KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN WONOSOBO
FKKM MTs KABUPATEN WONOSOBO

PENILAIAN AKHIR TAHUN (PAT)

TAHUN PELAJARAN 2023/2024

Mata Pelajaran	: Informatika	Hari, Tanggal	: Selasa, 26 Maret 2024
Kelas	: IX (Sembilan)	Waktu	: 90 Menit

I. Pilihlah jawaban yang tepat dengan memberikan tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D, pada lembar jawab yang tersedia.

1. Pengolahan informasi yang lebih akurat, kemudahan dalam penyampaian informasi, penyampaian informasi lebih aman, merupakan peran dari ….
   A. ATM
   B. TIK
   C. *file*
   D. SMS

2. Mengurangi ketertinggalan dalam pemanfaatan TIK dalam Pendidikan dibandingkan dengan negara berkembang dan negara maju lainnya. Hal ini merupakan dampak positif TIK dibidang ….
   A. ekonomi
   B. pemerintahan
   C. kesehatan
   D. pendidikan

3. Berikut yang merupakan dampak negatif teknologi informasi dan komunikasi dibidang pendidikan adalah ….
   A. semakin cepat dan mudah mengakses informasi pendidikan
   B. memudahkan daministrasi pada lembaga pendidikan
   C. anak menjadi malas untuk belajar
   D. pembelajaran tidak harus melalui tatap muka

4. Teknologi informasi dan komunikasi memberikan dampak positif dibidang ekonomi, kecuali ….
   A. pelayanan yang lebih baik kepada pemerintah
   B. meningkatkan produktivitas dunia industri
   C. membuka lapangan kerja
   D. layanan baru dalam perekonomian dan bisnis

5. Rina menjual barang dengan menggunakan aplikasi secara online untuk menghemat waktu dan tenaga. Perdagangan yang dilakukan Rina dengan memanfaatkan internet disebut ….
   A. *e-government*
   B. *e-learning*
   C. *e-commerce*
   D. *e-banking*

6. Di bawah ini yang merupakan kemudahan dalam perbankan dengan adanya kemajuan TIK adalah ….
   A. dikuranginya beban administrasi dalam menabung
   B. banyak bank cabang didirikan di daerah-daerah
   C. cepat dalam mengajukan kredit di bank

LIVEWORKSHEETS

D. pengambilan uang dengan menggunakan ATM

7. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan hubungan antara pemerintah dengan masyarakat yang disebut ….
   A. G2C *(Government to Citizen)*
   B. G2G *(Government to Government)*
   C. G2B *(Government to Bussines)*
   D. G2P *(Government to Producen)*

8. Contoh dari dampak positif teknologi informasi dan komunikasi dalam koordinasi pelaksanaan pemerintahan dapat dilakukan melalui ….
   A. tatap muka
   B. *video conference*
   C. surat kabar
   D. kantor

9. Di bawah ini yang merupakan contoh manfaat teknologi informasi dan komunikasi dibidang Kesehatan adalah ….
   A. mengetahui cara memberikan menu yang baik bagi anak
   B. menawarkan produk obat-obatan herbal
   C. membandingkan biaya rumah sakit ketika menjalani rawat inap
   D. melakukan konsultasi dengan dokter ahli yang berada di luar daerah

10. Dampak negative yang muncul akibat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi antara lain adalah pelanggaran hak cipta. Undang-undang yang mengatur Hak Cipta di Indonesia adalah ….
    A. UU No. 19 Tahun 2003
    B. UU No. 18 Tahun 2003
    C. UU No. 19 Tahun 2002
    D. UU No. 18 Tahun 2002

11. Di dalam Undang- Undang Hak Cipta dijelaskan beberapa bentuk ciptaan yang dilindungi oleh pemerintah berikut ini, kecuali ….
    A. program computer
    B. model pakaian
    C. fotografi
    D. sinematografi

12. Ketentuan pidana pada pasal 72 ayat 3, bagi siapa saja yang melanggar Undang Undang Hak Cipta maka akan mendapatkan pidana penjara atau denda uang sebanyak ….
    A. Rp. 500 juta
    B. Rp. 400 juta
    C. Rp. 300 juta
    D. Rp. 200 juta

13. Tindakan mempublikasikan informasi pribadi atau identitas tentang individu atau organisasi di intrnet adalah pengertian dari ….
    A. *phubbing*
    B. *doxing*
    C. *hacking*
    D. *hacker*

