UTAMA

DOKUMEN NEGARA
SANGAT RAHASIA

UJIAN MADRASAH
MADRASAH IBTIDAIYAH
MI NEGERI 1 KENDAL
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

LEMBAR SOAL

Mata Pelajaran	**: TIK**
Hari / Tanggal	**: Selasa, 24 Mei 2022**
Waktu	**: 90 menit**
Pukul	**: 09.30 – 11.00**

PETUNJUK UMUM

1. Berdoalah kepada Allah SWT sebelum memulai mengerjakan paket soal!
2. Isikan identitas kamu ke dalam Lembar Jawab yang tersedia!
3. Silanglah (X) jawaban pada huruf yang kamu anggap paling benar ke dalam Lembar Jawab!
4. Jumlah soal sebanyak 40 butir dengan bentuk pilihan ganda sebanyak 35 butir pada setiap butir soal terdapat 4 (empat) pilihan jawaban dan 5 butir soal essay.
5. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum kamu menjawabnya!
6. Laporkan kepada pengawas ujian jika terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal yang kurang!
7. Dahulukan menjawab soal-soal yang kamu anggap mudah!
8. Apabila ada jawaban yang salah, hapuslah dan gantilah dengan jawaban yang benar!
9. Mintalah kertas buram kepada pengawas ujian apabila diperlukan!
10. Periksalah sekali lagi pekerjaanmu sebelum kamu serahkan kepada pengawas ujian!

LIVEWORKSHEETS

I. Berilah tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada jawaban yang benar !

1. Zaka mendapat tugas membuat animasi 2 dimensi, program aplikasi animasi dua dimensi yang sebaiknya ia gunakan adalah ....
   A. Microsoft PowerPoint
   B. Microsoft Word
   C. Microsoft Excel
   D. Microsoft animate

2. Untuk membuat sebuah animasi yang bagus, langkah awal yang sebaiknya dilakukan adalah ....
   A. langsung membuat animasi
   B. merancang Storyboard
   C. membuat poster
   D. mengedit gambar

3. Ketika temanmu meminta bantuanmu untuk mengubah latar belakang sebuah foto, hal yang harus kalian lakukan adalah ....
   A. membawa foto tersebut ke layanan fotocopy
   B. mengedit foto tersebut
   C. menghapus latar belakang menggunakan pengoreksi pena
   D. mengajak teman satu persatu

4. MIN 1 Kendal akan mengadakan kegiatan Louching Nusantara School. Kepala Madrasah menugaskan bapak ibu guru untuk menjadi panitia. Langkah efektif yang sebaiknya bapak ibu guru lakukan untuk mempromosikan kegiatan tersebut adalah ...
   A. mengajak teman satu persatu
   B. membuat pengumuman melalui speaker
   C. menanyakan kepada guru
   D. membuat poster

5. Perangkat lunak yang berguna mengatur perangkat keras dan perangkat lunak lainnya dalam sebuah komputer adalah ....
   A. program
   B. aplikasi
   C. perangkat input
   D. sistem operasi

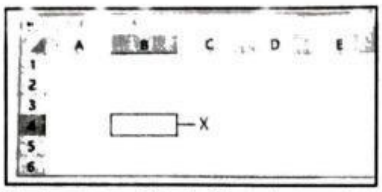
6. Sebuah robot selalu mengikuti perintah yang kita berikan. Komponen apakah yang menyebabkan robot dapat mengikuti perintah kita adalah ....
   A. perangkat lunak
   B. perangkat keras
   C. manusia
   D. CPU

7. Nia ingin membeli minuman dari mesin minuman. Ketika akan memasukkan koin, Nissa melihat bahwa tempat memasukkan koin pada mesin tersebut rusak. Hal yang mungkin terjadi adalah ....
   A. Nissa tidak dapat membeli minuman karena tidak ada perangkat output
   B. Nissa tidak dapat membeli minuman karena tidak ada perangkat input
   C. Nissa tetap dapat membeli minuman karena perangkat input dapat diganti
   D. Nissa tetap dapat membeli minuman karena perangkat output dapat diganti

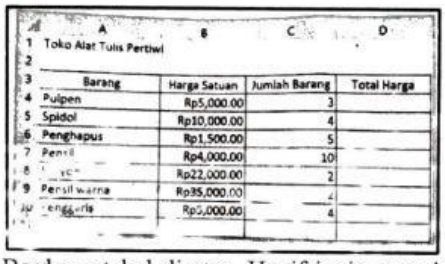
8. (1) komputer menampilkan hasil pengolahan data.
   (2) data masuk melalui perangkat input.
   (3) Data diproses dalam komputer.
   (4) data disimpan dalam perangkat.
   Urutan kerja komputer yang tepat ditunjukkan oleh ....
   A. 2-3-1-4
   B. 2-1-4-3
   C. 2-4-3-1
   D. 1-2-3-4

LIVEWORKSHEETS

9. Pak Ali mempunyai usaha Restaurant. Pak Adam mencatat uang pendapatan dan pengeluarannya. Lama-kelamaan catatan kuangannya semakin rumit untuk dicatat, kemudian memutuskan untuk menggunakan bantuan komputer untuk mempermudah perhitungan. Program komputer yang dapat kalian sarankan untuk Pak Adam adalah ....
   A. pengolah angka
   B. pengolah kata
   C. pembuat animasi
   D. pembuat presentasi

10. 

