

**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**

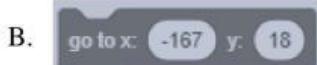
**Pilihlah jawaban yang paling tepat!**

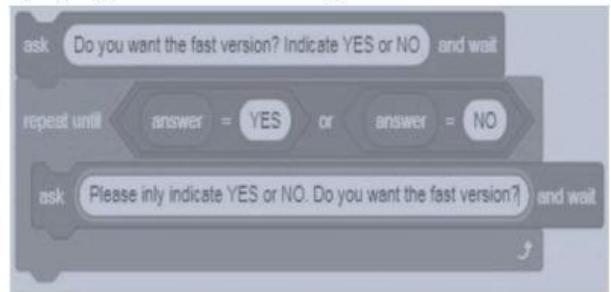
1. Scratch adalah aplikasi untuk membuat .....
  - A. Video dan Animasi
  - B. Animasi dan Game
  - C. Audio dan Video
  - D. Game dan Audio
2. Hewan yang menjadi logo pada scratch adalah....
  - A. Harimau
  - B. Singa
  - C. Kodok
  - D. Kucing
3. Karakter yang bergerak dalam scratch disebut.....
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

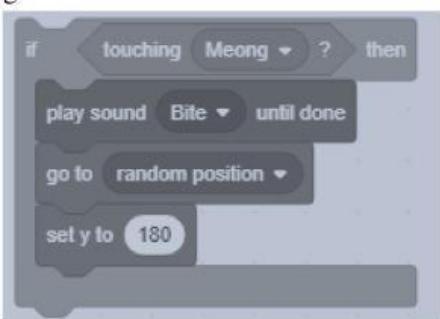
12. Dalam aplikasi Scratch yang dimaksud sprite adalah
- Gerakan objek pada animasi atau game
  - Script objek pada animasi atau game
  - Tokoh berupa objek dalam animasi atau game
  - Background pada animasi atau game
13. Jika kita ingin mengatur gerakan sprite seperti gerakan berulang-ulang dan bergerak selamanya maka kita dapat menambahkannya melalui menu .....
- Gerakan
  - Kontrol
  - SENSOR
  - VARIABEL
14. Blok-blok kode untuk menggerakkan sprite terdapat pada kategori....
- Motion
  - Looks
  - Sound
  - Event
15. Blok kode untuk menggerakkan sprite sebanyak 10 langkah kekiri adalah...
- Move 10 steps
  - Change y by 10
  - Change x by -10
  - Move left
16. Untuk menjalankan program, klik tombol ....
- Run
  - Start
  - Execute
  - Go
17. Blok-blok kode pada kategori.....digunakan untuk mengatur alur program.
- Looks
  - Control
  - Sensing
  - Event
18. Tempat untuk melihat cerita, animasi atau game yang telah dibuat merupakan fungsi dari....
- Block palette
  - Share
  - Scripts area
  - Stage
19. Fungsi dari view mode adalah....
- Menghentikan semua script
  - Menjalankan script yang telah dibuat
  - Menampilkan projek kita
  - Mengubah stage menjadi besar atau kecil
20. Blok kode repeat 10 artinya....
- Ulangi blok kode berikut sebanyak 10 kali
  - Maju 10 langkah ke kanan
  - Tunggu 10 detik
  - Naik keatas 10 kali
21. Tombol.....digunakan untuk mengganti latar yang digunakan
- Choose a sprite
  - Select backdrop
  - Choose a backdrop
  - 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.....
- When this sprite clicked
  - When space key clicked
  - When space button clicked
  - When space key pressed
24. Script dibawah ini yang memiliki fungsi “memutar sprite berlawana arah jam”adalah....
- - 
  - 
  -

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 ....



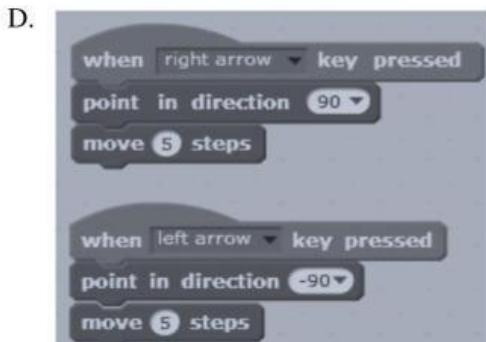
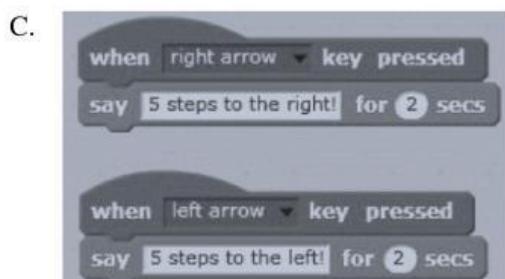
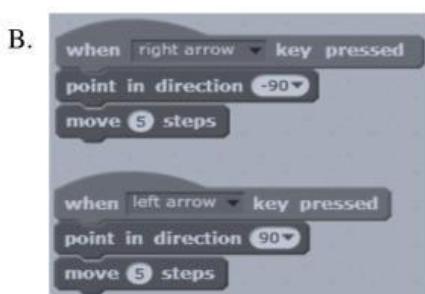
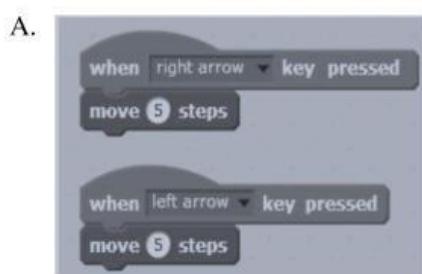
- A. Memainkan suara
  - B. Akan muncul secara acak
  - C. Akan berada di posisi kanan layar
  - D. Akan berada di posisi atas dari layar
27. Blok kode untuk mengatur gerakan sprite pada Scratch adalah ....

Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4

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

28. Pada gambar tersebut, untuk mengeluarkan suara pada sprite ditunjukkan pada ....  
A. Gambar 1 C. Gambar 2  
B. Gambar 3 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 ?



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

