



**YAYASAN SOSIAL DAN PENDIDIKAN MIFTAHUL JANNAH**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NU MIFTAHUL JANNAH**

Status : Diakui (Terakreditasi B) NPSN : 69978351

Alamat : Ds. Sumberwindu, Kec. Berbek, Kab. Nganjuk Kode Pos 64473

Website : [www.smpnumiftahuljannah.sch.id](http://www.smpnumiftahuljannah.sch.id) Telp. 085856781837

**ASEMEN SUMATIF AKHIR SEMESTER GANJIL**  
**TAHUN PELAJARAN 2025/2026**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial**  
**Kelas : IX (Sembilan)**  
**Hari, Tanggal : Jum'at, 12 Desember 2025**  
**Pukul : 07.00 – 09.00**

**PETUNJUK UMUM**

1. Gunakan pensil untuk mengerjakan soal.
2. Tulislah nama peserta dan nomor peserta pada kotak yang tersedia
3. Periksa dan bacalah soal-soal sebelum Anda menjawabnya.
4. Laporkan kepada Pengawas, jika terdapat tulisan yang kurang jelas, rusak atau jumlah soal kurang.
5. Mintalah kertas buram kepada Pengawas, jika diperlukan.
6. Dahulukan soal-soal yang Anda anggap mudah.
7. Periksalah pekerjaan Anda sebelum diserahkan kepada Pengawas.

**SELAMAT BEKERJA**

Nama	:	.....
Nomor Peserta	:	.....

**I. Soal pilihan ganda. Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D.**

1. Peningkatan kasus individualisme akibat perubahan sosial dapat mengikis nilai-nilai gotong-royong dan kepedulian sosial di masyarakat. Dalam konteks ini murid ditantang untuk tetap memperlakukan nilai-nilai luhur kemanusiaan. Tindakan yang paling mencerminkan dimensi beriman, bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan berakhlak mulia dalam menghadapi tantangan tersebut adalah ....
  - A. Menghindari interaksi sosial untuk menjaga diri dari pengaruh buruk
  - B. Membentuk komunitas yang eksklusif dan banyak peduli pada kelompok sendiri
  - C. Mengedepankan sikap empati, toleransi dan saling tolong kepada sesama sebagai bentuk ibadah.
  - D. Menjadi aktivitas media sosial untuk mengkritik individualisme
2. Terdapat beberapa produk pakaian dan sepatu yang dirancang serta diproduksi oleh orang Indonesia. Bahkan sebagian dari produk-produk tersebut mengambil aksesoris tradisional daerah untuk menarik perhatian pembeli. Contoh tersebut merupakan bagian dari upaya menghadapi globalisasi di bidang ...
  - A. Budaya dan Komunikasi
  - B. Budaya dan Politik
  - C. Ekonomi dan Budaya
  - D. Ekonomi dan Komunikasi
3. Berikut ini adalah contoh dampak positif globalisasi di bidang teknologi, *kecuali* ...
  - A. Komunikasi semakin cepat dan mudah
  - B. Akses informasi global menjadi lebih terbuka
  - C. Ketergantungan pada teknologi asing

-----Prestasi Penting, Jujur Utama-----

- D. Peningkatan efektivitas dan efisiensi dalam berbagai bidang
4. Berkembangnya *game online* yang berisi tentang kekerasan dan perkelahian menyebabkan anak-anak zaman sekarang terpengaruh perilaku yang mengarah pada kekerasan, *bullying*, dan tawuran semakin merebak dikalangan pelajar. Hal ini merupakan bentuk perubahan sosial ...
- A. Progress
- B. Regress
- C. Perubahan yang direncanakan
- D. Revolusi
5. Wujud budaya yang tidak bersifat fisik atau tidak dapat disentuh namun diwariskan secara turun-temurun adalah ....
- A. Rumah adat
- B. Pakaian adat
- C. Candi
- D. Sistem pengetahuan dan kepercayaan
6. Literasi finansial merupakan pengetahuan, kecakapan dan keterampilan untuk mengelola keuangan secara efektif. Memberikan pengetahuan tentang pengelolaan dan pemanfaatan sumber daya manusia dalam menghadapi persaingan di era globalisasi. Penerapan literasi keuangan bagi seorang murid dalam kehidupan sehari-hari yang tepat adalah .....
- A. Membelanjakan uang elektronik untuk produk baru
- B. Membuat anggaran dan skala prioritas untuk kebutuhan sekolah
- C. Menginstal aplikasi keuangan di perangkat pribadi
- D. Membuat akun di bank untuk mendapatkan diskon

**II. *Pilhan ganda kompleks. Untuk soal nomor 7 sampai dengan 12, jawablah pertanyaan di bawah dengan cara memberi tanda centang (✓), pilihlah semua jawaban yang benar dari jawaban yang disediakan (jawaban bisa lebih dari satu)***

7. Perubahan bisa terjadi apabila masyarakat dengan kebudayaan mampu menyesuaikan diri dengan gerak perubahan. Sebutkan dampak positif yang diperoleh dari sebuah perubahan sosial budaya dimasyarakat ...
- ☐ Sikap Masyarakat yang kurang tradisonal
- ☐ Kurangnya komunikasi terhadap orang lain
- ☐ Kebutuhan mudah terpenuhi
- ☐ Adanya pola pikir yang maju dan lebih terbuka
8. Manusia mulai memasuki masa modern seiring dengan perkembangan IPTEK yang mempermudah dalam segala aktivitas kehidupan. Hal itu termasuk dalam modernisasi yang terjadi, bagaimana ciri-ciri adanya modernisasi ...
- ☐ Bersifat menyeluruh dan tidak terseleksi
- ☐ Menghargai waktu dan berorientasi ke masa depan
- ☐ Memiliki pemikiran yang objektif
- ☐ Gaya hidup dan system sosial yang tinggi
9. *E-commerce* adalah salah satu bentuk transaksi ekonomi di era digital yang memungkinkan individu dan bisnis untuk membeli dan menjual produk secara *online*. *E-commerce* telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari dan telah mengubah cara orang berbelanja dan berbisnis. Apa manfaat *e-commerce* bagi konsumen dan bisnis ?
- ☐ Meningkatkan efesiensi waktu berbelanja

