PENILAIAN AKHIR SEMESTER
SMA POMOSDA TANJUNGANOM NGANJUK
TAHUN PELAJARAN 2021-2022

MATA PELAJARAN	: **SOSIOPRENEUR**
KELAS /PROGRAM	: **X / MIPA- IPS**
WAKTU	: **60 MENIT**
SIFAT	: **CLOSE BOOK**
PENGUJI	: **AGUSTIN SOEKARSONO, S.T**
	KHODIJATUL FITHRI ANWARI, S.Sosio

PETUNJUK KHUSUS

KODE SOAL:

(PG-1) ◯	:	Pilihan Ganda 1 (Satu) Jawaban Benar, dengan memberi tanda silang (X)
(PGK- L1) ☐	:	Pilihan Ganda Komplek Lebih dari 1 (satu) Jawaban Benar, dengan memberi tanda silang (X)
(PGK-BS-1)	:	Pilihan Ganda Komplek Benar Salah 1 (satu) pernyataan, dengan memberi tanda centang (√)
(PGK-BS-L1)	:	Pilihan Ganda Komplek Benar Salah atau sejenisnya Lebih dari 1 (satu) pernyataan, dengan memberi tanda centang (√)
(MJDK)	:	Menjodohkan jawaban dengan menuliskan angka/huruf.
(IJS)	:	Isian Jawaban singkat
(U)	:	Uraian

1. **(MJDK)** Tiap-tiap ilmu memiliki fokus kajian yang jelas dan ilmiah. Ilmu Geografi mengkaji tentang Bumi dan segala isinya. Ilmu ekonomi mengkaji tentang proses pemenuhan kebutuhan. Ilmu Sejarah mengkaji tentang peristiwa pada masa lampau.

   Jodohkanlah pernyataan di bawah ini!

Pernyataan			Jawaban
Alat atau cara yang digunakan masyarakat secara komprehensif untuk mengatur perilaku anggotanya agar sesuai dengan aturan, nilai, dan norma sosial.	◯	◯	Nilai sosial
Segala bentuk tutur kata atau perbuatan yang tidak sesuai dengan nilai dan norma sosial dalam masyarakat.	◯	◯	Interaksi sosial
Hubungan dinamis yang terjadi antar individu, individu dan kelompok, serta antar kelompok.	◯	◯	Perubahan sosial
Prinsip standar atau kualitas yang berharga dan diinginkan oleh seseorang/masyarakat yang memegangnya.	◯	◯	Pengendalian sosial
Kehidupan masyarakat tidak bersifat statis, tetapi selalu berkembang secara dinamis.	◯	◯	Perilaku menyimpang
Petunjuk atau patokan perilaku yangg pantas dan dibenarkan dalam menjalani interaksi sosial dalam suatu masyarakat tertentu.	◯	◯	Norma sosial

Fungsi Sosiologi untuk Mengenal Gejala Sosial

Tahukah kamu bahwa lingkungan masyarakat merupakan laboratorium untuk mempelajari ilmu Sosiologi. Ya, untuk belajar ilmu Sosiologi kamu memerlukan laboratorium khusus bernama masyarakat. Masyarakat merupakan bahan kajian utama ilmu Sosiologi. Dalam kehidupan masyarakat kamu akan memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman berharga.