14. Informasi yang disebarluaskan harus mengandung nilai, makna, dan pesan, baik data, fakta maupun penjelasannya yang dapat dilihat, didengar, dan dibaca yang disajikan, dalam hal ini sesui dengan pasal ….
    A. Pasal 3 ayat (1) UU No. 14 Th. 2008
    B. Pasal 1 ayat (1) UU No. 14 Th. 2008
    C. Pasal 4 ayat (2) UU No. 14 Th. 2008
    D. Pasal 2 ayat (2) UU No. 14 Th. 2008

15. Di bawah ini Yang tidak termasuk sebagai informasi yang menambah pengetahuan adalah ….
    A. Informasi tentang jual beli

LIVEWORKSHEETS

B. Informasi tentang pemerintahan
C. Informasi tentang astronom
D. Informasi tentang kesehatan

16. Tanggapan atau pendapat terhadap sesuatu yang dapat diungkapkan secara tertulis maupun lisan oleh orang lain yang kebenarannya belum bisa dipastikan adalah pengertian dari ….
A. deskripsi
B. faktual
C. tekstual
D. opini

17. Berikut ini yang tidak termasuk fungsi dan manfaat Informasi adalah ….
A. Mempermudah menyebarluaskan berita hoax
B. Meningkatkan pengetahuan atau kemampuan pengguna
C. Mengurangi dalam kedakpastian dalam proses pengambilan keputusan
D. Menggambarkan keadaan suatu hal atau peristiwa tang terjadi

18. Undang – undang yang melindungi administrasi kependudukan rangkaian kegiatan penataan dan penertiban dalam penerbitan dokumen dan data kependudukan melalui pendaftaran penduduk, pencatatan sipil, pengelolaan informasi administrasi kependudukan serta pendayagunaan hasilnya untuk pelayanan publik dan pembangunan sektor lain adalah ….
A. Pasal 84 Ayat (4) dan pasal 85 UU No. 23 Tahun 2006
B. Pasal 84 Ayat (3) dan pasal 85 UU No. 23 Tahun 2006
C. Pasal 84 Ayat (2) dan pasal 85 UU No. 23 Tahun 2006
D. Pasal 84 Ayat (1) dan pasal 85 UU No. 23 Tahun 2006

19. Data tentang kehidupan seseorang baik yang teridentifikasi dan / atau dapat diidentifikasi secara tersendiri disebut ….
A. data kelompok
B. data geotag
C. data keluarga
D. data pribadi

20. Berikut ini adalah hal yang tidak dapat digunakan untuk menjaga keamanan dan privasi dalam penggunaan media sosial adalah ….
A. menggunakan tanggal lahir pengguna
B. mulai terapkan metode autentikasi dua faktor
C. menggunakan jenis kata sandi unik.
D. aplikasi pihak ketiga

21. Ujaran kebencian mengenai suku, agama, ras, dan antargolongan akan dipidana maksimal … tahun.
A. 6
B. 5
C. 4
D. 3

22. Tindakan yang dilakukan secara tidak sah menggunakan komputer terutama untuk mengakses, mengirimkan, atau memanipulasi data merupakan suatu tindak kejahatan yang disebut dengan istilah ….
A. *cyber army*
B. *cyber crime*
D. *cyber bullying*
C. *cyber security*

23. Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat merupakan asas ….
A. hukum
B. hati-hati
C. manfaat
D. itikad baik

LIVEWORKSHEETS

24. Berikut peran penting algoritma dalam berpikir komputasional…
    A. Menghasilkan output
    B. Menentukan input
    C. Memberikan struktur pada pemecahan masalah
    D. Mengatur kecepatan komputer

25. Berikut ini merupakan karakteristik utama dari pemecahan masalah berpikir komputasional…
    A. Penggunaan hanya satu algoritma
    B. Pendekatan sistematis
    C. Tergantung pada keberuntungan
    D. Tanpa perlu pemahaman masalah

26. Sistem bilangan dengan basis 8 adalah ....
    A. desimal
    B. oktal
    C. biner
    D. heksadesimal

27. Angka 0 pada biner menyatakan ....
    A. *On*
    B. *replace*
    C. *turn*
    D. *Off*

28. Salah satu kemampuan dalam computational thinking yang merupakan proses untuk mengenali pola-pola yang terdapat di dalam suatu masalah, disebut....
    A. *pattern recognition*
    B. *algorithm*
    C. *abstraction*
    D. *decomposition*

29. Urutan algoritma

    1. Mulai
    2. Menulis surat
    3. Surat dimasukan amplop
    4. Menutup amplop
    5. Menempel perangko
    6. Mengantar ke kantor pos
    7. Selesai

