



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN WONOSOBO
FKKM MTs KABUPATEN WONOSOBO
SUMATIF AKHIR TAHUN (SAT)
TAHUN PELAJARAN 2023/2024**

Mata Pelajaran : Informatika Hari, Tanggal : Senin, 3 Juni 2024
Kelas : VII (Tujuh) Waktu : 60 Menit

A. PILIHAN GANDA

Pilihlah jawaban yang paling tepat di bawah ini dengan memberi tanda silang (X) pada salah satu jawaban A,B,C atau D pada lembar jawab yang tersedia!

1. Pernyataan yang benar mengenai data adalah....
 - A. Angka-angka yang dapat direkayasa
 - B. Berita yang perlu dikonfirmasi kebenarannya
 - C. Fakta, keterangan yang benar dan nyata
 - D. Kejadian yang akan terjadi seperti ramalan cuaca
 2. Data yang disimpan dalam komputer mempunyai satuan byte, dibawah ini yang bukan satuan ukuran data adalah
 - A. Gigabyte
 - B. Kilobyte
 - C. Petabyte
 - D. Spreadsheet
 3. Pengertian dari Cell pada excel yang benar adalah....
 - A. titik pertemuan antara kolom/column dan baris/row
 - B. titik pertemuan antara kolom dan kolom
 - C. titik pertemuan antara baris dan baris
 - D. titik-titik yang tergabung dalam jumlah banyak
 4. Fungsi teks RIGHT pada excel memiliki kegunaan untuk ...
 - A. Mengambil sejumlah karakter pada teks atau sel dari sebelah kanan
 - B. Mengambil sejumlah karakter pada teks atau sel dari sebelah kiri
 - C. Mengambil sejumlah karakter pada teks atau sel dari tengah
 - D. Mengambil sejumlah karakter pada teks atau sel secara acak
 5. Fungsi excel perhitungan bantuan operator aritmatika pembagian dilambangkan dengan simbol
 - A. x
 - B. *
 - C. /
 - D. +
 6. Secara berurutan empat nilai harian Ahmad yaitu 80, 100, 90 dan 75. Nilai tertinggi adalah 100. Fungsi statistic excel yang dapat digunakan untuk mencari nilai tertinggi adalah ...
 - A. AVERAGE
 - B. MAX
 - C. MIN

D. SMALL

7. Perhatikan tabel berikut!

A	B	C	D	E	F	G	
1	HASIL PENILAIAN HARIAN INFORMATIKA						
3	NO	NAMA	PH 1	PH 2	PH 3	JUMLAH	RATA-RATA
4	1	SITI	89	78	75		
5	2	ANGGA	55	77	78		
6	3	PUTRI	90	89	85		
7	4	MEGA	88	84	86		
8	5	MALIK	85	80	83		
9	JUMLAH						
10	RATA-RATA						

Rumus fungsi untuk menjumlahkan nilai semua PH milik ANGGA yang benar adalah....

- A. =SUM(C1:C5)
- B. =SUM(C1:E8)
- C. =SUM(C4:E4)
- D. =SUM(C5:E5)

8. Kegiatan untuk mengecek kebenaran dari data yang dimasukan ke lembar kerja disebut ...

- A. Filter
- B. Share and protect
- C. Short
- D. Validasi data

9. Perhatikan fungsi-fungsi berikut!

- 1) MID
- 2) NOT
- 3) AVERAGE
- 4) OR
- 5) RIGHT

Yang termasuk dalam fungsi logika adalah

- A. 1) dan 2)
- B. 2) dan 4)
- C. 3) dan 5)
- D. 4) dan 5)

10. Data-data di bawah ini diurutkan dengan pengurutan fungsi Sort/sorting

- (1) Senin, Selasa, Rabu, Kamis, Jumat
- (2) Jumat, Kamis, Rabu, Selasa, Senin
- (3) 15, 18, 28, 44.
- (4) Dian, Gianna, Romy, Siska
- (5) Arin, Isna, Diki, Caca

