : perintah ini berisi perintah awal suatu kejadian untuk membuat kapan suatu sprite dapat bergerak	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
28	<b>Sensing</b> : melakukan kontrol terhadap sprite sesuai dengan perintah yang diinginkan, seperti mengontrol waktu, perulangan dan logika if	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
29	<b>Operator</b> : digunakan untuk mengatur apabila sprite akan menyentuh sesuatu sesuai perintah.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
30	<b>Control</b> : digunakan untuk perintah yang berhubungan dengan pergerakan seperti maju, mundur, memutar atau pendah	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### IV. Soal Uraian ! (isilah dengan rumusnya aja) Perhatikan soal tabel dibawah ini :

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	DAFTAR GAJI PEGAWAI PT. TERNAK JAYA									
2										
3	No	Gol	Nama Pegawai	Gaji			Total Gaji	Pajak	Gaji Bersih	
4				Gaji Pokok	Tunjangan	Transfortasi				
5	1	1A	MADE ROMANIA							
6	2	1B	PURNAMA							
7	3	1B	ARIANA							
8	4	1B	DWI GITA							
9	5	1A	MAHARIAWAN							
10	6	1B	MAS YOGA							
11	7	1B	WIRANTA							
12	8	1C	SURYA PRADNYANA							
13	Total									
14										
15	Tabel Gaji					Tabel Potongan Pajak				
16	Gol	Gaji Pokok	Tunjangan	Transportasi		1A	1B	1C		
17	1A	600000	60000	100000		2%	3%	4%		
18	1B	800000	80000	100000						
19	1C	1000000	120000	100000						
20										

Melihat tabel diatas maka :

- Memasukkan data **Gaji Pokok, Tunjangan, Transportasi** pada sel yang disediakan sesuai dengan **Gol** yang ada pada **Tabel Gaji** dibawah :

a) D5 = .....

b) E5 = .....

c) F5 = .....

- Hitung **Total Gaji** yang diterima Pegawai PT. Ternak Jaya :

G5 = .....

- Hitung **Pajak dari Pegawai** sesuai dengan **Gol** pada **tabel potongan pajak** :

H5 = .....

- Hitung **Gaji Bersih** dari pegawai setelah dikurangi Pajak :

I5 = .....