LIVEWORKSHEETS

2. **(PG-1)** Ilmu Sosiologi sering digunakan untuk menganalisis dan mengkaji berbagai permasalahan di Indonesia. Para sosiolog sering menjadi narasumber di stasiun televisi untuk menyampaikan pendapatnya terkait permasalahan sosial di Indonesia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa ilmu Sosiologi mengalami....
   (A) Perubahan
   (B) Kemunduran
   (C) Percampuran
   (D) Perkembangan
   (E) Penyalahgunaan
3. **(PG-1)** Partisipasi masyarakat sangat diperlukan dalam pembangunan karena....
   (A) Pemerintah membutuhkan pajak masyarakat sebagai modal pembangunan
   (B) Pembangunan memerlukan banyak biaya untuk membayar pekerja
   (C) Masyarakat yang akan menikmati hasil dari pembangunan
   (D) Masyarakat sebagai aktor utama pembangunan
   (E) Subjek dari pembangunan adalah masyarakat
4. **(PG-1)** Perhatikan pernyataan berikut ini!
   1) Mendapatkan penghargaan dari pemerintah
   2) Memahami gejala sosial yang terjadi pada masyarakat
   3) Mampu melihat lebih dalam mengatasi masalah sosial
   4) Menjadikan diri seseorang yang kritis dan peka
   5) Menjadikan diri paling tahu mengenai gejala sosial
   Manfaat mempelajari ilmu Sosiologi ditunjukkan oleh pernyataan nomor berikut ini, *kecuali....*
   (A) 1) dan 2)
   (B) 1) dan 5)
   (C) 2) dan 5)
   (D) 3) dan 4)
   (E) 4) dan 5)
5. **(PGK-L1)** Penelitian sosial dapat menjadi media bagi ilmu Sosiologi untuk....
   - [ ] Menggugat kebijakan pemerintah
   - [ ] Membongkar kebijakan yang tidak berpihak kepada masyarakat
   - [ ] Memberi masukan kepada pihak-pihak terkait
   - [ ] Memahami pola-pola tingkah laku manusia dalam masyarakat
   - [ ] Mempertimbangkan berbagai fenomena sosial yang timbul dalam masyarakat

Bacalah arikel di bawah ini untuk menjawab soal nomor 6 - 11!

Globalisasi: Fast food, ya atau tidak?

Makanan cepat saji menjadi pilihan sebagian besar masyarakat Indonesia, disamping penyajiannya yang cepat, harga dan rasanya pun tidak kalah menarik perhatian. Dengan harga yang tidak perlu membuat kita merogoh kocek terlalu dalam, fast food memberikan makanan dengan kualitas rasa yang cukup lezat dan bentuk yang menarik, sehingga masyarakat berbondong-bondong ingin mencobanya. Selain itu, dengan adanya globalisasi membuat sebagian besar masyarakat suka sekali meniru negara-negara barat, termasuk dengan mencoba makanan cepat saji tersebut.

Dampak negatif adalah berkurangnya rasa cinta terhadap makanan tradisional khas Indonesia. Hal tersebut menimbulkan pandangan masyarakat bahwa makan di restoran cepat saji lebih bergengsi dan nyaman dibanding makan di warung makan atau rumah makan yang menyajikan makanan asli Indonesia. Hal tersebut juga dapat menyebabkan mulai hilangnya makanan-makanan tradisional di sekitar kita. Anak-anak dan remaja Indonesia zaman sekarang juga banyak yang tidak mengenal makanan-makanan tradisional khas Indonesia. Padahal, jika dibandingkan dengan makanan cepat saji, makanan tradisional lebih kaya akan cita rasa dan bentuknya juga menarik.

Selain dampak negatif seperti yang saya sebutkan diatas. Makanan cepat saji tentunya mempunyai dampak positif bagi para konsumen maupun lingkungan sekitar. Dengan hadirnya makanan cepat saji di Indonesia, selain membawa pengetahuan baru tentang makanan bagi masyarakat Indonesia, makanan cepat saji juga mempermudah masyarakat jika sedang dalam keadaan darurat dan membutuhkan makanan dengan segera. Hal ini juga bisa membawa ide-ide baru bagi para pengusaha di Indonesia untuk melakukan inovasi-inovasi dengan bahan dasar makanan cepat saji.

https://www.kompasiana.com/alitaputri/57db624d117f61b3048b4567/globalisasi-fast-food-ya-atau-tidak

6. **(PG-1)** Jenis makanan berupa pizza dan burger menunjukkan globalisasi sebagai fenomena amerikanisasi. Dampak fenomena tersebut bagi kehidupan sosial budaya masyarakat adalah....
   (A) Masyarakat lebih mengutamakan kesenangan duniawi
   (B) Masyarakat daerah kurang diminati masyarakat modern
   (C) Gaya hidup masyarakat cenderung lebih instan dan kebarat-baratan
   (D) Kapitalisme membawa pengaruh neokolonialisme di sektor lapangan pekerjaan
   (E) Pemerintah mendapatkan sumber pemasukan besar melalui pajak pertambahan nilai

LIVEWORKSHEETS

7. **(PG-1)** Maraknya investor dari perusahaan multinasional di negara-negara berkembang dipengaruhi oleh beberapa faktor. Adapun salah satu faktor penarik fenomena tersebut adalah ....
   (A) Tenaga kerja di negara berkembang memiliki standar upah tinggi
   (B) Sumber daya alam negara berkembang cukup melimpah
   (C) Meningkatnya permintaan barang/pasar di berbagai negara
   (D) Adanya keinginan mengembangkan usaha
   (E) Persaingan antar perusahaan multinasional meningkat

