



**PEMERINTAH KOTA PALEMBANG**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SMP NEGERI 37 PALEMBANG**



Jalan Mata Merah Kel. Sei Selincah Kec. Kalidoni, Kode Pos 30119

Telp. (0711)715445, Email : [smpnegeri37palembang@gmail.com](mailto:smpnegeri37palembang@gmail.com)

---

**ASESMEN SUMATIF AKHIR FASE**

**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**LEMBAR SOAL**

**Mata Pelajaran : Informatika**  
**Hari/Tanggal : Jumat, 05 Juni 2026**  
**Waktu : 09.00 – 10.30 WIB**  
**Kelas : VIII (Delapan)**

**PILIHAN GANDA BIASA**

Pilih satu jawaban yang paling benar!

1. Data yang telah diolah sehingga memiliki makna disebut...
  - A. Fakta
  - B. Informasi
  - C. Angka
  - D. Grafik
2. Di bawah ini contoh data kualitatif adalah...
  - A. Tinggi badan siswa
  - B. Nilai ujian
  - C. Warna favorit
  - D. Jumlah siswa
3. Langkah pertama dalam membuat algoritma adalah...
  - A. Menentukan output
  - B. Menyusun kode
  - C. Mengidentifikasi masalah
  - D. Menjalankan program
4. Algoritma yang ditulis dalam bentuk langkah-langkah dan masih menggunakan bahasa manusia disebut...
  - A. Flowchart

- B. Pseudocode
  - C. Program
  - D. Data
5. Simbol persegi panjang pada flowchart digunakan untuk...
- A. Proses
  - B. Input/output
  - C. Keputusan
  - D. Awal/akhir
6. Bahasa pemrograman digunakan untuk...
- A. Menggambar grafik
  - B. Menyusun algoritma menjadi program
  - C. Menyimpan data
  - D. Menghitung manual
7. Dampak negatif penggunaan teknologi dimasa sekarang bagi anak-anak adalah...
- A. Mempermudah komunikasi
  - B. Menambah wawasan
  - C. Penyebaran hoaks
  - D. Akses informasi cepat
8. Salah satu contoh etika digital ketika menggunakan media sosial adalah...
- A. Menyebarkan berita tanpa cek
  - B. Menggunakan bahasa sopan saat berkomentar
  - C. Mengambil data orang lain
  - D. Membuat akun palsu

### **PILIHAN GANDA KOMPLEKS**

(Pilih lebih dari satu jawaban yang benar!)

9. Pada analisis data ada beberapa macam jenis data. Yang termasuk jenis data tersebut adalah...
- A. Data kualitatif
  - B. Data kuantitatif
  - C. Data sosial
  - D. Data analog

10. Aldhi ingin menyampaikan hasil pendataan tinggi badan teman sekelas agar mudah dipahami dan dibandingkan. Dari pilihan berikut, manakah bentuk penyajian data yang paling tepat digunakan?
- A. Tabel
  - B. Grafik
  - C. Diagram
  - D. Cerita pendek
11. Sebuah algoritma dapat dikatakan baik apabila memiliki langkah-langkah yang...
- A. Jelas
  - B. Tidak terbatas
  - C. Sistematis
  - D. Ambigu
12. Rina diminta membuat langkah-langkah untuk menyalakan komputer di laboratorium sekolah. Ia menuliskan langkah tersebut menggunakan diagram dengan simbol-simbol tertentu agar lebih mudah dipahami teman-temannya. Sementara itu, Budi menuliskannya dalam bentuk kalimat terurut menggunakan angka. Berdasarkan ilustrasi tersebut, bentuk algoritma yang digunakan Rina dan Budi secara berturut-turut adalah ....
- A. Flowchart
  - B. Pseudocode
  - C. Program
  - D. Diagram
13. Dalam membuat program sederhana, seorang siswa harus menyusun langkah program secara berurutan, menentukan pilihan kondisi, dan melakukan pengulangan agar program dapat berjalan dengan baik. Struktur dasar pemrograman yang digunakan pada kegiatan tersebut adalah...
- A. Sekuensial
  - B. Percabangan
  - C. Perulangan
  - D. Gambar
14. Pada saat belajar pemrograman, Dika diminta membuat program yang dapat menampilkan tulisan “Belajar Informatika” sebanyak 10 kali secara otomatis. Agar

perintah tidak ditulis berulang-ulang, Dika menggunakan struktur perulangan dalam programnya.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, kegiatan yang termasuk contoh penggunaan looping (pengulangan) adalah...

