Penilaian Sumatif Akhir Tahun (PSAT)

SMP POMOSDA TANJUNGANOM

Tahun pelajaran 2024/2025

Mata Pelajaran	: Informatika	Hari, Tanggal	: Sabtu, 14 juni
Kelas	: VII (Tujuh)	Waktu	: 60 menit
Ustadz / Ustadzah	: Robi'atul Adawiyah, S.T.	Sifat	: **CBT**

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 1-3

CARA MERAKIT KOMPUTER

Merakit komputer berkaitan dengan perangkat proses (CPU). Merakit komputer berarti menghubungkan perangkat-perangkat komputer sehingga masing-masing dapat bekerja dan menjalankan fungsinya membentuk sebuah sistem komputer yang dapat dioperasikan. Tahapan yang dilakukan pertama kali adalah memasang prosesor pada motherboard. Angkat tuas pengunci lalu masukkan prosesor ke dalam soket sesuai dengan posisi yang telah ditentukan. Biasanya ditandai dengan tanda panah kecil di salah satu pojok prosesor dan soket. Setelah semua pin prosesor masuk dengan pas, turunkan penutup dan kunci dengan tuas. Tahap selanjutnya adalah mengoleskan pasta termal di atas permukaan prosesor, kemudian memasang heatsink dan kipas pendingin prosesor. Setelah itu, pasang RAM pada slot yang tersedia. Pasang pula perangkat lainnya yang harus dibaut pada motherboard, misalnya SSD jenis M.2 NVMe. Tahap berikutnya adalah memasang PSU, hard disk, dan optical drive pada sasis. Kunci masing-masing perangkat tersebut dengan baut yang sesuai. Tahap berikutnya adalah memasukkan motherboard pada kotak sasis.

Letakkan motherboard sesuai posisi lubang baut dudukannya pada kotak sasis, lalu masukkan baut untuk menguncinya. Tahap berikutnya adalah memasang periferal tambahan.seperti kartu VGA diskrit pada slot yang sesuai. Tahap terakhir, colok kabel daya (power) dari PSU ke motherboard, hard disk, optical drive, kipas sasis dan periferal lain yang memerlukan daya listrik. Colok pula kabel data dari motherboard ke hard disk dan optical drive. Pastikan semua kabel terpasang dengan rapi dan tidak menghalangi aliran udara dalam kotak sasis. Setelah itu, tutup kotak sasis dan perakitan komputer pun selesai.

Sumber: https://eryul.wordpress.com/cara-merakit-komputer-yang-baik-dan-benar/

Pilihlah salah satu jawaban yang benar pada no 1 dan 2

1. Komponen perangkat keras yang pertama kali dipasang pada proses perakitan komputer adalah…
   A. RAM
   B. VGA
   C. Motherboard
   D. Procesor
2. Tahapan terakhir dari proses perakitan komputer adalah …
   A. Memasang PSU, Hard Disk pada motherboard .
   B. Memasukkan motherboard pada kotak sasis.
   C. Mencolokkan kabel daya (power) dari PSU ke motherboard, hard disk, optical drive, kipas sasis dan periferal lain yang memerlukan daya listrik.
   D. Mencolokkan listrik dari PSU ke motherboard, hard disk, optical drive, kipas sasis dan periferal lain yang memerlukan daya listrik.

Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberi centang (√) pada benar atau salah !

3. Manakah pernyataan berikut yang sesuai atau tidak sesuai dengan teks di atas! Berilah tanda centang (V) pada kolom benar atau salah di bawah ini !

Pernyataan	Benar	Salah

LIVEWORKSHEETS

A. Komponen komputer berkaitan dengan perangkat proses (CPU)		
B. Tahapan yang dilakukan pertama kali adalah memasang RAM pada motherboard		
C. Setelah semua pin prosesor masuk dengan pas, turunkan penutup dan kunci dengan tuas		

Pilihlah salah satu jawaban yang benar pada no 3 dan 4

4. Sistem komputer adalah sekumpulan komponen yang saling berhubungan dan berinteraksi satu sama lain untuk melakukan proses pengolahan data, sehingga dapat menghasilkan informasi yang diharapkan oleh penggunanya. Sekumpulan komponen yang saling berhubungan tersebut adalah…
   A. Hardware, Software, Internet
   B. Hardware, Internet , Brainware
   C. Sistem Operasi, Brainware, Internet
   D. Hadrware, Software, Brainware
5. Tahapan kerja dari sebuah sistem komputer adalah …
   A. Input – Proses – Output
   B. Proses – Output – Input
   C. Input – Output – Proses
   D. Output – Proses – Input
6. Brainware adalah istilah yang ditujukan untuk mengartikan ….
   A. Perangkat Keras
   B. Perangkat Lunak
   C. Perangkat Penyimpanan
   D. Pengguna/ User

Bacalah teks berikut untuk menjawab soal nomor 7 - 8

Sejarah Aplikasi Perkantoran

Aplikasi perkantoran adalah kumpulan aplikasi/ perangkat lunak yang digunakan untuk meningkatkan produktivitas. Aplikasi ini umumnya didistribusikan bersama-sama, memiliki antarmuka pengguna yang konsisten dan hasil dari suatu aplikasi dapat diintegrasikan dengan yang lain.

