PEMERINTAH KABUPATEN TANAH BUMBU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 8 SATAP SATUI

Alamat: Jl. Provinsi Km. 177 Desa Al-Kautsar Dusun An Nur RT. 10 Kec. Satui Kab. Tanah Bumbu KP 72275
Email: smpn8satapsatui@gmail.com HP 085245490825

MATA PELAJARAN : INFORMATIKA
KELAS VII

1. Berikut alasan pentingnya belajar pemrograman, *kecuali* ….
   a. Pemrograman membuat kita cepat lelah
   b. Pemrograman membuat kita jadi kreatif
   c. Segalanya menjadi lebih mudah dengan pemrograman
   d. Pemrograman mengajarkan bagaimana menjadi orang yang gigih

2. *Spreadsheet* memiliki banyak kegunaan, *kecuali* …
   a. Mengelola, membuat, dan menyimpan data secara terstruktur.
   b. Melakukan perhitungan aritmetika, logika, dan statistika.
   c. Memvisualisasikan data berupa grafik dan diagram agar mudah dipahami
   d. Membuat catatan, artikel atau makalah

3. Bagian jendela pada aplikasi Scratch untuk mengatur warna backdrop adalah …
   a. Costumes
   b. Paint editor
   c. Change color
   d. Color pane

4. Data berasal dari bahasa latin *datum* yang artinya adalah …
   a. Fakta c. visual
   b. Opini d. analisis

5. Bagian jendela pada aplikasi Scratch berikut yang merupakan tempat menyusun blok kode adalah …
   a. Tab code c. Backpack
   b. Script area d. Stage pane

6. Penulisan formula dan fungsi pada google spreadsheet atau Ms Excel diawali dengan …
   a. $ c. #
   b. @ d. =

7. Data yang diperoleh langsung dari sumber data disebut data …
   a. primer c. kuantitatif
   b. sekunder d. kualitatif

8. Untuk menjalankan program yang telah dibuat pada aplikasi Scratch, dilakukan dengan menekan tombol …
   a. Start c. Go
   b. In d. Run

9. Suatu dokumen yang terdiri atas beberapa lembaran pada Ms Excel disebut …
   a. *workbook* c. *spreadsheet*
   b. *sheet* d. *worksheet*

10. Suatu fakta atau kejadian yang masih mentah dan belum memiliki arti bagi penerimanya disebut …
    a. opini c. data
    b. informasi d. visualisasi

11. Karakter dalam Scratch disebut dengan …

LIVEWORKSHEETS

a. Char c. Script
b. Object d. Sprite

12. Fungsi utama program Microsoft Excel adalah …
    a. Mencari informasi
    b. Pengolah data kata
    c. Pengolah data angka
    d. Mencari informasi

13. *Range* B2:D2 pada Microsoft Excel memiliki jumlah *cell* sebanyak …
    a. 2 c. 4
    b. 3 d. 5

14. Data yang memiliki bentuk berupa angka atau bilangan disebut data …
    a. Subjektif c. text
    b. kualitatif d. Kuantitatif

15. Untuk menambahkan latar belakang pada program dapat mengeklik ikon …
    a. Backdrop
    b. Background
    c. Project
    d. Costumes

16. Mengurutkan nama dari huruf terkecil ke terbesar menggunakan menu …
    a. Sort Z to A c. Largest to Smallest
    b. Sort A to Z d. Smallest to Largest

17. Mengurutkan nilai rata-rata dari terbesar ke terkecil menggunakan menu ….
    a. Sort Z to A c. Largest to Smallest
    b. Sort A to Z d. Smallest to Largest

18. Kegiatan meninjau, menggambarkan, menjelaskan dan menafsirkan data yang bertujuan untuk menarik kesimpulan yang relevan dengan menggunakan berbagai metode analisis disebut …
    a. analisis data c. interpretasi data
    b. data d. informasi