- A. Mengulang mencetak angka
- B. Menampilkan hasil sekali
- C. Menghitung 1–10
- D. Menyimpan data

15. Perkembangan informatika membantu banyak pekerjaan menjadi lebih cepat dan mudah. Misalnya, siswa dapat mencari materi pelajaran melalui internet, guru dapat membuat pembelajaran lebih menarik menggunakan media digital, dan komunikasi jarak jauh dapat dilakukan dengan cepat melalui aplikasi daring.

Berdasarkan ilustrasi tersebut, yang termasuk dampak positif informatika adalah ....

- A. Mempermudah komunikasi
- B. Menambah informasi
- C. Menyebabkan kecanduan
- D. Membantu pekerjaan

16. Perkembangan informatika memberikan banyak kemudahan dalam kehidupan sehari-hari. Namun, penggunaan teknologi yang tidak bijak juga dapat menimbulkan berbagai masalah di masyarakat. Misalnya, banyak orang menyebarkan berita yang belum tentu benar di media sosial, terjadi tindakan menghina atau mengejek orang lain melalui internet, serta muncul kebiasaan menggunakan telepon genggam secara berlebihan hingga mengganggu aktivitas belajar dan kesehatan. Dari contoh tersebut, manakah yang termasuk dampak negatif informatika?

- A. Hoaks
- B. Cyberbullying
- C. Efisiensi kerja
- D. Kecanduan gadget

17. Dalam menggunakan teknologi digital, setiap pengguna internet perlu menerapkan sikap yang baik agar tercipta lingkungan digital yang aman dan nyaman. Misalnya, seseorang tidak membagikan data pribadi orang lain tanpa izin serta selalu menggunakan bahasa yang santun ketika berkomentar di media sosial. Dari pernyataan tersebut, manakah yang termasuk contoh etika digital?

- A. Menghargai privasi
  - B. Menyebarkan hoaks
  - C. Sopan di media sosial
  - D. Menghina orang lain
18. Saat membuat sebuah program komputer, pengguna memerlukan perangkat yang dapat digunakan untuk memasukkan data atau perintah ke dalam komputer. Perangkat tersebut membantu komputer menerima informasi agar dapat diproses lebih lanjut. Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang termasuk contoh perangkat input dalam program komputer?
- A. Monitor
  - B. Keyboard
  - C. Mouse
  - D. Scanner
19. Rehan membuat sebuah presentasi menggunakan komputer. Setelah selesai, hasil pekerjaannya ditampilkan di layar, dicetak ke kertas, dan suara dari video presentasi terdengar melalui perangkat audio. Berdasarkan ilustrasi tersebut, analisislah perangkat mana yang termasuk perangkat output komputer....
- A. Printer
  - B. Monitor
  - C. Speaker
  - D. Keyboard
20. Dalam pelajaran informatika, seorang siswa diminta membuat langkah-langkah untuk menyelesaikan masalah secara teratur sebelum membuat program komputer. Dengan adanya langkah yang jelas dan sistematis, pekerjaan menjadi lebih mudah dipahami dan kesalahan dapat dikurangi. Berdasarkan ilustrasi tersebut, analisislah pernyataan yang menunjukkan fungsi algoritma....
- A. Mempermudah penyelesaian masalah
  - B. Menyulitkan pekerjaan
  - C. Membuat langkah sistematis
  - D. Mengacak proses

## PILIHAN GANDA KOMPLEKS (KATEGORI)

(Pilih jawaban yang sesuai kategori!)