Berdasarkan data tersebut yang disorting dengan Sort A-Z adalah

- A. (1), (2), (3)
- B. (1), (3), (4)
- C. (3), (4), (5)
- D. (2), (3), (4)

11. Format sel pada excel yang digunakan untuk pengaturan tanggal adalah

- A. Accounting
- B. General

- C. Short Date
 - D. Time
12. Freeze Panes pada excel digunakan untuk.... .
- A. mengunci baris dan kolom tertentu
 - B. mengunci baris paling atas saja (baris 1)
 - C. mengunci kolom pertama saja (kolom A)
 - D. mengunci lembar kerja excel
13. Garis tepi pada Cell atau table excel dapat di format pada menu
- A. Alignment
 - B. Border
 - C. Fill
 - D. Protection
14. Fungsi dasar excel yang dapat digunakan untuk menghitung jumlah data berdasarkan kondisi tertentu saja adalah
- A. COUNTIF
 - B. DATE & TIME
 - C. SUMIF
 - D. TEXT
15. Urutan Langkah-langkah yang disusun secara logis dan sistematis dalam menyelesaikan masalah adalah
- A. Algoritma
 - B. Computational
 - C. Pemrograman
 - D. Program
16. Berikut ini merupakan alasan mengapa perlu belajar pemrograman, kecuali.... .
- A. Belajar pemrograman sama bergunanya seperti belajar bahasa asing
 - B. Coding adalah seni terbaru dan membuat kalian akan berkreasi tanpa batas
 - C. Dunia teknologi saat ini membuat pusing kepala jika belajar pemrograman
 - D. Kebutuhan tenaga kerja yang membutuhkan kemampuan programming selalu meningkat
17. Menu pada Scratch yang digunakan untuk membuat proyek atau game baru adalah
- A. Create
 - B. Join Scratch
 - C. Login Scratch
 - D. Setting
18. Efek suara pada scratch dapat ditambahkan dengan memilih menu code
- A. Looks
 - B. Motion
 - C. Sound
 - D. Variables
19. Kode yang digunakan pada scratch agar sprite dapat maju ke kiri 10 langkah adalah
- A. change y by 10
 - B. change y by -10
 - C. move 10 steps
 - D. turn degrees 10

20. Hasil karya pada Scratch dapat dilihat dan dijalankan pada.... .
- A. Backdrop
 - B. Toolbar
 - C. Sprite
 - D. Stage Area
21. Fitur Scratch yang berfungsi untuk review hasil implementasi blok kode pada objek adalah
- A. Backdrop
 - B. Sprite
 - C. Stage Area
 - D. Toolbar
22. Yang termasuk kelompok looks adalah.... .
- A. Move
 - B. Say
 - C. Turn
 - D. Touching
23. Blok kode Motion pada Scratch yang yang benar adalah.... .
- A. Wait
 - B. Move
 - C. Say
 - D. Variable
24. *When space key pressed* merupakan salahsatu blok code dari
- A. Sensing
 - B. Operators
 - C. Event
 - D. Control
25. Apa kegunaan dari robot manual dalam pendidikan?
- A. Untuk mengajarkan dasar-dasar teknologi dan pemrograman
 - B. Untuk mengajarkan cara berbicara dengan robot
 - C. Untuk mengajarkan keterampilan sosial
 - D. Untuk mengajarkan keterampilan seni bela diri
26. Contoh pengaruh TIK dalam Pendidikan yang benar adalah.... .
- A. Bekerja dari rumah, tidak perlu ke kantor
 - B. Berbelanja melalui took online
 - C. Konsultasi Kesehatan tanpa bertemu langsung dengan dokter
 - D. Pembelajaran dapat dilakukan dengan jarak jauh
27. Bertemu dengan saudara secara virtual dengan video conference, berkirim surat melalui surel, dan masih banyak yang lainnya merupakan salah satu dampak sosial informatika dalam.... .
- A. Aktivitas keseharian
 - B. Kesehatan
 - C. Pendidikan/e-learning
 - D. Perdagangan
28. Menyediakan fasilitas yang memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain merupakan dampak positif TIK dalam bidang.... .

