



**ASESMEN SUMATIF TENGAH SEMESTER
SMP NEGERI 2 JATISARI
TAHUN PELAJARAN 2024/2025**

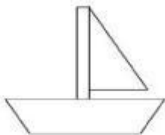
Mata Pelajaran : INFORMATIKA

Nama :

Kelas : VII

Pilihlah jawaban yang paling tepat dengan memberikan tanda (X) silang!

1. Bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi disebut...
 - a. TIK
 - b. Computer
 - c. komputer
 - d. informatika
2. Dalam era industri 4.0 hampir semua bidang kehidupan manusia didukung dengan sistem berbasis komputer. Ciri khas informatika dalam membantu mempelajari ilmu lain yang dibutuhkan adalah....
 - a. Kreatif
 - b. Berpikir sistematis & terstruktur
 - c. Mandiri
 - d. Berdaya luas
3. Salah satu manfaat dari berpikir komputasional dalam kehidupan sehari-hari adalah
 - a. mampu menyelesaikan masalah dengan lebih efisien
 - b. bisa melakukan perhitungan matematika dengan cepat
 - c. membuat masalah menjadi lebih rumit
 - d. membuang-buang waktu
4. Games merupakan salah satu hal yang menarik dalam dunia komputer. Dalam informatika, game sederhana dapat dibuat menggunakan bahasa pemrograman visual. Bermain games memiliki sisi positif dan negatif. Salah satu sisi positifnya adalah...
 - a. Belajar lupa waktu
 - b. Melatih ketrampilan dalam strategi
 - c. Belajar berkompetisi dengan curang
 - d. Belajar tidak berkonsentrasi
5. Ada berapakah teknik berpikir komputasional yang bisa kita gunakan....
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. 4
6. Manakah yang bukan contoh metode berpikir komputasional....
 - a. Algoritma
 - b. Abstraksi
 - c. absolut
 - d. dekomposisi
7. Cara berpikir untuk menyelesaikan persoalan, yang penyelesaiannya jika dikembangkan dapat dilakukan oleh komputer. Definisi diatas adalah arti dari berpikir...
 - a. Komputasional
 - b. Representasi
 - c. Struktural
 - d. Kritis
8. Teknik berpikir komputasional dimana teknik pemecahan masalahnya dengan cara memecah masalah-masalahnya menjadi bagian-bagian yang kecil adalah...
 - a. Dekomposisi
 - b. Abstraksi
 - c. Algoritma
 - d. Pengenalan pola
9. Kemampuan dalam melihat persamaan dan perbedaan pola tren, dan keteraturan data yang akan digunakan untuk membuat prediksi dan penyajian data disebut...
 - a. Dekomposisi
 - b. Abstraksi
 - c. Algoritma
 - d. Pengenalan pola
10.



Perhatikan gambar! Jika dilakukan dekomposisi, objek diatas akan terpecah menjadi beberapa bagian kecil, yakni....

 - a. Segitiga siku-siku, lingkaran, trapesium sama kaki
 - b. Persegi panjang, segitiga siku-siku, trapesium sama kaki
 - c. Trapesium sama kaki, persegi, segi empat
 - d. Trapesium sembarang, segitiga sama kaki, persegi panjang
11. Kemampuan berpikir untuk memusatkan perhatian pada informasi yang penting saja, tanpa mencermati detailnya disebut dengan...
 - a. Dekomposisi
 - b. Algoritma
 - c. abstraksi
 - d. pengenalan pola

12. 

Warna yang tepat untuk melengkapi lingkaran yang berwarna putih adalah....

- Biru
 - Hijau
 - Oranye
 - hitam
13. Berikut ini fungsi folder dalam komputer adalah...
- Menyimpan data
 - Menjalankan program
 - Mencetak dokumen
 - Mengedit
14. Aplikasi Microsoft Word memiliki antar muka dengan jenis GUI. Ciri dari anatarmuka jenis GUI adalah...
- berbasis teks
 - memiliki tingkat kontrol yang tinggi
 - menggunakan elemen grafis
 - menggunakan baris perintah
15. Perintah yang diberikan hanya berupa suara saja, merupakan pengertian dari antarmuka berbasis....
- Teks
 - Grafis
 - VUI
 - GUI
16. Eksistensi file “.jpg” bisanya digunakan untuk:
- Gambar
 - Musik
 - dokumen
 - powerpoint
17. Berikut ini istilah yang **tidak sesuai** dengan artinya adalah...
- Rename - mengubah nama
 - Delete - menghapus
 - Cut - menyalin
 - Copy - menyalin
18. Ikon folder ditunjukkan oleh nomor....
- 
 - 
 - 
 - 
19. Berikut ini langkah yang sesuai untuk membuat folder baru yaitu...
- Home - move to
 - Home - rename
 - Home - delete
 - Home - New folder

20. Langkah yang benar untuk menghapus folder adalah....
- Klik home - delete - klik folder yang dihapus
 - Klik dan pilih folder yang dihapus - klik home - delete
 - Klik home - rename
 - Klik dan pilih folder yang dihapus - home - move to