PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 1
SULANG
Jalan Raya Sulang Rembang Kode Pos 59254 Telepon 0295-6998826 Faximile 0295-6998826
Surat Elektronik smal.sulang@yahoo.co.id

TES SUMATIF AKHIR TAHUN
SMA NEGERI 1 SULANG
TAHUN PELAJARAN 2022/2023

Mata Pelajaran : Informatika
Jenjang : SMA
Kelas : X

NAMA :

KELAS :

NO. TES :

1. Kegiatan yang dilakukan untuk mengubah data menjadi informasi baru yang dapat digunakan dalam membuat kesimpulan. Berdasarkan pernyataan tersebut adalah penjelasan tentang ...
   a. Analisis Data
   b. Membuat Data
   c. Generalisasi Data
   d. Transformasi Data
   e. Visualisasi Data

2. Tujuan analisis data adalah ...
   a. Menjaga data tersebut agar tidak hilang ketika akan dibuka dan diproses kembali di waktu yang akan datang
   b. Memastikan bahwa semua objek data yang dibutuhkan oleh database diwakili secara akurat
   c. Menjelaskan suatu data agar lebih mudah dipahami dan dibuat kesimpulan
   d. Membagi informasi anda ke dalam tabel berbasis subjek untuk mengurangi data yang berlebihan
   e. Mencegah terjadinya duplikat data maupun inkonsistensi data

3. Dalam pengumpulan data kita harus memperhatikan aspek privasi. Berikut ini yang termasuk dalam aspek privasi adalah ...
   a. Tidak boleh ada kesalahan dalam melaporkan data
   b. Tidak boleh melanggar hak dan harga diri responden
   c. Tidak boleh mengancam responden baik fisik maupun mental
   d. Tidak ada paksaan kepada responden untuk merespon survey
   e. Benar semua

LIVEWORKSHEETS

4. Proses penalaran yang membentuk kesimpulan secara umum melalui suatu kejadian, hal, dan sebagainya disebut ...
   a. Visualisasi data
   b. Penyederhanaan data
   c. Transformasi data
   d. Generalisasi data
   e. Analisis data

5. Cocokanlah gambar dan kata dibawah ini tentang script analisis data pencarian rumus matematika

```
import random
print(random.randint(0,20))
```

Jawaban :

```
angka = float(input('Tuliskan Angka: '))
akar_kuadrat = angka ** 0.5
print('Akar Kuadrat dari %0.3f adalah %0.3f'%(angka ,akar_kuadrat))
```

Jawaban :

```
alas = float(input('Tulis Alas Segitiga: '))
tinggi = float(input('Tulis Tinggi Segitiga: '))
luas = (alas * tinggi) / 2
print('Luas Segitiga adalah %0.2f' %luas)
```

Jawaban :

```
x = input('Tuliskan nilai x: ')
y = input('Tuliskan nilai y: ')
tukar = x
x = y
y = tukar
print('Nilai x Setelah Ditukar adalah: {}'.format(x))
print('Nilai y Setelah Ditukar adalah: {}'.format(y))
```

Jawaban :

LUAS SEGITIGA	ACAK	AKAR KUADRAT	TUKAR NILAI

LIVEWORKSHEETS

6. Proses pengujian kualitas data, baik dari sisi validitas dan realibilitas instrumen dari pengumpulan data adalah pengertian dari tahap ...
   a. Pengujian
   b. Analisis data
   c. Pengumpulan data
   d. Editing
   e. Proses

7. Berikut ini yang merupakan teknik pengumpulan data, kecuali ...
   a. Observasi
   b. Studi dokumen
   c. Menghapus data
   d. Wawancara
   e. Kuisioner

8. Kegiatan untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan dengan menggunakan berbagai metode disebut ...
   a. Pengujian hipotesis
   b. Pengumpulan data
   c. Koding
   d. Editing
   e. Pendeskripsian data

9. Hewan apa yang menjadi logo Scratch ?
   a. Koala
   b. Rubah
   c. Kucing
   d. Anjing
   e. Harimau

10. Ubah efek warna sebesar 25 (Change color effect by 25) ada di block ...
    a. Gerakan (motion)
    b. Kontrol (control)
    c. Tampilan (looks)
    d. Suara (sound)
    e. Operators

11. Rangkailah susunan langkah-langkah yang sesuai jika kita ingin membuat animasi *Color Clicker* pada sebuah huruf di aplikasi Scratch dan menjalankannya dengan menekan tombol bendera hijau.

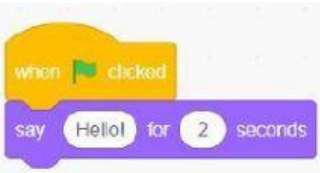
	Pilih *Backdrop*
	Pilih change color effect by 25
	Pilih when clicked
	Pilih *Sprite* bentuk Huruf

LIVEWORKSHEETS

12. Jodohkanlah dengan menarik garis dari kiri ke kanan hingga jawabannya tepat







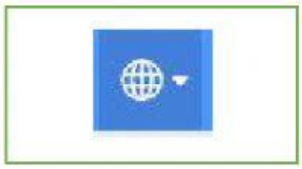
Block Code

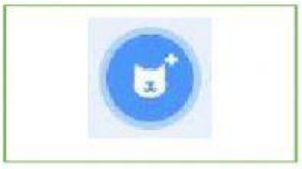
Backdrop

Sprite

13. Jika kita ingin mengubah Bahasa pada perintah-perintah yang ada di Scratch, maka ikon yang dapat kita pilih adalah _____ sedangkan untuk menambahkan Sprite, maka ikon yang kita klik adalah _____ dan ikon _____ untuk mengubah atau mengganti Backdrop.







LIVEWORKSHEETS

Amati gambar di bawah ini!



Untuk memunculkan animasi seperti yang ada gambar diatas, maka :

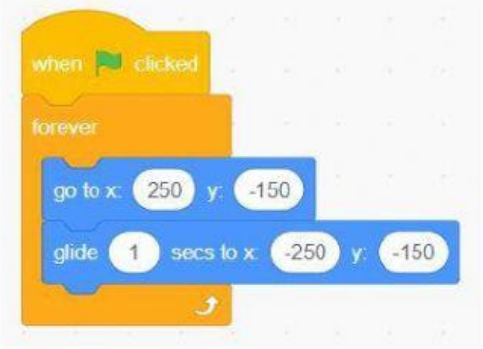
14. Susunan coding untuk sprite cat jika mengenai crab maka game selesai atau game over.



BENAR ☐

SALAH ☐

15. Susunan coding untuk sprite crab bergerak maju mendekati sprite cat.



BENAR ☐

SALAH ☐

LIVEWORKSHEETS