21. Perhatikan beberapa kegiatan berikut yang dilakukan dalam sebuah penelitian sederhana di sekolah:

1. Mengumpulkan hasil angket dari siswa
2. Membuat diagram alur program komputer
3. Mengolah hasil angket menjadi informasi
4. Menampilkan hasil pengolahan data dalam bentuk grafik

Berdasarkan kegiatan tersebut, manakah yang termasuk kegiatan analisis data?

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

22. Perhatikan beberapa istilah berikut yang sering digunakan dalam informatika:

1. Langkah-langkah logis untuk menyelesaikan masalah
2. Diagram alir untuk menggambarkan proses
3. Grafik batang untuk menyajikan data
4. Pseudocode untuk menuliskan urutan perintah

Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang termasuk konsep algoritma?

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

23. Perhatikan beberapa kegiatan berikut yang dilakukan oleh seorang programmer saat membuat aplikasi sederhana:

1. Menulis kode program sesuai perintah
2. Menggambar tabel data di buku catatan
3. Memperbaiki kesalahan pada program (debugging)
4. Menjalankan program untuk menguji hasilnya

Berdasarkan kegiatan tersebut, manakah yang termasuk aktivitas dalam pemrograman?

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

24. Perhatikan beberapa dampak penggunaan teknologi informatika dalam kehidupan sosial berikut:

1. Penyebaran berita palsu di media sosial
2. Mempermudah komunikasi jarak jauh
3. Memudahkan kerja sama dalam kelompok
4. Tindakan menghina orang lain melalui internet

Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang termasuk dampak sosial positif informatika?

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

25. Perhatikan beberapa pengaruh perkembangan informatika berikut dalam kehidupan masyarakat:

1. Penggunaan internet berlebihan hingga mengganggu aktivitas belajar
2. Penyebaran berita palsu melalui media sosial
3. Kemudahan memperoleh berbagai informasi dari internet
4. Terjadinya penipuan melalui transaksi online

Berdasarkan pernyataan tersebut, manakah yang termasuk dampak sosial negatif informatika?

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

26. Seorang siswa melakukan pengamatan penggunaan internet di sekolah. Ia mencatat hasil pengamatan, mengolah data, lalu menyimpulkan waktu penggunaan internet terbanyak oleh siswa.

1. Mencatat hasil pengamatan
2. Mengolah data pengamatan
3. Menarik kesimpulan dari data
4. Membuat gambar bebas

Berdasarkan kegiatan tersebut, manakah yang termasuk tahapan analisis data?

- A. 1, 2, dan 3
- B. 1 dan 3

- C. 2 dan 4  
D. 3 dan 4
27. Lina mengolah data nilai ulangan matematika menggunakan aplikasi spreadsheet. Untuk mengetahui nilai rata-rata seluruh siswa, ia menggunakan fungsi tertentu agar hasil perhitungan lebih cepat dan akurat.
1. SUM
  2. AVERAGE
  3. MAX
  4. MIN
- Rumus fungsi yang paling tepat digunakan oleh Lina adalah...
- A. 1 dan 2
  - B. 2 saja
  - C. 3 saja
  - D. 2, 3, dan 4
28. Perhatikan pernyataan berikut:
1. Menjumlahkan data
  2. Membuat keputusan berdasarkan kondisi
  3. Menentukan nilai terbesar
  4. Memberikan hasil sesuai syarat tertentu
- Dalam pengolahan data nilai siswa, guru menggunakan fungsi IF untuk menentukan keterangan “Lulus” atau “Tidak Lulus” berdasarkan nilai yang diperoleh siswa. Berdasarkan ilustrasi tersebut, fungsi IF digunakan untuk...
- A. 2 dan 4
  - B. 1 dan 3
  - C. 1, 2, dan 3
  - D. 2, 3, dan 4
29. Perhatikan fungsi berikut:
1. Menggerakkan karakter
  2. Memutar suara
  3. Mengubah posisi sprite
  4. Menghapus latar belakang
- Angel membuat permainan sederhana di Scratch. Ia menggunakan blok **move 10 steps** agar karakter dapat bergerak maju saat program dijalankan.
- Berdasarkan ilustrasi tersebut, fungsi blok tersebut adalah untuk ...

