


**YAYASAN KERINCI CITRA KASIH**  
**SMP GLOBAL ANDALAN**  
**Kompleks Perumahan I PT. RAPP Pangkalan Kerinci - Pelalawan**






**SOAL ASESMEN SUMATIF KELAS IX TP. 2022 / 2023**

**Mata Pelajaran : Informatika**  
**Kelas : IX (sembilan)**

**Hari / Tanggal : Selasa, 23 Mei 2023**  
**Waktu : 45 Menit**

**Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

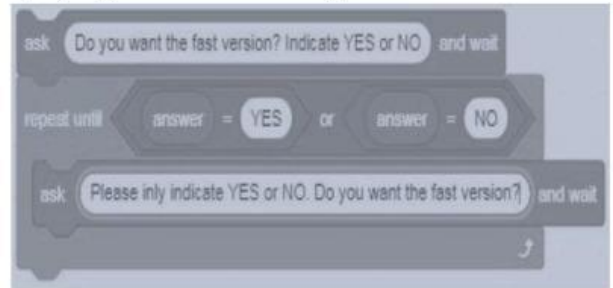
1. Scratch adalah aplikasi untuk membuat .....
  - A. Video dan Animasi
  - B. Animasi dan Game
  - C. Audio dan Video
  - D. Game dan Audio
2. Hewan yang menjadi logo pada scratch adalah....
  - A. Harimau
  - B. Singa
  - C. Kodok
  - D. Kucing
3. Karakter yang bergerak dalam scratch disebut....
  - A. Scratch
  - B. Sprite
  - C. Script
  - D. Backdrop
4. Perhatikan gambar berikut.  


Script tersebut memiliki arti....
  - A. Ketika mouse diklik
  - B. Ketika bendera hijau diklik
  - C. Ketika program berjalan
  - D. Ketika klik sembarangan ditekan
5. Toolbar yang digunakan untuk mengecilkan ukuran sprite adalah....
  - A. Move
  - B. Control
  - C. Motion
  - D. Event
6. Ekstensi file scratch adalah....
  - A. .sc
  - B. .sb
  - C. .scr
  - D. .stc
7. Menu yang digunakan untuk membuat coding pada sprite adalah.....
  - A. Sound
  - B. Move
  - C. Script
  - D. Backdrop
8. Gambar toolbar dibawah digunakan untuk....  

  - A. Menghapus sprite
  - B. Memilih sprite
  - C. Menghapus background
  - D. Memilih background
9. Berikut ini yang merupakan salah satu dari Sensing Block adalah ....
  - A. 
  - B. 
  - C. 
  - D. 
10. Blok perintah "change y by [10]" artinya ...
  - A. Sprite bergerak ke kiri sebesar 10 satuan koordinat
  - B. Sprite bergerak ke atas sebesar 10 satuan koordinat
  - C. Sprite bergerak ke bawah sebesar 10 satuan koordinat
  - D. Sprite bergerak ke kanan sebesar 10 satuan koordinat
11. Tujuan belajar aplikasi Scratch adalah .....
  - A. Belajar logika pemrograman dasar
  - B. Belajar membuat desain gambar
  - C. Belajar mengolah gambar
  - D. Belajar membuat film kartun

12. Dalam aplikasi Scratch yang dimaksud sprite adalah
  - A. Gerakan objek pada animasi atau game
  - B. Script objek pada animasi atau game
  - C. Tokoh berupa objek dalam animasi atau game
  - D. Background pada animasi atau game
13. Jika kita ingin mengatur gerakan sprite seperti gerakan berulang-ulang dan bergerak selamanya maka kita dapat menambahkannya melalui menu ....
  - A. Gerakan
  - B. Kontrol
  - C. SENSOR
  - D. VARIABEL
14. Blok-blok kode untuk menggerakkan sprite terdapat pada kategori....
  - A. Motion
  - B. Looks
  - C. Sound
  - D. Event
15. Blok kode untuk menggerakkan sprite sebanyak 10 langkah ke kiri adalah...
  - A. Move 10 steps
  - B. Change y by 10
  - C. Change x by -10
  - D. Move left
16. Untuk menjalankan program, klik tombol ....
  - A. Run
  - B. Start
  - C. Execute
  - D. Go
17. Blok-blok kode pada kategori.....digunakan untuk mengatur alur program.
  - A. Looks
  - B. Control
  - C. Sensing
  - D. Event
18. Tempat untuk melihat cerita, animasi atau game yang telah dibuat merupakan fungsi dari....
  - A. Block palette
  - B. Share
  - C. Scripts area
  - D. Stage
19. Fungsi dari view mode adalah....
  - A. Menghentikan semua script
  - B. Menjalankan script yang telah dibuat
  - C. Menampilkan projek kita
  - D. Mengubah stage menjadi besar atau kecil
20. Blok kode repeat 10 artinya....
  - A. Ulangi blok kode berikut sebanyak 10 kali