19. Buku besar merupakan arti dari …
    a. Ms Excel c. KSpread
    b. *spreadsheet* d. *workbook*

20. Pemrograman visual lebih mudah dilakukan karena …
    a. Dapat memilih bahasa sesuai bahasa sendiri
    b. Menggunakan bahasa pemrograman yang lebih mudah
    c. Menggunakan bahasa pemrograman yang tidak perlu diterjemahkan
    d. Menuliskan program dilakukan dengan menyusun blok-blok kode

21. Nilai *cell* D3 = 20, D4 = 30, D5 = 40, D6 = 10 jika diberi formula =AVERAGE (D3:D6), akan menghasilkan …
    a. 25 c. 20
    b. 10 d. 5

22. Kumpulan dari beberapa *cell* disebut …
    a. *range* c. *column*
    b. *cell* d. *table*

23. Range berikut yang memiliki jumlah cell 8 adalah …
    a. A1:E2 c. F1:G8
    b. A1:B4 d. A10:D12

24. Berikut ini merupakan contoh *spreadsheet*, kecuali …

LIVEWORKSHEETS

a. Ms Excel c. KSpread
b. Zoho Sheet d. Notepad

25. Scratch dikembangkan oleh …
a. Microsoft c. MIT Media Lab
b. Google d. Meta

26. Fungsi statistika dalam excel yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata sekumpulan data adalah …
a. SUM c. COUNT
b. MAX d. AVERAGE

27. Fungsi (*function*) yang digunakan untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dan perpangkatan yaitu …
a. Aritmetika c. Operator dasar
b. Perbandingan d. Gerbang logika

28. Langkah awal setelah membentuk algoritma selesai dilakukan adalah …
a. Testing c. Translasi
b. Pengodean d. Uji coba

29. Berikut ini merupakan hal terkait penggunaan Scratch, *kecuali* …
a. Pengguna yang menggunakan Scratch dapat membagikannya, sehingga siapa pun dapat melihat dan mengubahnya
b. Scratch hanya dapat digunakan secara *online* saja melalui *website*
c. Backpack merupakan fitur untuk meng-*copy* dan memindahkan sprite, costume, dan *scripts* ke *project* lain
d. Webcame dapat digunakan *user* untuk berinteraksi dengan *project* seperti menggerakkan tangan

30. Hasil formula =COUNT(10;10;10;10;10) adalah …
a. 250 c. 5
b. 50 d. 0

31. Tempat/area dimana sprite dan backdrop diletakkan disebut …
a. Work area c. Script area
b. Background d. Canvas

32. Berikut ini yang *bukan* merupakan dampak positif penggunaan media sosial adalah …
a. Mudah beredarnya berita bohong
b. Memudahkan berinteraksi
c. Penyebaran informasi dapat cepat
d. Sebagai media *marketing*

33. Berikut alasan perlunya belajar informatika, *kecuali* …
a. Informatika membangun keterampilan yang berguna untuk belajar bidang-bidang lainnya
b. Belajar pemrograman sama bergunanya seperti belajar bahasa asing
c. Belajar informatika tidak membangun keterampilan apapun
d. *Coding* adalah seni terbaru dan membuat pengguna berkreasi tanpa batas

34. Pada bahasa pemrograman prosedural, variabel diguanakan untuk …
a. Menandai setiap langkah dalam algoritma
b. Menyimpan dan mengelola data dalam program
c. Menyusun kode program menjadi prosedur terpisah
d. Mengubah tampilan antarmuka pengguna

35. Sebuah program sederhana berisi cerita, games, maupun animasi interaktif sesuai kehidupan sehari-hari. program ini dibuat oleh MIT Media Lab, sebuah tim dari Massachusetts Institute of Technology. Program sederhana ini disebut …
a. Scalp c. Scratch
b. Screw d. Shark

36. Fungsi yang digunakan untuk menjumlahkan isi data yang ada pada range tertentu disebut …
a. AVERAGE c. SUM

LIVEWORKSHEETS

b. COUNT d. MAX

37. Pasca pembuatan algoritma selesai dikerjakan, maka proses selanjutnya adalah …
    a. Melakukan debugging
    b. Pemahaman jalannya program
    c. Menguji kesesuaian program
    d. Pengodean pada aplikasi