- A. 1 dan 3
  - B. 2 dan 4
  - C. 1, 2, dan 3
  - D. 3 dan 4
30. Suci menggunakan blok if-then di Scratch untuk membuat karakter melompat saat tombol spasi ditekan. Berdasarkan penggunaan blok tersebut, fungsi percabangan adalah ...
- 1. Memberikan keputusan berdasarkan kondisi
  - 2. Menjalankan perintah tertentu jika syarat terpenuhi
  - 3. Mengulang program terus-menerus
  - 4. Membuat program lebih interaktif
- Pilihlah fungsi blok yang tepat.
- A. 1 dan 4
  - B. 2 dan 3
  - C. 1, 2, dan 4
  - D. 3 dan 4
31. Perhatikan pernyataan berikut:
- A. Langkah sistematis
  - B. Pengacakan proses
  - C. Algoritma
  - D. Penyusunan instruksi
- Dalam pembelajaran Blockly Games, siswa diminta menyusun blok perintah agar tokoh dapat mencapai tujuan dengan langkah yang benar. Agar tokoh bergerak teratur, siswa harus membuat urutan instruksi yang tepat. Berdasarkan kegiatan tersebut, konsep yang digunakan adalah ...
- A. 1 dan 2
  - B. 2 dan 3
  - C. 1, 2, dan 4
  - D. 1, 3 dan 4
32. Ami gagal mencapai target ketika memainkan salah satu game di situs Blockly Games dikarenakan urutan blok yang dibuat tidak sesuai. Setelah diperbaiki, karakter akhirnya berhasil sampai tujuan.
- A. Urutan algoritma memengaruhi hasil program
  - B. Kesalahan susunan blok dapat menyebabkan program gagal

C. Semua blok dapat dipasang secara acak

D. Perbaiki algoritma membantu program berjalan benar

Berdasarkan ilustrasi tersebut, analisis yang tidak tepat di atas adalah ...

A. 4 dan 2

B. 3 saja

C. 1 saja

D. Semua benar

### ESAI/URAIAN

33.

No	Nama	Nilai
1	Andi	75
2	Budi	85
3	Citra	90
4	Dini	80
5	Eko	70

Perhatikan tabel data nilai ulangan Matematika berikut!  
Berapakah rata-rata nilai ulangan Matematika?  
Jawab: \_\_\_\_\_

34.

2.

Perhatikan diagram batang berikut!  
Buah apakah yang paling banyak disukai?  
Jawab: \_\_\_\_\_

35.

Perhatikan gambar di samping!  
Dampak sosial negatif apa yang terjadi pada gambar tersebut?  
Jawab: \_\_\_\_\_

36.

Perhatikan gambar di samping!  
Dampak sosial positif informatika yang ditunjukkan adalah ...  
Jawab: \_\_\_\_\_

37.

Perhatikan susunan blok Blockly Games di samping! Ke arah mana karakter akan berbelok?  
Jawab: \_\_\_\_\_

38.

```
if score > 50
  say "Selamat! Kamu Menang!" for 2 seconds
else
  say "Coba Lagi!" for 2 seconds
```

Jika nilai score adalah 40, pesan mana yang akan muncul saat program dijalankan?

Jawab: \_\_\_\_\_

39.

```
when clicked
  repeat 4
    move 10 steps
    turn 90 degrees
```

Berapa derajat total sprite akan berputar setelah blok kode di samping dijalankan?

Jawab: \_\_\_\_\_

40.



Blok yang tersedia

- maju
- belok kiri
- belok kanan

Berapa langkah minimum agar karakter mencapai kamera?

Jawab: