



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

- Berikut alasan pentingnya belajar pemrograman, *kecuali*
 - Pemrograman membuat kita cepat lelah
 - Pemrograman membuat kita jadi kreatif
 - Segalanya menjadi lebih mudah dengan pemrograman
 - Pemrograman mengajarkan bagaimana menjadi orang yang gigih
- Spreadsheet* memiliki banyak kegunaan, *kecuali* ...
 - Mengelola, membuat, dan menyimpan data secara terstruktur.
 - Melakukan perhitungan aritmetika, logika, dan statistika.
 - Memvisualisasikan data berupa grafik dan diagram agar mudah dipahami
 - Membuat catatan, artikel atau makalah
- Bagian jendela pada aplikasi Scratch untuk mengatur warna backdrop adalah ...
 - Costumes
 - Paint editor
 - Change color
 - Color pane
- Data berasal dari bahasa latin *datum* yang artinya adalah ...
 - Fakta
 - Opini
 - visual
 - analisis
- Bagian jendela pada aplikasi Scratch berikut yang merupakan tempat menyusun blok kode adalah ...
 - Tab code
 - Script area
 - Backpack
 - Stage pane
- Penulisan formula dan fungsi pada google spreadsheet atau Ms Excel diawali dengan ...
 - \$
 - @
 - #
 - =
- Data yang diperoleh langsung dari sumber data disebut data ...
 - primer
 - sekunder
 - kuantitatif
 - kualitatif
- Untuk menjalankan program yang telah dibuat pada aplikasi Scratch, dilakukan dengan menekan tombol ...
 - Start
 - In
 - Go
 - Run
- Suatu dokumen yang terdiri atas beberapa lembaran pada Ms Excel disebut ...
 - workbook*
 - sheet*
 - spreadsheet*
 - worksheet*
- Suatu fakta atau kejadian yang masih mentah dan belum memiliki arti bagi penerimanya disebut ...
 - opini
 - informasi
 - data
 - visualisasi
- Karakter dalam Scratch disebut dengan ...

- a. Char
 - b. Object
 - c. Script
 - 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
 - b. 3
 - c. 4
 - d. 5
14. Data yang memiliki bentuk berupa angka atau bilangan disebut data ...
- a. Subjektif
 - b. kualitatif
 - c. text
 - 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
 - b. Sort A to Z
 - c. Largest to Smallest
 - d. Smallest to Largest
17. Mengurutkan nilai rata-rata dari terbesar ke terkecil menggunakan menu
- a. Sort Z to A
 - b. Sort A to Z
 - c. Largest to Smallest
 - 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
 - b. data
 - c. interpretasi data
 - d. informasi
19. Buku besar merupakan arti dari ...
- a. Ms Excel
 - b. *spreadsheet*
 - c. KSpread
 - 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
 - b. 10
 - c. 20
 - d. 5
22. Kumpulan dari beberapa *cell* disebut ...
- a. *range*
 - b. *cell*
 - c. *column*
 - d. *table*
23. Range berikut yang memiliki jumlah cell 8 adalah ...
- a. A1:E2
 - b. A1:B4
 - c. F1:G8
 - d. A10:D12
24. Berikut ini merupakan contoh *spreadsheet*, kecuali ...

- a. Ms Excel
 - b. Zoho Sheet
 - c. KSpread
 - d. Notepad
25. Scratch dikembangkan oleh ...
- a. Microsoft
 - b. Google
 - c. MIT Media Lab
 - d. Meta
26. Fungsi statistika dalam excel yang digunakan untuk menghitung nilai rata-rata sekumpulan data adalah ...
- a. SUM
 - b. MAX
 - c. COUNT
 - d. AVERAGE
27. Fungsi (*function*) yang digunakan untuk melakukan operasi penjumlahan, pengurangan, pembagian, perkalian, dan perpangkatan yaitu ...
- a. Aritmetika
 - b. Perbandingan
 - c. Operator dasar
 - d. Gerbang logika
28. Langkah awal setelah membentuk algoritma selesai dilakukan adalah ...
- a. Testing
 - b. Pengodean
 - c. Translasi
 - 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. Webcam dapat digunakan *user* untuk berinteraksi dengan *project* seperti menggerakkan tangan
30. Hasil formula =COUNT(10;10;10;10;10) adalah ...
- a. 250
 - b. 50
 - c. 5
 - d. 0
31. Tempat/area dimana *sprite* dan *backdrop* diletakkan disebut ...
- a. Work area
 - b. Background
 - c. Script area
 - 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 digunakan 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
 - b. Screw
 - c. Scratch
 - d. Shark
36. Fungsi yang digunakan untuk menjumlahkan isi data yang ada pada range tertentu disebut ...
- a. AVERAGE
 - c. SUM

- 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

(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 *link*

48. Di bawah ini yang merupakan contoh kolaborasi virtual adalah ...

- a. Mengerjakan tugas kelompok di rumah 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