38. Penulisan formula yang tepat adalah …
    a. 60-5+2 c. B4/B5
    b. A3+B3+C3 d. = 5*3

39. Perhatikan data berikut!
    (1) Rata-rata
    (2) Nilai tengah
    (3) Menyembunyikan nilai
    (4) Memunculkan nilai
    Berdasarkan data di atas, yang termasuk fungsi statistik dasar adalah nomor …
    a. (1) dan (2) c. (2) dan (4)
    b. (3) dan (4) d. Semua benar

40. Pada awal perkembangannya, komputer hanya digunakan sebagai alat …
    a. Pemrogram c. Penyimpanan
    b. Pemroses d. Hitung

41. Fungsi teks yang digunakan untuk mengubah teks menjadi huruf kecil semua adalah …
    a. UPPER c. LOWER
    b. PROPER d. MID

42. Berikut merupakan hasil artefak komputasional pada bidang kesehatan adalah …
    a. *Drone* c. Mobil otonom
    b. Robot d. *Telemedicine*

43. Nilai *cell* F4 = 75, F5 = 80, F6 = 85 jika diberi formula =SUM(F4:F6), akan menghasilkan …
    a. 3 c. 155
    b. 80 d. 240

44. Perhatikan data berikut!
    (1) Berita yang diverifikasi oleh sumber terpercaya
    (2) Penyebaran informasi palsu dengan niat menyesatkan
    (3) Fakta-fakta yang terverifikasi
    (4) Penyebaran informasi palsu untuk menciptakan kebingungan atau ketakutan.
    (5) Verifikasi melalui sumber-sumber terpercaya.
    Berdasarkan data di atas, untuk menghindari penyebaran berita palsu atau 'HOAKS' langkah yang tepat adalah dengan mengikuti prinsip-prinsip berikut yang ditunjukkan oleh nomor…
    a. (1), (2), (3), dan (5)
    b. (1), (2), (4), dan (5)
    c. (2), (3), (4), dan (5)
    d. (1), (3), (4), dan (5)

45. Media sosial adalah platform online yang memungkinkan individu dan kelompok untuk berinteraksi, berbagi konten, dan berkomunikasi melalui …
    a. Surat pos c. Radio
    b. Internet d. Telepon

46. Perhatikan perangkat-perangkat berikut!
    (1) Handphone (HP)
    (2) Modem
    (3) WiFi

LIVEWORKSHEETS

(4) Radio 2 Band

Berdasarkan pernyataan di atas, perangkat jaringan yang dikembangkan agar bisa terhubung ke internet ditunjukkan oleh nomor …

a. (1) dan (3)
b. (2) dan (4)
c. (1), (2), dan (3)
d. (2), (3), dan (4)

47. Perbedaan mikroblog dibandingkan dengan blog adalah …
    a. Dapat diakses oleh banyak pengguna
    b. Jumlah karakter terbatas
    c. Konten tidak hanya berbasis teks saja
    d. menyediakan berbagi l*ink*

48. Di bawah ini yang merupakan contoh kolaborasi virtual adalah …
    a. Mengerjakan tugas kelompok dirumah teman dengan aplikasi OneDrive
    b. Berlatih menyanyi bersama teman kelompok
    c. Mencari referensi bersama teman kelompok di internet
    d. Membuat makalah bersama kelompok dengan aplikasi OneDrive secara bersamaan dengan perangkat yang berbeda

49. Berikut ini yang *bukan* merupakan dampak positif penggunaan media sosial adalah …
    a. Mudah beredarnya berita bohong
    b. Memudahkan berinteraksi
    c. Penyebaran informasi dapat cepat
    d. Sebagai media *marketing*

50. Memori berukuran 2 MB jika dikonversi ke gigabyte akan menjadi …. GB
    a. 0,002
    b. 0,02
    c. 20
    d. 0,2

LIVEWORKSHEETS