Aplikasi perkantoran paling awal dikembangkan oleh Micropro International di awal 1980-an yang dinamakan Starburst, yang terdiri atas pengolah kata WordStar, CalStar (Spreadsheet) dan DataStar (database). Pada tahun 1990-an, muncul perangkat lunak Microsoft Office yang sampai saat ini mendominasi pasar dengan MS Word, MS. Excel dan MS. Power Point.

Aplikasi perkantoran biasanya memiliki paket perangkat lunak pengolah kata, pengolah lembar kerja (spreadsheet) dan program presentasi. Komponen lain dari aplikasi perkantoran meliputi : perangkat lunak database, paket grafik, penerbitan (publisher), pembuatan diagram, surel untuk klien, perangkat lunak komunikasi dan perangkat lunak manajemen proyek.

Sumber : Buku Siswa Informatika Kelas VII hal : 59

7. Berdasarkan teks di atas, jodohkan sesuai dengan jawaban yang tepat !

Pernyataan	Jawaban
Munculnya perangkat lunak Microsoft Office	Spreadshhet
Sebutan untuk aplikasi perkantoran paling awal	1990-an
Nama lain dari CalStar	Starburst

LIVEWORKSHEETS

8. Untuk membuat tulisan menjadi lebih tebal seperti judul di atas, kita bisa menggunakan icon yang bernama …
   A. Italic
   B. Underline
   C. Bold
   D. Text effect

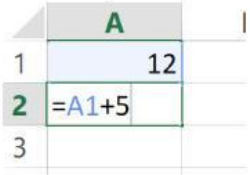
Pilihlah salah satu jawaban yang benar pada no 9 s.d 11

9. Perangkat lunak pengolah data angka digunakan untuk mengolah data angka berupa perhitungan, mulai dari perhitungan sederhana sampai dengan perhitungan yang rumit. Contoh perangkat lunak pengolah data angka adalah …
   A. Microsoft Excel
   B. Microsoft word
   C. Adobe Photoshop
   D. Mozilla Firefox
10. Operasi dasar pada Microsoft Excel antara lain membuat workbook baru, membuka file workbook, menyimpan file workbook, mencetak workbook, mengisi sel dengan data, mengatur lebar kolom dan tinggi baris, memformat tampilan sel, menggunakan formula, dan membuat grafik. Untuk menyimpan file workbook baru, klik tombol File, lalu klik opsi …
    A. New
    B. Open
    C. Save As
    D. Share
11. Saat menggunakan aplikasi Microsoft Excel, untuk menuliskan rumus suatu data diawali dengan tanda ….
    A. =
    B. *
    C. #
    D. %

12. **Pilihlah jawaban yang tepat untuk pernyataan fungsi di bawah ini !**

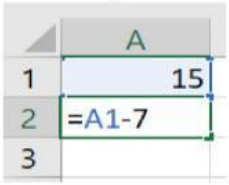
Pernyataan	Jawab
A. Nama Icon yang digunakan untuk memberi garis bawah pada tulisan	
B. Nama Icon yang digunakan untuk memberi efek tebal pada tulisan	
C. Nama Icon yang digunakan untuk mengubah jenis huruf	
D. Nama Icon yang digunakan untuk mengubah ukuran huruf	
E. Nama Icon yang digunakan untuk memberi warna pada huruf	

13. **Tuliskan jawaban singkat untuk soal di bawah ini !**



Jika di tekan enter setelah angka 5 maka jumlah dari cell A2 adalah ...

14. **Tuliskan jawaban singkat untuk soal di bawah ini !**



Jika di tekan enter setelah angka 7 maka jumlah dari cell A2 adalah ...

LIVEWORKSHEETS

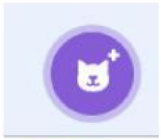
15. Pilihlah jawaban yang tepat untuk mencari rumus di bawah ini !

	A	B	C	D
1	Daftar Nilai SMP POMOSDA			
2				
3	No.	Nama	Nilai	
4			Tugas 1	Tugas 2
5	1	Abid	78	80
6	2	Bima	84	82
7	3	Cello	86	84

a. Mencari Nilai Tertinggi Tugas 1 .....
b. Mencari Nilai Terendah Tugas 1 .....
c. Mencari Nilai Tertinggi Tugas 2 .....
d. Mencari Nilai Terendah Tugas 2 .....

16. Microsoft Excel memiliki beberapa fitur tingkat lanjut, antara lain pengurutan data , filter data , validasi data dan proteksi. Untuk menghitung rata-rata sekumpulan bilangan digunakan fungsi statistika yang bernama …
    A. Sum
    B. Average
    C. Count
    D. Min

17. Fungsi merupakan program siap pakai yang disediakan Microsoft Excel untuk membantu mempermudah pengolahan data. Salah satu fungsi yang ada yakni fungsi statistika yang terdiri atas Average, Max, Min, Sum dan Count. Fungsi Sum didalam Microsoft Excel digunakan untuk…
    A. Menghitung jumlah data pada range tertentu
    B. Mencari nilai rata-rata pada range tertentu
    C. Mencari nilai maksimal pada range tertentu
    D. Menjumlahkan nilai pada range tertentu

18. 