- A. Hiburan
 - B. Komunikasi dan hubungan sosial
 - C. Pencarian dan berbagi informasi
 - D. Pengelolaan kegiatan keseharian
29. Dampak positif TIK dalam bidang lingkungan tanpa kertas (*paperless*) yang dapat dirasakan masyarakat luas adalah.... .
- A. Belajar memasak secara mandiri dengan tutorial dari youtube
 - B. Media belajar makin menarik dengan hadirnya multimedia yang interaktif
 - C. Mengatur jadwal harian menggunakan calender di HP
 - D. Menurunnya penggunaan kertas yang berarti berkurangnya penebangan pohon
30. Pernyataan yang sesuai dengan dampak negative TIK tentang berita hoaks adalah.... .
- A. Berita yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya
 - B. Berita yang wajib kita ikuti dan patuhi
 - C. Informasi yang tidak sesuai dengan kenyataan
 - D. Kabar yang tidak perlu dikonfirmasi kebenarannya
31. Fenomena kekerasan dan ejekan yang terjadi di internet biasa disebut dengan.... .
- A. Cyber Crime
 - B. Cyber Bullying
 - C. Carding
 - D. Phishing
32. Salah satu dampak negative TIK yang benar adalah.... .
- A. Berkurangnya aktivitas fisik
 - B. Cepat mendapatkan informasi
 - C. Hadirnya multimedia yang interaktif
 - D. Memudahkan kita untuk berkomunikasi dan berhubungan dengan orang lain
33. Survei APJII tahun 2018 tentang penggunaan internet di Indonesia menyebutkan bahwa kelompok terbesar pengguna internet (19.6%) menggunakan internet lebih dari 8 jam per hari. Hal ini berpengaruh pada aktivitas temu muka di dunia nyata. Hal ini merupakan dampak negative TIK dalam hal.... .
- A. Berkurangnya aktivitas fisik
 - B. Berkurangnya aktivitas sosial
 - C. Potensi kehilangan pekerjaan
 - D. Potensi korban kejahatan
34. Perkakas dari google yang dapat digunakan untuk kolaborasi daring menggunakan camera dan microphone adalah.... .
- A. Google Docs
 - B. Google Drive
 - C. Google Meet
 - D. Google Sheet
35. Berikut ini merupakan praktik baik dalam kolaborasi maya, kecuali.... .
- A. Bereksperimen untuk mendapatkan cara terbaik berkolaborasi
 - B. Menyepakati dokumentasi kegiatan kolaborasi
 - C. Mengerjakan proyek secara individu
 - D. Saling mengecek secara reguler

36. Tantangan dan hambatan yang sering ditemukan saat kolaborasi daring adalah.... .
- A. Dapat dilakukan Dimana saja
 - B. Komunikasi realtime
 - C. Koneksi jaringan yang bagus tanpa terputus
 - D. Perbedaan kecepatan akses internet
37. Teknologi saat ini yang dapat mensimulasi keadaan menjadi sangat mirip dengan realitanya adalah.... .
- A. Virtual Reality (VR)
 - B. Internet of Things (IoT)
 - C. Edge Computing
 - D. Artificial Intellingent
38. Media interaktif yang memungkinkan penggunanya untuk berkreasi, menuliskan ide dan ekspresi, serta membagikan informasi tersebut dalam komunitas virtual disebut dengan.... .
- A. Media belajar
 - B. Media cetak
 - C. Media masa
 - D. Media sosial
39. Media sosial pertama kali ditemukan sejak dibuatnya.... .
- A. Canva
 - B. Facebook
 - C. GeoCities
 - D. Instagram
40. Layanan foto dan video sharing merupakan focus utama dari media sosial.... .
- A. Whatsapp
 - B. Twitter
 - C. Pinterest
 - D. Instagram
41. Perhatikan dampak media sosial berikut!
- 1) Berita bohong atau berita palsu, dan hate speech
 - 2) Mempermudah komunikasi
 - 3) Kedekatan sosial antarpengguna
 - 4) Pencurian data
- Dampak positif dari media sosial ditunjukkan nomor.... .
- A. 1 dan 2
 - B. 2 dan 3
 - C. 3 dan 4
 - D. 4 dan 1
42. Pengertian hukum privasi yang tepat adalah.... .
- A. hukum yang merujuk pada pengelolaan, penyimpanan, dan penggunaan informasi pribadi
 - B. hukum bagi pelanggaran saat berkendara secara individu
 - C. hukum yang dapat ditegakkan bagi para koruptor yang mengeruk kekayaan negara untuk pribadi
 - D. hukum yang boleh dilaksanakan dan diberlakukan bagi diri sendiri
43. Prinsip perlakuan yang etis atas informasi pribadi adalah.... .
- A. membiarkan semua orang dapat mengakses informasi pribadi