    Urutan algoritma yang benar adalah..

    a. 1-3-2-4-6-5-7
    b. 1-2-3-4-5-6-7
    c. 1-6-2-3-4-5-7
    d. 1-6-2-3-5-4-7

30. Ada sebuah grup belajar yang terdiri dari dua siswi yaitu Annisa dan Cindy, dan dua siswa yaitu Bambang dan Doni. Salah seorang dari mereka pandai (ahli) matematika, dan yang lainya pandai Fisika, Kimia, dan Bahasa Inggris. Pada suatu waktu mereka belajar bersama di rumah Annisa dan duduk di meja persegi empat, dengan susunan sebagai berikut Ahli matematika duduk di sebelah kiri Annisa; ahli kimia duduk berseberangan dengan Bambang; Cindy dan Doni duduk berdekatan, sementara salah seorang siswi duduk di sebelah kiri ahli fisika. Siapakah yang pandai atau ahli bahasa Inggris…
    A. Bambang
    B. Annisa
    C. Cindy
    D. Doni

31. Cara mengimplementasikan solusi yang telah kita rencanakan, yaitu….
    A. Implementasi dari solusi
    B. Tanpa memikirkan hasil yang akan terjadi
    C. Review dan evaluasi hasil keluaran
    D. Tidak memeriksa kembali

LIVEWORKSHEETS

32. Suatu proses untuk menyusun kembali himpunan objek menggunakan aturan tertentu, disebut ….
    A. *searching*
    B. *sequential searching*
    C. *binary search*
    D. *sorting*

33. Perhatikan contoh sorting (pengurutan) berikut ini.

    5 3 8 7 9 1 awal (belum terurut)
    3 5 7 8 1 9 pengulangan ke-1
    3 5 7 1 8 9 pengulangan ke-2
    3 5 1 7 8 9 pengulangan ke-3
    3 1 5 7 8 9 pengulangan ke-4
    13 5 7 8 9 pengulangan ke-5 (terurut)
    Metode sorting yang digunakan pada contoh di atas adalah ….
    A. *Ascending*
    B. *Descending*
    C. *Insertion sort*
    D. *Bubble sort*

34. Insertion sort adalah salah satu algoritma yang digunakan untuk permasalahan pengurutan dalam list (daftar objek). Diketahui sebuah deret bilangan seperti berikut.

    2, 4, 3, 7, 6, 5.
    Urutan bilangan tersebut secara menaik dengan algoritma insertion sort yang benar adalah ….
    A. 2, 4, 3, 7, 6, 5
    B. 2, 3, 4, 5, 7, 6
    C. 2, 3, 4, 5, 6, 7
    D. 7, 6, 4, 5, 3, 2

35. Yang *bukan* merupakan tujuan dari *computational thinking* dalam melatih otak adalah ….
    A. melatih untuk bisa berpikir secara Logis
    B. melatih untuk bisa berpikir secara terstruktur
    C. melatih untuk bisa berpikir secara kaku dan manja
    D. melatih untuk bisa berpikir secara kreatif

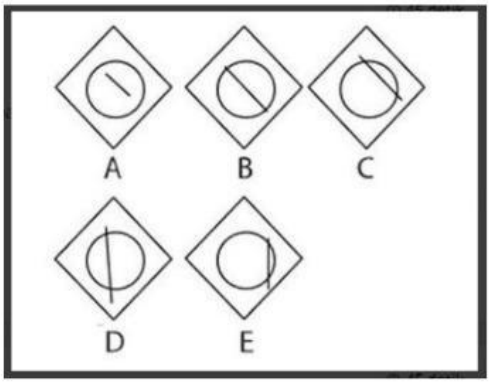
36. *Computational thinking* merupakan inspirasi yang berperan penting dalam menemukan aplikasi dalam komputer salah satu tokoh yang menerapkan adalah Bill Gates. Bill Gates merupakan penemu dari ….
    A. YouTube
    B. Facebook
    C. Google
    D. Microsoft

37. Tindakan berikut yang dapat dikategorikan sebagai proses pengenalan pola adalah ….
    A. membuat rencana perjalanan ke pantai bali
    B. perawat sedang menulis identitas pasien
    C. membuat *flowchart* tata cara memasak mie instan
    D. pemain sepak bola mencari tahu kelemahan tim lawan dengan melihat video pertandingan sebelumnya

38. Instruksi-instruksi yang ditulis dalam bentuk simbol dan garis panah yang merepresentasikan aksi dan alur kerja dikenal sebagai ….
    A. *flowchart*
    B. *pseudocode*
    C. algoritma
    D. bahasa pemrograman

LIVEWORKSHEETS

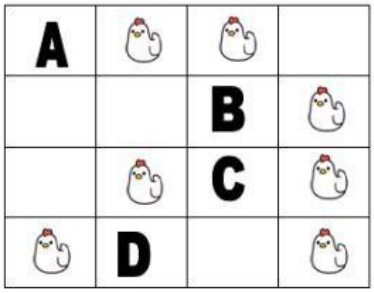
39. Perhatikan gambar berikut!