Fungsi icon di samping pada aplikasi Scratch adalah untuk ….

A. Menghapus Sprite
B. Menambahkan Sprite
C. Mengganti Backdrop
D. Menambahkan Sound

19.

Fungsi dari kode di samping pada aplikasi Scratch digunakan untuk …..

A. Mengganti warna latar
B. Menghapus Sprite
C. Mengakhiri program
D. Memulai jalannya program

20.

Fungsi tools disamping pada aplikasi Scratch digunakan untuk ….

A. Membuka folder scratch
B. Menyimpan file scratch
C. Mengubah file name
D. Menghapus file Scratch

21.

Dalam bahasa scratch gamabr disamping dinamakan dengan

A. Sprite
B. Script
C. Stage
D. Stone

22. Icon untuk membuat sprite bergerak meluncur ke posisi XY yang telah ditentukan adalah ….

a.

b.

c.

d.

LIVEWORKSHEETS

23. Apa yang dimaksud dengan “Internet diibaratkan pedang bermata dua”….

A. Internet mempunyai dua sisi yang berdampak positif dan negatif, di satu sisi teknologi internet bisa memudahkan jika dimanfaatkan secara benar, namun di sisi lain teknologi internet juga bisa menjadi persoalan jika tidak dipergunakan secara bijak

B. Internet selalu memberikan dampak positif bagi para pelajar di era digital

C. Internet sangat bermanfaat di bidang sosial dan budaya karena dengan adanya internet, kita dapat berkomunikasi walaupun jarak jauh dan kita dapat mengetahui budaya asing dari internet

D. Dengan adanya internet, segala sesuatu dapat dilakukan dengan mudah, mulai dari berbelanja online, belajar tanpa harus bertatap muka, work from home, dan lain-lain.

24. Berilah tanda centang (V) pada kolom benar atau salah di bawah ini !

Pernyataan	Benar	Salah
A. Menggunakan aplikasi canva harus terhubung dengan layanan internet		
B. Microsoft Excel adalah aplikasi yang digunakan untuk menghitung		
C. Microsoft Word adalah aplikai yang digunakan untuk mengedit vidio		

25. Smartphone merupakan perangkat yang memiliki multifungsi selain sebagai alat komunikasi , dapat juga digunakan untuk memutar audio dan melihat berbagai tampilan dalam bentuk video. Berbagai fasilitas canggih telah tersedia di Smartphone, kecuali …

A. E-mail

B. Media Sosial

C. Internet Banking

D. Pengambilan uang secara tunai

26. Era digital dalam bidang pendidikan saat ini dapat membantu peran orang tua untuk meningkatkan kualitas pola belajar anak-anak dengan syarat digunakan secara cerdas dan bijak disebut dengan istilah ….

A. E-Learning

B. E-Government

C. Learning by doing

D. E-commerce

27. Cermatilah pernyataan berikut ini

1) Pastikan pengguna memberikan data kepada pihak yang tepat
2) Lakukan double checking pada setiap transaksi
3) Periksa perizinan akses aplikasi
4) Membaca syarat dan ketentuan aplikasi
5) Memberikan nomor telepon kepada semua pihak
6) Menyebarkan PIN/password ke semua pihak

Terdapat pada nomor berapakah yang tidak termasuk pencegahan keamanan diri ….

A. 1 Dan 3

B. 2 Dan 4

C. 3 Dan 4

D. 5 Dan 6

28. Dampak negatif Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) dalam bidang Pendidikan, kecuali ….

A. Program-program tes akan mudah sekali bocor ke public

B. Informasi yang dibutuhkan untuk menjadi lebih cepat dan lebih mudah dalam mengakses tujuan Pendidikan

C. Plagiat/contek/meniru dan melakukan kecurangan akan sangat mudah

D. Semangat belajar menjadi berkurang tergantikan dengan bermain media social favorit

LIVEWORKSHEETS

29. Kolaborasi merupakan bentuk kerja sama, interaksi, dan kompromi beberapa elemen yang terkait baik individu, Lembaga, dan/atau pihak-pihak yang terlibat secara langsung dan tidak langsung yang menerima akibat dan manfaat. Salah satu contoh aplikasi kolaborasi yang digunakan teleconferencing dan online chat adalah …
    A. Zoom
    B. Slack
    C. Github
    D. Google Docs
30. Setelah ditemukannya internet, media social merupakan fasilitas yang dapat digunakan untuk berinteraksi dengan orang lain melalui dunia maya. Media social memiliki peran yang penting dalam kehidupan. Pada awal mulanya , media sosial hanya digunakan untuk sosialisasi saja. Namun kini, media sosial juga digunakan untuk berbagai kepentingan. Berikut ini yang bukan merupakan dampak positif penggunaan media sosial adalah …
    A. Penyebaran informasi dapat cepat
    B. Mudah beredarnya berita bohong
    C. Memudahkan berinteraksi
    D. Sebagai media marketing

LIVEWORKSHEETS