8. **(PG-1)** Globalisasi yang terjadi di masyarakat dapat memberikan manfaat kepada manusia. Manfaat tersebut akan berguna dengan baik apabila diimbangi dengan ....
   (A) Sifat terbuka masyarakat terhadap perubahan
   (B) Perubahan dalam berbagai aspek kehidupan
   (C) Peningkatan kulitas sumber daya manusia
   (D) Hubungan sosial yang baik antar individu dalam masyarakat
   (E) Kemajuan dalam bidangi ilmu pengetahan dan teknologi

9. **(PG-1)** Respon masyarakat terhadap globalisasi ada yang menerima, namun ada juga kalangan masyarakat yang menolak. Bagi masyarakat yag menerima globalisasi akan menumbuhkan ....
   (A) Inovasi baru dalam mencukupi kebutuhan sehari-hari
   (B) Konflik baru di masyarakat
   (C) Perubahan bagi masyarakat
   (D) Sikap terbuka dan menerima pengaruh dari luar
   (E) Sikap toleransi dalam masyarakat

10. **(PG-1)** Hubungan kerjasama ekonomi internasional dan pasar bebas antara lain menghasilkan gejala masyarakat dihadapkan pada pilihan menggunakan produk dari luar negeri yang mutunya lebih baik dan harganya lebih murah karena efisiensi di negara asalnya atau menggunakan produk dalam negeri yang mutunya lebih rendah tetapi harganya lebih tinggi. Tanpa intervensi pemerintah keadaan demikian dipastikan akan mematikan industri dalam negeri. Langkah yang dapat dilakukan di era globalisasi untuk menyelamatkan industri dalam negeri adalah....
    (A) Melakukan proteksi dan subsidi terhadap industri dan produk dalam negeri
    (B) Membatasi masuknya produk dari luar negeri yang juga dihasilkan di dalam negeri
    (C) Menarik diri dari aktivitas ekonomi global dan perdagangan bebas
    (D) Melakukan kampanye mencintai produk dalam negeri
    (E) Mengenakan pajak yang tinggi untuk barang-barang produksi luar negeri

11. **(PG-1)** Perhatikan indikator berikut!
    1) Semakin menipisnya batas-batas Negara
    2) Masyarakat masih memegang teguh adat istiadat
    3) Masyarakat cenderung berkiblat pada kebudayaan Barat
    4) Kehidupan masyarakat menjadi serba instan
    5) Masyarakat masih menggunakan alat-alat tradisional
    Indikator yang mencerminkan ciri globalisasi ditunjukan oleh nomor....
    (A) 1), 2), dan 4)
    (B) 1), 3), dan 4)
    (C) 1), 4), dan 5)
    (D) 2), 3), dan 5)
    (E) 3), 4), dan 5)

Perhatikan artikel di bawah ini dengan seksama untuk menjawab soal nomor 12 – 15!

Remaja, Perilaku Menyimpang dan Dukungan Lingkungan Sosial

Remaja adalah bagian dari warga masyarakat yang paling rentan dalam menghadapi godaan dan tekanan dari lingkungan sosialnya. Ketidaksiapan remaja dalam menghadapi godaan dapat menimbulkan berbagai perilaku menyimpang seperti yang belakangan ini makin mencemaskan, seperti kenakalan remaja, penyalahgunaan obat terlarang, terlibat dalam geng, penyakit menular seksual (PMS) dan HIV/AIDS, kehamilan yang tidak dikehendaki, aborsi dan lain sebagainya.

Untuk mencegah agar remaja tidak terjerumus dalam perilaku menyimpang dan bertindak terlalu permisif dalam berhubungan dengan lawan jenisnya harus diakui bukanlah hal yang mudah. Di tengah kesibukan orang tua bekerja dan

LIVEWORKSHEETS

waktu yang makin terbatas bersosialisasi dengan anak-anaknya, maka kontrol dan upaya mencegah anak agar tidak terjerumus melakukan hal-hal yang negatif mau tidak mau harus melibatkan pihak lain, yakni sekolah dan pemerintah kota sebagai lembaga subtitutif pengganti orang tua.