Dari gambar di atas, pola yang tidak sama ditunjukkan oleh gambar dengan kode ….

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

40. Perhatikan gambar berikut!



Terdapat 16 kotak yang berisi beberapa huruf dan ayam. Kotak dapat dikatakan bertetangga dengan kotak lain selama sisi atau sudut keduanya bersebelahan, sehingga dapat disimpulkan setiap kotak dapat mempunyai 8 tetangga.

Pada kotak tersebut, kotak yang paling banyak bertetangga dengan ayam adalah kotak yang berisi huruf ….

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

41. Salah satu metode yang digunakan komputer dan memiliki banyak algoritma yang dibangun adalah *sorting* yang digunakan dalam proses pencarian data dengan mempertimbangkan waktu yang diperlukan agar lebih cepat dan efisien. Sorting data dari nilai terkecil ke terbesar atau A-Z disebut dengan ....

A. *ascending*
B. *arranging*
C. *depending*
D. *descending*

42. Hasil sorting bilangan 64, 45, 11, 22, 53, 36 jika diurutkan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar menggunakan bubble sort pada pengulangan kedua adalah ....

A. 11, 22, 36, 45, 53, 64
B. 11, 22, 45, 36, 53, 64
C. 45, 11, 22, 36, 53, 64
D. 45, 11, 22, 53, 36, 64

43. Dari bilangan 2, 5, 1, 7, 9, 4, 6, 3, 8 jumlah pertukaran minimal jika diurutkan dari bilangan terkecil ke bilangan terbesar dengan menggunakan insertion sort adalah ....

A. 5
B. 6
C. 7
D. 8

44. Dalam sorting, terdapat pertukaran data yang disebut juga dengan…

A. *Switch*
B. *Swap*
C. *Change*
D. *Move*

45. *Decision* pada *flowchart* disimbolkan dengan ….

A. lingkaran
B. jajar genjang
C. persegi panjang
D. belah ketupat

46. Berikut ini merupakan dampak negatif bermain game bagi pelajar, kecuali… .

A. Boros
B. Insomnia
C. Kecanduan
D. Rajin belajar

47. Perbedaan *internet banking* dengan *SMS banking* adalah… .

A. *internet banking* membutuhkan pulsa sedangkan *SMS banking* butuh internet
B. *internet banking* membutuhkan internet sedangkan *SMS banking* butuh pulsa

LIVEWORKSHEETS

C. *internet banking* harus menggunakan SMS sedangkan *SMS banking* bisa menggunkan internet

D. *internet banking* dan *SMS banking* semuanya wajib ada pulsa dan internet

48. Cara yang efektif untuk memecahkan masalah sehari-hari, dengan mengikuti langkah-langkah dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma, kita dapat menemukan solusi yang lebih efektif, efisien, dan terstruktur merupakan karakteristik dari… .

A. Berpikir Kreatif

B. Berpikir Kritis

C. Berpikir Komputasional

D. Berpikir Operasional

49. Perhatikan langkah-langkah berikut!

1. Mulai
2. Hitung Luas Persegi Panjang
3. Masukkan Panjang dan Lebar
4. Selesai
5. Tampilkan Hasil

Agar menjadi algoritma yang baik, maka urutan yang benar adalah… .

A. 1, 2, 3, 4, 5

B. 1, 3, 2, 5, 4

C. 2, 3, 1, 5, 4

D. 4, 3, 2, 1, 5

50. Perhatikan data berikut!

7	9	5

Langkah sorting secara ascending yang tepat adalah… .

A. 7 < 9 tetap, 9>5 tukar, 7>5 tukar

B. 7 < 9 tukar, 9>5 tukar, 7>5 tukar

C. 7 < 9 tetap, 9>5 tetap, 7>5 tukar

D. 7 < 9 tetap, 9>5 tukar, 7>5 tetap

LIVEWORKSHEETS