Bagian yang ditunjukkan dengan huruf X adalah ....
   A. sel 4B
   B. sel B4
   C. kolom B
   D. baris 4

11. 

	A	B	C	D
1	Toko Alat Tulis Pertiwi			
2				
3	Barang	Harga Satuan	Jumlah Barang	Total Harga
4	Pulpen	Rp5,000.00	3	
5	Spidol	Rp10,000.00	4	
6	Penghapus	Rp1,500.00	5	
7	Pensil	Rp4,000.00	10	
8	[illegible]	Rp22,000.00	2	
9	Pensil warna	Rp35,000.00	4	
10	Penggaris	Rp5,000.00	4	

Berdasar tabel di atas. Hanif ingin menghitung jumlah seluruh barang yang dibelinya. Ia akan menghitung jumlah yang dibelinya pada sel C11. Rumus yang harus diketik oleh Hanif pada sel C11 adalah ....
   A. =sum(B4:B10)
   B. =sum(C4:C11)
   C. =sum(C4:C10)
   D. =sum(D4:D10)

12. Gambar yang kita lihat pada layar komputer terdiri atas piksel-piksel. Piksel adalah ....
   A. jenis gambar di komputer
   B. warna dalam gambar
   C. kotak dalam gambar
   D. elemen terkecil yang membentuk gambar digital

13. Syifa ingin membuat gambar bergerak. Aplikasi program pembuat gambar animasi yang dapat kalian sarankan tujuan adalah ....
   A. Microsoft PowerPoint
   B. Microsoft Word
   C. Microsoft Excel
   D. GIMP

14. Gambar GIF animasi disebut juga gambar bergerak. Kegunaan gambar GIF animasi pada akun media sosial adalah ....
   A. untuk mendapatkan banyak teman
   B. sebagai gambar profil
   C. untuk mendapatkan subscriber
   D. untuk bahan candaan

15. Para ilmuwan terus melakukan penelitian untuk mengembangkan teknologi komputer hingga saat ini dengan tujuan ....
   A. menemukan pengganti manusia
   B. menekan pertumbuhan populasi manusia
   C. mempermudah kehidupan manusia
   D. menambah populasi manusia

LIVEWORKSHEETS

16. Perhatikan beberapa penemuan dalam bidang teknologi komputer berikut.
(1) transistor.
(2) sirkuit terpadu.
(3) tabung vakum.
(4) mikroprosesor.
(5) kecerdasan buatan. ✓
Teknologi yang masih digunakan pada komputer hingga sekarang ditunjukkan dengan nomor ....
A. (2) dan (3)
B. (1) dan (2)
C. (3) dan (5)
D. (2) dan (4)

17. Analytical Engine adalah mesin yang menjadi cikal bakal komputer. Pembuat konsep mesin tersebut adalah ....
A. Charles Babbage
B. Konrad Zuse
C. Google
D. Microsoft

18. Perkembangan teknologi komputer hingga saat ini banyak manfaat yang kita rasakan, salah satunya adalah memudahkan kita menemukan suatu alamat. Aplikasi bantu yang dapat kita gunakan untuk menemukan alamat dengan cepat adalah ....
A. radio internet
B. GPS pada telepon pintar
C. buku elektronik
D. komputasi awan

19. Berikut yang merupakan dampak positif dari kegiatan e-learning adalah ....
A. memudahkan peserta didik membeli buku elektronik
B. orang dapat mencari jalan pintas ke suatu tempat
C. orang dapat belajar dimana saja dan kapan saja
D. memudahkan belanja tanpa pergi ke toko

20. Yang merupakan dampak positif kemajuan teknologi adalah ....
A. membuat kita menjadi boros serta mempermudah kita untuk belanja apapun
B. mempermudah kita mencari ilmu pengetahuan dan mengurangi sosialisasi kita di masyarakat
C. berkurangnya sosialisasi anggota masyarakat dan membuat kita menjadi boros
D. mempermudah kita menemukan lokasi suatu tempat serta memudahkan kita berkomunikasi dengan keluarga setiap saat

21. Fadil berkirim surat kepada kawannya melalui jaringan komputer. Surat yang dikirim Fallah sampai dengan cepat. Layanan kirim dan terima pesan menggunakan internet disebut ....
A. e-mail
B. chatting
C. browsing
D. blogging

22. Cara agar kita dapat melihat video di YouTube tanpa harus menggunakan internet, yaitu dengan cara ... video tersebut
A. melewati
B. mengunduh
C. mengunggah
D. membeli

23. Mukhlas gemar menulis, baik itu menulis cerita maupun info-info menarik. Oleh karena itu, guru Mukhlas mengenalkannya tentang suatu layanan internet yang disebut blogging. Blogging merupakan layanan internet untuk kegiatan ....
A. berkirim surat di internet
B. menonton video di YouTube
C. menulis di internet
D. mencari gambar di internet

LIVEWORKSHEETS

24. Media daring di mana antar pengguna dapat saling berinteraksi disebut ....
    A. peramban
    B. spam e-mail
    C. media video
    D. media sodial

25. Adam kesulitan dalam menyelesaikan tugas Bahasa Indonesia dari gurunya. Ia me eminta bantuan kakaknya untuk mencari jawaban dari internet menggunakan mesin pencari. Kegiatan mencari informasi menggunakan mesin pencari disebut ....
    A. searching
    B. chatting
    C. blogging
    D. posting

26. Ayah mencari informasi yang berkaitan dengan cara membuat meja di internet menggunakan browser. Kegiatan Ayah dinamakan ....
    A. typing
    B. browsing
    C. posting
    D. chatting

27. 

    Gambar di atas adalah contoh logo ....
    A. vlog
    B. browser
    C. media sosial
    D. e-mail

28. Bintang dan Rizal saling berkirim pesan atau berkomunikasi menggunakan kode rahasia. Ilmu yang mempelajari pembuatan kode rahasia dinamakan ....
    A. pemrograman
    B. kaligrafi
    C. komputasi
    D. kriptografi

29. Mencetak dokumen merupakan salah satu bukti bahwa perangkat komputer saling berkomunikasi. Perangkat komputer saling berkomunikasi menggunakan ....
    A. bilangan biner
    B. algoritma
    C. bahasa sandi
    D. bahasa jawa

30. Contoh produk, yang tidak termasuk produk nondigital adalah ....
    A. boneka kayu
    B. buku paket
    C. gambar di kertas
    D. aplikasi game

31. Bu Ana sering menggunakan *grabfood* untuk memesan makanan secara on-line. Aplikasi pesan makanan secara online, termasuk ke dalam produk ....
    A. digital
    B. binet
    C. analog
    D. komputasi

LIVEWORKSHEETS

32. Alat pemrograman visual untuk membuat game3D sendiri dengan mudah adalah ....
    A. micro soft excel
    B. twitter
    C. facebook
    D. kodu

33. Bahasa pemrograman yang ditampilkan dalam bentuk gambar-gambar untuk membuat sebuah game dinamakan ....
    A. bahasa pemrograman Phyton.id
    B. bahasa pemrograman visual
    C. bahasa pemrograman C++
    D. bahasa pemrograman Javascript.com

34. Sebelum menulis sebuah program, hal yang sebaiknya kita lakukan adalah ....
    A. menyusun algoritme
    B. menyusun kode bahasa pemrograman
    C. kompilasi
    D. debugging

35. Proses menyusun urutan yang harus diikuti oleh suatu program, dalam proses pemrograman biasa disebut ..
    A. Looping
    B. sequencing
    C. debugging
    D. events

II. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan baik dan benar !

36. Dalam pemrograman kita mengenal adanya bahasa mesin. Bahasa mesin ditulis menggunakan bilangan *biner*. Tuliskan yang dimaksud dengan *bilangan biner* !

37. Saat ini marak adanya perdagangan produk digital antara lain : jual beli karakter dalam sebuah game, jual beli aplikasi untuk berdagang, jual beli buku elektronik dan lain sebagainya. Tuliskan pengertian dari *produk digital* !

38. Saat ini banyak orang atau perusahaan mendapatkan penghasilan dari memperjual belikan produk digital. Tuliskan 5 contoh produk digital yang sering di perdagangkan !

39. Dalam merencanakan suatu produk digital, sering digunakan metode *design thinking* agar produk yang di hasilkan bagus dan laris saat di jual. Tuliskan yang dimaksud dengan *design thinking* !

40. Menginstall aplikasi di HP android sangat mudah dilakukan. Saat ini, hanya dengan mengunjungi google play store kita dapat mencari dan menemukan program - program yang kita butuhkan. Tuliskan pendapat kalian tentang *google play store* !

LIVEWORKSHEETS