Model pembinaan dan pendampingan yang efektif untuk menangani remaja di usia pubertas, selain harus mampu menawarkan berbagai kegiatan alternatif yang menyenangkan, yang tak kalah penting adalah bagaimana pendekatan yang dikembangkan benar-benar memahami dan bertumpu pada gaya hidup (*life style*) remaja secara kontekstual, serta pola relasi remaja yang umumnya lebih menyukai interaksi yang bersifat egaliter.

Remaja yang terlibat dalam olahraga, seni, dan klub memiliki kepercayaan diri yang tinggi, kemudahan untuk mengendalikan emosi mereka, lebih kuat dalam menghadapi berbagai masalah. Mereka juga merasa lebih beradaptasi, menghormati, toleran terhadap orang lain dan mendapatkan dukungan sosial.

Studi ini menemukan bahwa kegiatan terorganisir dalam kelompok sebaya meningkatkan kesejahteraan mental dan sosial. Remaja dapat memiliki harga diri yang baik, pengaturan diri, ketahanan, ketangguhan dan ketangguhan mental. Remaja juga dapat memiliki penyesuaian sosial dan dukungan sosial yang baik. Salah satu upaya untuk mencegah masalah mental dan sosial adalah pengenalan atau deteksi dini pada remaja.

http://news.unair.ac.id/2020/08/04/remaja-perilaku-menyimpang-dan-dukungan-lingkungan-sosial/

12. **(PG-1)** Masyarakat sering menganggap sosialisasi ekualitas lebih mudah diterima anak karena...
    - (A) Anak merasa nyaman dengan keberadaan teman sebaya
    - (B) Teman sebaya dapat mendorong anak menjadi pribadi yang mandiri
    - (C) Anak mudah menyalurkan rasa kecewanya terhadap keluarga
    - (D) Teman sebaya sering mendorong anak untuk menjadi pembangkang
    - (E) Anak dapat mengembangkan ketrampilan yang diperoleh di sekolah
13. **(PGK-L1**) Di Pomosda, remaja difasilitasi berbagai jenis ketrampilan baik soft skill maupun hard skill dan remaja tidak akan melakukan perbuatan yang merugikan orang lain apabila memiliki ketrampilan karena....
    - ☐ Ketrampilan dapat dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidup
    - ☐ Remaja perlu memiliki keterampilan untuk bersaing dengan orang lain
    - ☐ Remaja memerlukan ketrampilan untuk menjadi orang yang berkualitas
    - ☐ Ketrampilan yang dimiliki dapat mencegah perbuatan yang merugikan diri sendiri
    - ☐ Ketrampilan dapat membantu remaja mendapatkan segala keinginannya
14. **(PG-1)** Ada dua faktor yang menjadi penyebab kenakalan remaja, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal atau dari dalam diri sendiri yang menyebabkan terjadinya kenakalan remaja adalah....
    - (A) Krisis identitas dan kontrol diri yang lemah
    - (B) Tempat pendidikan dan kurangnya pemahaman agama
    - (C) Kontrol diri yang lemah dan pengaruh lingkungan sekitar
    - (D) Krisis identitas serta kurangnya perhatian dan kasih sayang
    - (E) Kurangnya perhatian dan kasih sayang serta pengaruh lingkungan sekitar
15. **(PGK-BS-L1)** Berilah tanda centang (√) pada pernyataan berikut yang benar atau salah

Pernyataan	Benar	Salah
Kenakalan remaja bukan hanya merugikan bagi anak, namun juga meresahkan bagi masyarakat. Untuk itu, langkah pencegahan munculnya kenakalan remaja harus dilakukan secara holistik oleh semua pihak.		
Di masyarakat, pencegahan kenakalan remaja dapat dilakukan dengan menjamin rasa aman bagi anak selama bersosialisasi di lingkungan tersebut. Selain membangun fasilitas seperti pusat kegiatan yang positif, setiap individu di masyarakat juga harus menghargai hak orang lain dan menghormati perbedaan yang ada.		
Kenakalan remaja bersifat tunggal, yang artinya terjadi hanya karena faktor dari dalam diri remaja tersebut tanpa pengaruh lainnya.		
Kenakalan remaja bukanlah masalah sosial yang harus mendapat perhatian khusus dari berbagai pihak, terutama pemerintah.		
Tidak mudah mengatasasi masalah perilaku menyimpang pada remaja, namun langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengetahui faktor penyebab kenakalan remaja tersebut.		

