

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.

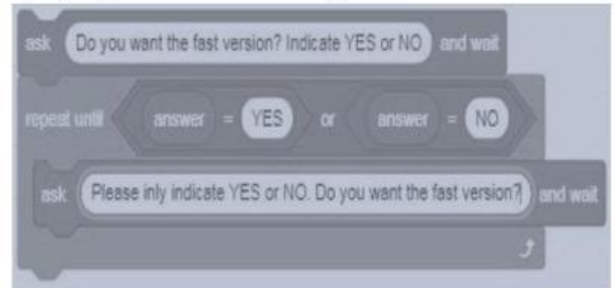

Script tersebut memiliki arti....
 - A. Ketika mouse diklik
 - B. Ketika bendera hijau diklik
 - C. Ketika program berjalan
 - D. Ketika klik sembarangan ditekan
5. Toolbar yang digunakan untuk mengecilkan ukuran sprite adalah....
 - A. Move
 - B. Control
 - C. Motion
 - D. Event
6. Ekstensi file scratch 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.  secs
 - B. 
 - C.  for secs
 - 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 kekiri 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 keatas 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....

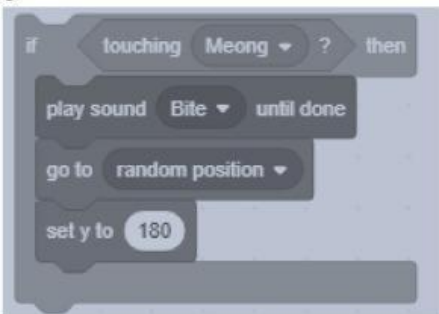
- A.
- B.
- C.
- D.

25. Ada *script* tertulis seperti gambar berikut!



Menurut kamu, hasilnya ketika diklik *green flag* adalah

- objek akan bergerak maju secara terus menerus
 - objek akan bergerak 90 derajat secara terus menerus
 - objek akan menabrak batas (*edge*) lalu mundur secara terus menerus
 - 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



- Memainkan suara
- Akan muncul secara acak
- Akan berada di posisi kanan layar
- Akan berada di posisi atas dari layar

27. Blok kode untuk mengatur gerakan sprite pada Scratch adalah

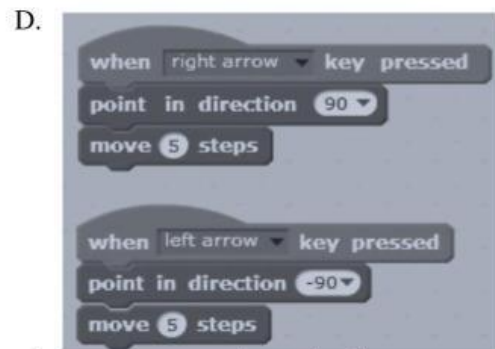
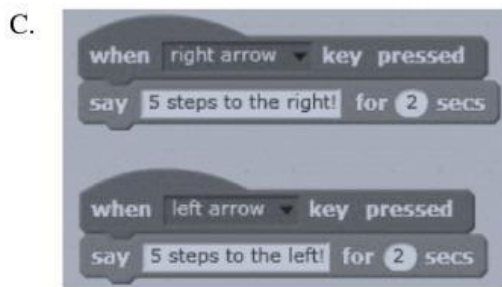
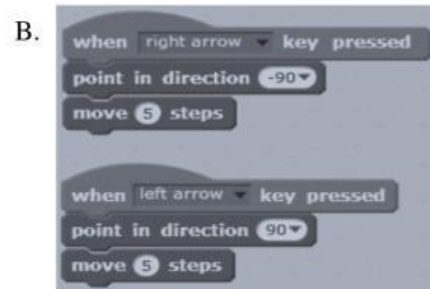
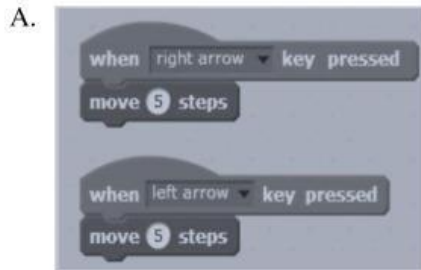
Gambar 1	Gambar 2	Gambar 3	Gambar 4

- 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 ?



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