- B. Maju 10 langkah ke kanan
- C. Tunggu 10 detik
- D. Naik ke atas 10 kali

21. Tombol.....digunakan untuk mengganti latar yang digunakan
  - A. Choose a sprite
  - B. Select backdrop
  - C. Choose a backdrop
  - D. Upload backdrop
22. 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
23. Untuk menggerakkan sprite menggunakan tombol spasi pada keyboard digunakan blok kode....
    - A. When this sprite clicked
    - B. When space key clicked
    - C. When space button clicked
    - D. When space key pressed
  24. Script dibawah ini yang memiliki fungsi "memutar sprite berlawanan arah jarum jam" adalah....

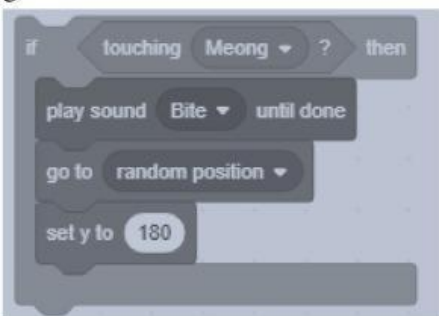
- A.
- B.
- C.
- D.

25. 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
26. Yang tidak termasuk hasil eksekusi ketika menyentuh Meong pada gambar kode berikut adalah ....



- A. Memainkan suara
- B. Akan muncul secara acak
- C. Akan berada di posisi kanan layar
- D. Akan berada di posisi atas dari layar

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

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4



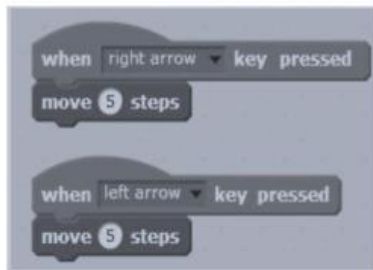
- A. 1  
B. 3  
C. 2  
D. 4

28. Pada gambar tersebut, untuk mengeluarkan suara pada sprite ditunjukkan pada ....

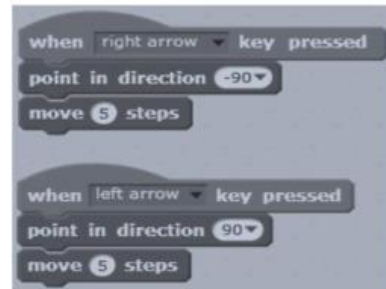
- A. Gambar 1  
B. Gambar 3  
C. Gambar 2  
D. Gambar 4

29. Ada sebuah permainan baru, dengan menggunakan panah untuk mengendalikannya. Apabila ditekan tombol panah kanan maka karakter pada permainan tersebut akan bergerak ke kanan sejauh 5 langkah, begitu juga sebaliknya apabila ditekan tombol panah kiri. Ketika membuat script sebagai berikut, setelah dicoba ternyata terdapat kesalahan. Manakah script berikut yang dapat berjalan dengan baik ?

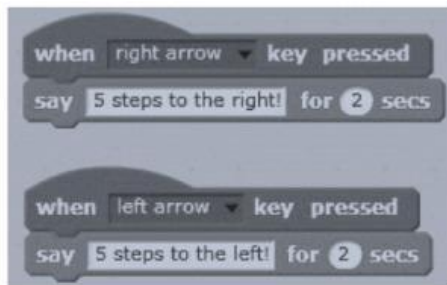
A.



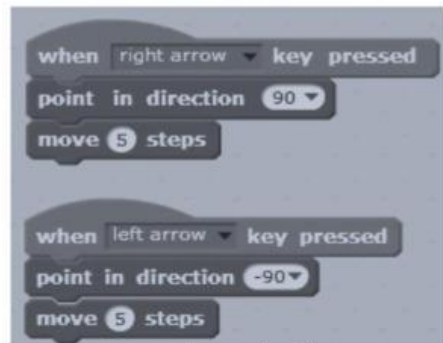
B.



C.



D.



30. Untuk menambahkan gambar latar belakang dari Library Scratch dapat menggunakan perintah....

A.



C.



B.



D.