LIVEWORKSHEETS

16. Bapak Kiai Tanjung selaku Pimpinan Pengasuh dan Pangemong POMOSDA mengajarkan kita para santri untuk memiliki jiwa kemandirian. Seorang santri dimanapun berada harus memiliki perilaku adaptif, peduli, respon, respect, disiplin dan selalu bersemangat. Dan secara klasikal kita mempelajari konsep dan teori melalui kajian sosiopreneur yang didalamnya terdapat pengetahuan dan wawasan tentang kewirausahaan, ekonomi, akuntansi dan sosiologi. Hal ini sesuai dengan pengembangan kurikulum TeKA (Tematik, Kontekstual dan Aplikatif) yang di ciptakan oleh Bapak Kiai Tanjung.
(PG-1) Berikut adalah makna/pengertian dari wirausaha, yaitu:
   (A) Berani mengambil resiko
   (B) Senang melakukan kegiatan usaha kreatif
   (C) Tidak mudah putus asa
   (D) Senang belajar hal baru
   (E) Semua jawaban benar
17. **(PG-1)** Wirausaha berasal dari kata "wira" dan "usaha", arti yang tepat adalah...
   (A) Wira adalah ganteng, sedangkan usaha adalah berjualan
   (B) Wira adalah semangat, sedangkan usaha adalah berdagang
   (C) Wira adalah pemberani (tidak takut resiko), sedangkan usaha adalah melakukan kegiatan
   (D) Wira adalah swastam sedangkan usaha adalah dagang
   (E) Wira adalah tidak mudah putus asa, sedangkan usaha adalah berjualan
18. **(PG-1)** Di bawah ini adlaah keterampilan dasar yang harus dimiliki seorang wirausahawan, yaitu....
   (A) Keterampilan teknis tertentu
   (B) Keterampilan teknis
   (C) Kemampuan untuk bekerja dengan orang lain
   (D) Kemampuan untuk mengoordinasikan kegiatan bisnis
   (E) Keterampilan bisnis
19. **(PG-1)** Bentuk usaha untuk menciptakan nilai lewat pengakuan terhadap pengakuan bisnis. Manajemen pengambilan resiko yang sesuai peluang yang ada dan lewat ketrampilan komunikasi dan sumber daya yang diperlukan untuk membawa sebuah proyek sampai berhasil disebut
   (A) Kewirausahaan
   (B) Wirasuasta
   (C) Wirausaha
   (D) Wirasuwasta
   (E) Pengusaha
20. **(PG-1)** Yang bukan sifat dari wirausaha adalah....
   (A) Orang yang menciptakan barang baru
   (B) Orang yang mau mengambul resiko
   (C) Orang yang kreatif dalam hal keseimbangan yang ada di pasar
   (D) Orang yang selalu melihat peluang
   (E) Orang yang selalu pesimis
21. **(PG-1)** Berikut ini adalah domain teknis bidang kewirausahaan....
   (A) Budidaya, produksi/pengolahan, kerajinan, rekayasa
   (B) Menanam, beternak, berdagang, dan jasa
   (C) Produksi, beternak, bercocok tanam, dan perikanan
   (D) Berkebun, bertani, beternak, berdagang di pasar
   (E) Produksi, marketing, bisnis online, dan transportasi
22. **(PG-1)** Berikut yang bukan tujuan dari wirausaha adalah....
   (A) Tingkatkan jumlah wirausahawan berkualitas
   (B) Menambah kapasitas kerja
   (C) Menumbuhkan semangat sikap dan kemampuan perilaku
   (D) Mempromosikan kesadaran kewirausahaan yang kuat dan tangguh
   (E) Menyadari kemampuan dan stabilitas wirausaha untuk menghasilkan kemajuan dan kesejahteraan komunitas

Literasi Berikut untuk nomor 23-26!