- B. menampilkan semua informasi pribadi ke media sosial
 C. persetujuan tanpa perlu ijin dari pengguna
 D. persetujuan yang diinformasikan kepada pengguna
44. Masalah privasi informasi sering muncul dari berbagai sumber di internet, kecuali....
 A. Kegiatan belajar bersama di sekolah
 B. Perilaku saat browsing di web
 C. Tempat tinggal dan informasi geografis
 D. Transaksi dan institusi keuangan
45. Informasi yang dianggap paling privasi adalah....
 A. Artis Favorit
 B. Genre Musik Favorit
 C. Nama Peliharaan
 D. Tanggal Lahir
46. Format cell yang dapat digunakan untuk mengatur tampilan dari text yang seperti style, ukuran, warna, dan efeknya adalah....
 A. Alignment
 B. Font
 C. Fill
 D. Paragraph
47. Perhatikan gambar berikut!
- | | A | B | C | D | E | F |
|---|----|-----------|-------|--------------|----------|---|
| 1 | NO | BARANG | HARGA | QTY | JUMLAH | |
| 2 | 1 | Buku | 5000 | 3 | A | |
| 3 | 2 | Penggaris | 1000 | 2 | 2000 | |
| 4 | 3 | Pencil | 1500 | 5 | 7500 | |
| 5 | | | | TOTAL | B | |
| 6 | | | | | | |
- Jika A adalah perkalian antara HARGA dengan QTY dan B adalah TOTAL dari semua JUMLAH, maka rumus dari A yang benar adalah....
 A. =C2*D2
 B. =C2xD2
 C. =SUM(C2:D2)
 D. =SUM(C2+D2)
48. Fungsi dari kode gambar pada scratch dibawah adalah....



- A. Program atau objek akan berhenti apabila gambar bendera diklik
 B. Program atau objek akan berjalan apabila gambar bendera diklik
 C. Program atau objek akan keluar apabila gambar bendera diklik
 D. Program atau objek akan menutup apabila gambar bendera diklik
49. Salah satu contoh pengaruh TIK dalam kehidupan dibidang Kesehatan adalah....

- A. Proses pembelajaran di kelas digantikan dengan pembelajaran daring menggunakan media e-learning
 - B. Proses penjualan dan pembelian dilakukan melalui peramban atau aplikasi yang terpasang di smartphone
 - C. Pekerjaan bisa dilakukan dari rumah seperti pengembang web, pengembang aplikasi, programmer, administrator jaringan TI, analis data, dan lainnya
 - D. Kita dapat menggunakan tele-medicine untuk berkonsultasi dengan dokter secara virtual tentang sakit dan mendapatkan resep obat secara online yang terhubung langsung dengan apotek
50. Aspek kunci privasi yang harus dijaga, kecuali... .
- A. Semua bebas mengakses dan menggunakan data pribadi orang lain
 - B. Melindungi dan mengendalikan informasi tentang diri sendiri
 - C. Kebebasan dari gangguan (untuk sendiri tanpa diganggu oleh orang lain)
 - D. Bebas dari pengawasan (diikuti, dilacak, diawasi, disadap)