YAYASAN JARI MUNGIL KREATIF
MADRASAH TSANAWIYAH TERPADU ALAM JAMUR
ASESMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER BERBASIS ANDROID
TAHUN PELAJARAN 2026/2027

Mata Pelajaran Informatika
Kelas VII
Kamis, 3 Desember 2026
Waktu mengerjakan jam 07.30 s/d 09.00 WITA

1. Dalam pembelajaran Informatika, siswa mempelajari cara berpikir komputasional untuk menyelesaikan berbagai permasalahan. Berpikir komputasional merupakan cara berpikir yang digunakan untuk ....
   a. menghafalkan semua informasi
   b. menggunakan komputer setiap saat
   c. menyelesaikan pekerjaan tanpa perencanaan
   d. menyelesaikan masalah secara logis dan terstruktur

2. Dekomposisi merupakan salah satu tahapan dalam berpikir komputasional. Tujuan utama dekomposisi adalah….
   a. mengulang pekerjaan yang sama
   b. menghilangkan semua informasi
   c. menyusun gambar menjadi menarik
   b. membagi masalah besar menjadi bagian-bagian kecil

3. Berpikir komputasional memiliki beberapa tahapan yang membantu seseorang menyelesaikan masalah! Beri tanda (✓) pada pernyataan yang benar atau salah!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Berpikir komputasional hanya dapat digunakan oleh orang yang pandai computer		
2.	Berpikir komputasional membantu menyelesaikan masalah secara logis.		
3.	Berpikir komputasional dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.		

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 4 dan 5!

Pada perkembangan zaman ini kebutuhan manusia tentang ilmu teknologi menjadi hal yang sangat penting. Berbagai aspek manusia pasti berhubungan dengan teknologi, untuk itu diperlukan mempelajari informatika.

4. Tujuan dari mempelajari informatika pada perkembangan zaman saat ini adalah ....
   (Pilihlah jawaban lebih dari satu)
   - mengembangkan kemampuan belajar berbasis TIK
   - membantu manusia memanfaatkan teknologi dalam berbagai aspek kehidupan
   - memahami tatacara makan yang benar
   - memahami bagaimana cara memasang lampu

LIVEWORKSHEETS

5. Berdasarkan teks, alasan pentingnya mempelajari informatika adalah ....

   (Pilihlah jawaban lebih dari satu)

   - kebutuhan manusia terhadap ilmu teknologi semakin meningkat
   - berbagai aspek kehidupan manusia berhubungan dengan teknologi
   - semua pekerjaan manusia harus dilakukan secara manual
   - teknologi hanya digunakan untuk kegiatan hiburan

6. Abstraksi membantu seseorang menentukan informasi yang diperlukan dalam menyelesaikan masalah! Pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Abstraksi berfokus pada informasi yang penting		
2.	Informasi yang tidak berkaitan dengan masalah dapat diabaikan		
3.	Abstraksi berarti memperhatikan seluruh informasi tanpa memilih		

7. Pasangkan pernyataan dibawah ini dengan jawaban yang sesuai! Mengenai istilah dalam penyajian algoritma!

Diagram yang menggunakan simbol untuk menggambarkan alur proses	**Algoritma**
Penulisan algoritma menggunakan bahasa sederhana menyerupai kode program.	**Pseudocode**
Urutan langkah yang logis untuk menyelesaikan masalah	**Flowchart**
Kumpulan intruksi yang dijalankan komputer	

8. Berpikir komputasional memiliki beberapa tahapan yang membantu seseorang menyelesaikan masalah. Pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Berpikir komputasional hanya dapat digunakan oleh orang yang pandai computer		
2.	Berpikir komputasional membantu menyelesaikan masalah secara logis.		
3.	Berpikir komputasional dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.		

9. Algoritma membantu memecahkan masalah yang kompleks dalam .....

   a. bisnis
   b. pemrograman
   c. pendidikan
   d. teknik

LIVEWORKSHEETS

10. "Notasi algoritmik bukanlah bahasa pemrograman, maka pseudocode tidak dapat dijalankan langsung oleh komputer."

    Berikut merupakan pernyataan yang benar sesuai kalimat di atas yaitu ….

    a. pseudocode adalah bentuk bahasa mesin.
    b. Pseudocode sama dengan bahasa C++.
    c. pseudocode hanya dapat dipahami oleh komputer.
    d. Pseudocode harus diterjemahkan ke bahasa pemrograman agar bisa dijalankan.

11. Salah satu ciri algoritma yang benar adalah ....

    a. hanya dapat dipahami oleh computer
    b. memiliki langkah yang tidak berurutan
    c. menggunakan bahasa yang sulit dipahami
    d. memiliki urutan langkah yang jelas dan logis

12. "Agar dapat dijalankan oleh komputer, pseudocode dalam notasi algoritmik harus ditranslasikan ke dalam bahasa pemrograman." Pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Pseudocode dapat langsung dijalankan oleh komputer tanpa diterjemahkan.		
2.	Bahasa pemrograman digunakan agar komputer dapat memahami algoritma.		
3.	Translasi berarti mengubah notasi algoritmik menjadi bahasa pemrograman.		

13. Algoritma menjadi fondasi yang mendasari semua aktivitas dalam dunia pemrograman. Berikut bukan termasuk tahap algoritma pemrograman adalah...

    a. input
    b. proses
    c. ouput
    d. Internet

14. Sebuah prosedur langkah demi langkah yang pasti untuk menyelesaikan masalah disebut ....

    a. algoritma
    b. step
    c. program
    d. Proses

15. Pasangkan pernyataan pada kolom A dengan cara penyelesaian masalah yang tepat pada kolom B!

Menyusun langkah-langkah secara berurutan	**Pengenalan Pola**
Mencari solusi paling efektif	**Algoritma**
Mengelompokkan berdasarkan jenis yang sama	**Abstraksi**
Mengumpulkan dan menganalisis data untuk menentukan pilihan	

ASASBA MTs Terpadu Alam Jamur 2026
LIVEWORKSHEETS

16. Siswa kelas VII membuat jadwal belajar agar tugas sekolah dan kegiatan lainnya dapat diselesaikan tepat waktu., Beri tanda (✓) pada pernyataan yang benar atau salah!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1	Menyusun jadwal dapat membantu mengatur kegiatan sehari-hari.		
2	Semua kegiatan harus dilakukan secara bersamaan.		
3	Menentukan prioritas membantu menyelesaikan pekerjaan yang penting terlebih dahulu.		

17. Ciri-ciri seseorang yang menggunakan berpikir komputasional dalam menyelesaikan masalah adalah ....***(Pilihlah jawaban lebih dari satu)***
    - mengabaikan konsep berpikir komputasional
    - menggunakan langkah yang sistematis
    - bergantung pada keberuntungan
    - menganalisis masalah sebelum mencari solusi

Bacalah teks berikut untukmenjawab soal no 18-21!

Sistem komputer terdiri dari tiga komponen utama, yaitu hardware (perangkat keras), software (perangkat lunak), dan brainware (pengguna komputer). Ketiganya bekerja sama agar komputer dapat berfungsi dengan baik. Hardware tidak akan berfungsi tanpa software, dan software tidak akan berguna tanpa brainware yang memberikan perintah.

Dalam sistem komputer, hardware berfungsi untuk memproses data, software bertugas memberikan instruksi atau perintah, sedangkan brainware berperan sebagai pengendali utama yang menggunakan sistem komputer tersebut. Semua komponen ini harus saling bekerja sama agar sistem komputer dapat menghasilkan informasi yang berguna.

18. Jodohkan antara komponen sistem komputer di kolom (A) dengan fungsinya di kolom (B)!

(A)	(B)
Memberikan perintah kepada komputer agar dapat menjalankan program.	**Hardware**
Komponen fisik yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung.	**Software**
Sekumpulan program yang mengatur cara kerja komputer.	**Brainware**
Jaringan internet yang digunakan untuk menghubungkan komputer dengan komputer lain	

LIVEWORKSHEETS

19. Berdasarkan teks di atas, Beri tanda (✓) jika pernyataan benar dan salah pada pernyataan yang benar atau salah!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Software merupakan bagian sistem komputer yang berisi program dan instruksi kerja.		
2.	Hardware dapat berfungsi dengan baik tanpa adanya software dan brainware.		
3.	Brainware adalah orang yang menggunakan dan mengoperasikan sistem komputer.		

20. Berdasarkan teks di atas komponen utama sistem komputer yang secara fisik dapat di lihat, di pegang, dan di pindahkan disebut....
    a. mainware
    b. brainware
    c. hardware
    d. software

21. Berdasarkan teks, Apa saja tiga komponen utama dalam sistem komputer...
    a. input, Proses, Output
    b. CPU, RAM, Harddisk
    c. monitor, keyboard, mouse
    d. hardware, Software, Brainware

22. Surat resmi disebut juga surat dinas. Biasanya digunakan oleh perusahaan, perseorangan, organisasi, atau instansi milik pemerintah maupun swasta! Pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Memiliki kop surat yang mencantumkan identitas instansi.		
2.	Menggunakan struktur tetap, seperti nomor surat dan lampiran.		
3.	Menggunakan emotikon untuk memperjelas ekspresi.		

Bacalah teks berikut dengan saksama untuk menjawab soal 23-24!

Scratch merupakan bahasa pemrograman berbasis visual yang interaktif dan menyenangkan. Scratch dapat digunakan untuk membuat animasi, permainan, dan cerita interaktif. Scratch hadir dalam dua versi, yaitu berbasis web dan desktop. Pada tampilan Scratch, bagian sebelah kiri terdapat kumpulan blok kode yang digunakan untuk menyusun perintah agar objek dapat bergerak atau melakukan tindakan tertentu.

LIVEWORKSHEETS

23. Berdasarkan teks tersebut, jodohkan pernyataan pada kolom A dengan jawaban yang tepat pada kolom B!

cratch merupakan bahasa pemrograman berbasis visual yang interaktif dan	**Dekstop**
Scratch hadir dengan dua versi, yaitu berbasis web dan	**Blok kode**
Scratch digunakan untuk mengolah data keuangan dan membuat laporan akuntansi.	**Menyenangkan**
Bagian sebelah kiri tampilan Scratch berisi kumpulan	

24. Berdasarkan teks di atas Berdasarkan teks tersebut, perhatikan pernyataan berikut! Manakah dua pernyataan yang benar mengenai penggunaan Scratch....***(Pilihlah jawaban lebih dari satu!)***
    - scratch dapat digunakan untuk membuat permainan dan animasi.
    - scratch hanya dapat digunakan melalui jaringan internet.
    - blok kode digunakan untuk menyusun perintah agar objek melakukan tindakan tertentu.
    - scratch merupakan aplikasi khusus untuk mengolah angka dan membuat tabel

25. Berdasarkan teks di atas, Pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Scratch hanya tersedia dalam versi berbasis web dan tidak memiliki versi desktop.		
2.	Blok kode digunakan untuk menyusun perintah agar objek dapat bergerak atau melakukan tindakan tertentu.		
3.	Bagian sebelah kiri tampilan Scratch berisi kumpulan tabel untuk mengolah angka.		

Perhatikan gambar berikut untuk menjawab soal 26-28!



LIVEWORKSHEETS

26. Susunan blok diatas membuat sprite dapat...
    a. menampilkan teks tertulis “10”
    b. menghentikan langkah 10 detik
    c. melompat- lompat hingga 10 kali
    d. berjalan per 10 langkah terus menerus

27. Apa fungsi utama dari blok **when green flag clicked** (bendera hijau) yang diletakkan di bagian paling atas….
    a. menghapus sprite dari layer
    b. mengubah warna latar belakang panggung
    c. menghentikan seluruh program yang berjalan
    d. menjalankan skrip atau program ketika tombol bendera hijau diklik

28. Apa fungsi dari tanda merah yang terletak di dekat bendera hijau pada area skrip Scratch?
    a. menghapus sprite dari panggung permainan
    b. menjadi tombol pemicu untuk memulai dan menjalankan program saat bendera hijau di atas panggung diklik
    c. menghentikan seluruh kode program yang sedang berjalan
    d. mengganti latar belakang (*backdrop*) panggung secara otomatis

29. Blok kontrol pada Scratch mencakup struktur, seperti kondisional dan loop, yang digunakan untuk membantu menentukan kapan tindakan atau perintah tertentu harus dijalankan berdasarkan kondisi tertentu! Beri tanda (✓) pada pernyataan yang benar atau salah!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Mengubah warna kostum sprite.		
2.	Membuat pengulangan (loop).		
3.	Mengatur waktu jeda suatu aksi.		

30. Seseorang ingin menggerakkan sprite maju berputar menggunakan sprite maju dan berputar menggunakan blok perintah. Blok yang digunakan untuk menggerakan sprite tersebut termasuk kategori....
    a. looks
    b. events
    c. motion
    d. sound

Perhatikan gambar ikon word berikut ini untuk menjawab soal nomor 31-32!



31. Berdasarkan ikon tersebut, pernyataan manakah yang benar mengenai fungsi kedua ikon tersebut! ***(Pilihlah jawaban lebih dari satu!)***
    a. ikon huruf A dengan panah ke atas berfungsi untuk memperbesar ukuran huruf.
    b. ikon huruf A dengan panah ke bawah berfungsi untuk memperkecil ukuran huruf.
    c. ikon tersebut berfungsi untuk mengubah warna tulisan.
    d. ikon tersebut berfungsi untuk menebalkan tulisan.

LIVEWORKSHEETS

32. Berdasarkan ikon tersebut, nama ikon yang ditunjukkan pada gambar tersebut adalah ....
    a. bold dan Italic
    b. align Left dan Align Right
    c. grow Font dan Shrink Font
    d. font Color dan Text Highlight Color

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 33–36!

Microsoft Word merupakan salah satu aplikasi pengolah kata yang dikembangkan oleh Microsoft. Aplikasi ini digunakan untuk membuat, mengedit, dan mengatur dokumen, seperti surat, laporan, makalah, serta tugas sekolah.

Ketika membuat tugas menggunakan Microsoft Word, siswa dapat memanfaatkan berbagai fitur yang tersedia. Tab Home digunakan untuk mengatur tulisan, seperti jenis huruf, ukuran huruf, warna, serta perataan teks. Tab Insert digunakan untuk menambahkan tabel, gambar, dan bentuk ke dalam dokumen. Sementara itu, tab Layout digunakan untuk mengatur ukuran kertas, margin, dan orientasi halaman.

Selain itu, Microsoft Word memiliki beberapa fitur penting. Ikon Bold digunakan untuk menebalkan tulisan, Italic untuk memiringkan tulisan, dan Underline untuk memberikan garis bawah. Dokumen yang telah selesai dibuat dapat disimpan melalui menu Save agar hasil pekerjaan tidak hilang dan dapat dibuka kembali.

33. Berdasarkan teks literasi tersebut, fungsi utama Microsoft Word adalah ....
    a. membuat animasi dan video
    b. mengolah dan mengedit suara
    c. mengolah angka dan membuat perhitungan
    d. membuat, mengedit, dan mengatur dokumen

34. Rani ingin menambahkan gambar ke dalam tugas sekolahnya menggunakan Microsoft Word. Tab yang sebaiknya digunakan Rani adalah ....
    a. home
    b. layout
    c. insert
    d. review

35. Berdasarkan teks diatas, pilihlah pernyataan benar/salah dengan memberikan tanda centang (√) pada kolom!

NO	PERNYATAAN	BENAR	SALAH
1.	Bold digunakan untuk menebalkan tulisan.		
2.	Tab Layout digunakan untuk menambahkan gambar ke dokumen.		
3.	Save digunakan untuk menyimpan dokumen.		

LIVEWORKSHEETS

36. Pasangkan pernyataan pada kolom sebelah kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom sebelah kanan berdasarkan teks diatas!

Mengatur jenis dan ukuran huruf	**Layout**
Menambahkan gambar ke dokumen	**Insert**
Mengatur margin halaman	**Italic**
Memiringkan tulisan	

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 37–40!

Penelitian Kebersihan Lingkungan Sekolah

Sekelompok siswa MTs melakukan penelitian mengenai kebersihan lingkungan sekolah. Mereka mengumpulkan informasi dengan cara mengamati kondisi tempat sampah, mewawancarai petugas kebersihan, dan membagikan kuesioner kepada siswa.

Dari hasil penelitian, diperoleh data bahwa 70% siswa sudah membuang sampah pada tempatnya. Selain itu, kelompok tersebut juga mencari informasi tambahan dari artikel di internet mengenai dampak sampah terhadap lingkungan.

Seluruh data penelitian kemudian disimpan dalam komputer agar mudah diolah dan dianalisis. Setiap informasi digital memiliki ukuran penyimpanan yang berbeda, mulai dari byte, kilobyte, megabyte, hingga gigabyte.

37. Berdasarkan teks tersebut, kegiatan mengamati kondisi tempat sampah secara langsung termasuk metode pengumpulan data berupa ....
    a. wawancara
    b. observasi
    c. survei
    d. dokumentasi

38. Informasi mengenai 70% siswa yang membuang sampah pada tempatnya merupakan contoh ....
    a. opini peneliti
    b. data hasil penelitian
    c. perkiraan sementara
    d. pendapat petugas kebersihan

39. Kelompok siswa mencari informasi tambahan melalui artikel di internet. Berdasarkan sumbernya, informasi tersebut termasuk ....
    a. data primer
    b. data pribadi
    c. data sekunder
    d. data langsung

LIVEWORKSHEETS

40. Kelompok siswa menyimpan hasil penelitian dalam komputer. Jika sebuah dokumen memiliki ukuran 2 MB, sedangkan 1 MB sama dengan 1.024 KB, ukuran dokumen tersebut adalah ....

    a. 1.024 KB

    b. 2.048 KB

    c. 3.024 KB

    d. 4.096 KB

LIVEWORKSHEETS