Kreativitas (creativity) merupakan istilah yang diciptakan oleh Alfred North Whitehead untuk menunjukkan kekuatan di alam semesta yang memungkinkan adanya entitas baru yang sebenarnya berdasarkan entitas aktual – entitas aktual lainnya. Kreativitas adalah prinsip kebaruan, dalam proses menjadi, kreativitas ada di sana. Jika tidak ada kreativitas, tidak ada proses. Kreativitas bukanlah entitas aktual. Kreativitas adalah kekuatan yang tak terhindarkan dalam proses

LIVEWORKSHEETS

karena sudut pandang baru yang sebenarnya. Inovasi dapat diartikan sebagai proses dan / atau hasil pengembangan pemanfaatan / mobilisasi pengetahuan, keterampilan dan pengalaman untuk menciptakan atau meningkatkan produk baru (barang dan / atau jasa), proses, dan / atau sistem yang memberikan nilai bermakna atau signifikan (terutama ekonomi dan sosial). Inovasi sebagai "objek" juga berarti produk atau praktik baru yang tersedia untuk aplikasi, umumnya dalam konteks komersial. Biasanya, berbagai tingkat kebaruan dapat dibedakan, tergantung pada konteksnya: suatu inovasi dapat baru bagi perusahaan (atau agen / aktor), baru ke pasar, atau negara atau wilayah, atau baru secara universal. Sementara itu, inovasi sebagai "aktivitas" adalah proses menciptakan inovasi, yang sering diidentifikasikan dengan komersialisasi hak cipta. Kreatifitas dapat diidentifikasi menjadi 3 type: 1) Menciptakan, yaitu proses pembuatan sesuatu yang belum ada. Misalnya Wright Brothers membuat pesawat terbang, atau Mike Zuckerberg menciptakan Facebook yang sekarang menjadi media sosial paling populer di dunia, 2) Modifikasi, yaitu meniru sesuatu tetapi sebenarnya berbeda. Misalnya modifikasi pada sistem operasi komputer untuk digunakan pada ponsel. Dari ide modifikasi kreatif ini, Android, Windows Phone, iPhone, dan Blackberry muncul, 3) Menggabungkan, yaitu menggabungkan dua hal yang sebelumnya tidak berhubungan. Contoh dari kombinasi kreatif yang brilian adalah Liga Champions Eropa, yang merupakan kombinasi dari olahraga sepak bola dan strategi pemasaran. Kombinasi dari dua kegiatan ini menghasilkan format bisnis baru di bidang olahraga. Dalam pengembangan ide inovatif, seorang pengusaha biasanya memfokuskan ide kreatif dan inovatif mereka pada: Membuat produk atau layanan yang menarik bagi konsumen; Membuat produk atau layanan yang dapat memenangkan persaingan pasar; Membuat dan memanfaatkan sumber daya produksi; Mencegah kebosanan konsumen dalam membeli dan menggunakan produk.

(di sadur dari halaman web: https://www.gurupendidikan.co.id/pengembangan-ide-kreatif-dan-inovatif/)

23. **(PG-1)** Dalam pengembangan ide inovatif, seorang pengusaha biasanya memfokuskan ide kreatif dan inovatif mereka pada:
    - (A) Membuat produk atau layanan yang menarik bagi konsumen;
    - (B) Membuat produk atau layanan yang dapat memenangkan persaingan pasar;
    - (C) Membuat dan memanfaatkan sumber daya produksi;
    - (D) Memalsukan setiap produk baru yang muncul di pasar
    - (E) Hanya jawaban a, b, dan c yang paling benar
24. **(PG-1)** Kreatifitas dapat diidentifikasi menjadi 3 type, yaitu:
    - (A) Menciptakan
    - (B) Modifikasi
    - (C) Menggabungkan
    - (D) Hanya a dan b yang benar
    - (E) A, b, dan c benar semua
25. **(PG-1)** Seorang ahli Clarkl Monstakis dalam buku yang ditulis oleh Munandar terbitan tahun 1995, menjelaskan pengertian kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam, dan orang lain. Pengertian kreativitas pun dapat dimaknai suatu proses pemecahan masalah. Tak hanya kemampuan menghasilkan sesuatu yang baru, tetapi teknik kreativitas sesungguhnya pasti menggunakan metode baru juga. Menurut Pedoman Diagnostik Potensi Peserta Didik (Depdiknas 2004:19) dalam Nurhayati (2011: 10), disebutkan ciri kreativitas adalah sebagai berikut, **Kecuali:**
    - (A) Menunjukan rasa ingin tahu yang luar biasa.
    - (B) Sering mengajukan tanggapan yang unik dan pintar.
    - (C) Berani mengambil risiko.
    - (D) Suka mencoba.
    - (E) Semua jawaban benar.
26. **(PG-1) Pengertian Inovasi menurut UU No. 18 tahun 2002**, Inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan praktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi. Everett M. Rogers (1983). Inovasi mempunyai 4 (empat) ciri dibawah ini, **Kecuali**:
    - (A) Memiliki kekhasan / khusus artinya suatu inovasi memiliki ciri yang khas dalam arti ide, program, tatanan, sistem, termasuk kemungkinan hasil yang diharapkan.
    - (B) Memiliki ciri atau unsur kebaruan, dalam arti suatu inovasi harus memiliki karakteristik sebagai sebuah karya dan buah pemikiran yang memiliki kadar orsinalitas dan kebaruan.
    - (C) Program inovasi dilaksanakan melalui program yang terencana, dalam arti bahwa suatu inovasi dilakukan melalui suatu proses yang yang tidak tergesa-gesa, namun keg-inovasi dipersiapkan secara matang dengan program yang jelas dan direncanakan terlebih dahulu.
    - (D) Inovasi yang digulirkan memiliki tujuan, program inovasi yang dilakukan harus memiliki arah yang ingin dicapai, termasuk arah dan strategi untuk mencapai tujuan tersebut.
    - (E) Semua jawaban benar

LIVEWORKSHEETS

Literasi untuk soal nomor 27-30!

Mengenal Budidaya Tanaman Pangan

Indonesia dikenal sebagai negara agraris, yaitu negara yang sebagian besar penduduknya mempunyai mata pencaharian di berbagai bidang pertanian, seperti budidaya tanaman pangan, tanaman hortikultura non-tanaman hias dan kelompok tanaman lain penghasil bahan baku produk pangan. Hasil budidaya tanaman pangan dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan pangan sendiri. Hasil budidaya tanaman pangan juga diperdagangkan sehingga dapat menjadi mata pencaharian. Hal ini menjadikan tanaman pangan sebagai komoditas pertanian yang sangat penting bagi bangsa indonesia. Tanaman pangan dikelompokkan berdasarkan umur, yaitu tanaman semusim dan tanaman tahunan. Tanaman semusim adalah tanaman yang dipanen dalam satu musim tanam, yaitu antara 3-4 bulan, seperti jagung dan kedelai atau antara 6-8 bulan, seperti singkong. Tanaman tahunan adalah tanaman yang terus tumbuh setelah bereproduksi atau menyelesaikan siklus hidupnya dalam jangka waktu lebih dari dua tahun, misalnya sukun dan sagu. Tanaman pangan juga dibagi menjadi 3 kelompok yaitu serealia, kacang-kacangan, dan umbi umbian. Kelompok serealia dan kacang-kacangan menghasilkan biji sebagai produk hasil budidaya, sedangkan umbi-umbian menghasilkan umbi batang atau umbi akar sebagai produk hasil budidaya.

27. **(PG-1)** Maksud dari negara agraris adalah Negara yang sebagian besar pendudunya ber mata pencaharian sebagai.....
    - (A) Pegawai negeri sipil
    - (B) Pengusaha
    - (C) Wiraswasta
    - (D) Petani
    - (E) Pemborong proyek
28. **(PG-1)** Tanaman pangan juga dibagi menjadi 3 kelompok yaitu .....
    - (A) Ssrealia,
    - (B) Kacang-kacangan,
    - (C) Umbi umbian.
    - (D) Hanya b dan c yang benar.
    - (E) A, b, dan c adalah jawaban yang benar
29. **(PG-1)** Jenis tanaman pangan adalah tanaman yang menghasilkan karbohidrat yang tinggi dan biasanya menjadi makanan pokok disuatu daerah. Berikut adalah jenis tanaman pangan, **kecuali....**
    - (A) Padi
    - (B) Jagung
    - (C) Kedelai
    - (D) Ketela
    - (E) Wortel
30. **(PG-1)** Berikut ini adalah hasil olahan (produk turunan) dari tanaman pangan yang menjadi budaya local daerah ...
    - (A) Tepung beras, tepung Tapioka, tepung Maizena
    - (B) Nasi Jagung, Tiwul, Gaplek
    - (C) Krupuk, Rengginang, Gethuk
    - (D) Hanya a dan b yang benar
    - (E) A, b dan c adalah jawaban Benar

LIVEWORKSHEETS