-----Prestasi Penting, Jujur Utama-----



- ☐ Mengurangi biaya operasional bisnis
  - ☐ Meningkatkan keamanan transaksi
  - ☐ Meningkatkan kesempatan untuk berbisnis secara global
10. Lembaga Keuangan adalah lembaga yang menyediakan jasa keuangan kepada masyarakat. Lembaga keuangan diatur oleh regulasi (peraturan) yang merujuk pada undang-undang yang berlaku. Lembaga keuangan dibagi menjadi 2 yaitu Lembaga Keuangan Bank (LKB) dan Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB). Berikut ini yang merupakan Lembaga Keuangan Bukan Bank (LKBB) adalah....
- ☐ Asuransi
  - ☐ Leasing
  - ☐ Bursa Efek
  - ☐ BPR
11. Era modern saat ini alat pembayaran sudah beralih dari tunai menjadi non tunai. Berikut yang bukan termasuk dalam alat pembayaran non tunai adalah...
- ☐ Kartu Debit
  - ☐ Obligasi
  - ☐ QRIS
  - ☐ *Cheque*
12. Interaksi di dunia digital telah menjadi bagian penting dari kehidupan sehari-hari. Dengan adanya teknologi digital, individu dapat berinteraksi dengan orang lain di seluruh dunia. Namun, interaksi di dunia digital juga memiliki tantangan dan resiko, seperti penyebaran informasi palsu dan *cyberbullying*. Oleh karena itu, penting untuk menerapkan prinsip-prinsip interaksi yang tepat di dunia digital. Apa prinsip-prinsip penerapan interaksi yang tepat di dunia digital ?
- ☐ Menghormati privasi orang lain
  - ☐ Menggunakan Bahasa yang sopan dan santun
  - ☐ Menyebarkan informasi palsu untuk kepentingan pribadi
  - ☐ Menghindari *cyberbullying* dan ujaran kebencian

**III. Menjodohkan. Untuk soal nomor 13 sampai dengan 18. Pasangkanlah pertanyaan di sebelah kiri dengan memilih jawaban yang tepat di sebelah kanan!**

Pertanyaan	Pilihan jawaban
13. Jumlah penduduk Indonesia mengalami peningkatan dari tahun ke tahun, oleh sebab itu pemerintah menerapkan program Keluarga Berencana (KB) untuk mengendalikan jumlah penduduk. Penerapan Program KB termasuk jenis perubahan sosial....	A. Regress B. <i>Leasing</i> C. Barter D. <i>Planned Change</i>
14. Kerusakan lingkungan yang disebabkan pembangunan yang tidak memperhatikan dampak lingkungan seperti pencemaran dan penebangan hutan secara liar untuk kepentingan pribadi dan industri merupakan contoh perubahan sosial....	E. Jaringan Internet F. Uang Kartal G. Bank Central H. Gaya hidup
15. Bank yang berfungsi mengatur peredaran uang dan menjaga stabilitas moneter disebut ....	I. Mobile Banking J. Internal
16. <i>Jconnect Mobile</i> , <i>BRIMO</i> , dan <i>BCA Mobile</i> termasuk dalam jenis ....	

17. Tren anak muda zaman sekarang suka mengonsumsi makanan-makanan cepat saji/ <i>junk food</i> serta makanan-makanan yang viral dari berbagai negara ( <i>topoki, pizza, burger, dll</i> ). Contoh tersebut merupakan modernisasi di bidang....	
18. Contoh lembaga keuangan bukan bank yang bergerak di bidang pembiayaan kendaraan bermotor adalah ....	

**IV. Untuk soal nomor 19 sampai dengan 24, Nyatakan “Benar atau Salah” untuk pernyataan-pernyataan berikut ini!**

Pernyataan	Pilihan	
	Benar (B)	Salah (S)
19. Perubahan Regress adalah perubahan sosial yang menuju ke arah kemunduran sehingga dapat merugikan kehidupan masyarakat.		
20. Komunikasi tanpa batas merupakan contoh positif globalisasi karena mempermudah masyarakat untuk terhubung satu sama lain di seluruh dunia.		
21. Pola hidup yang cenderung membeli barang-barang yang tidak terlalu dibutuhkan karena ketersediaannya yang melimpah di pasaran akibat masuknya produk dari negeri lain merupakan dampak negatif globalisasi dalam bidang ekonomi.		
22. Teknologi digital telah membawa perubahan signifikan dalam masyarakat modern, termasuk cara orang berkomunikasi, mencari informasi, dan berinteraksi. Media sosial memungkinkan orang untuk terhubung dengan orang lain di seluruh dunia, berbagi pengalaman, dan memperoleh informasi. Namun, teknologi digital juga memiliki dampak negatif seperti <i>cyberbullying</i> .		
23. Individu yang memiliki literasi finansial yang baik tidak perlu membuat anggaran keuangan.		
24. Giro adalah surat yang berisi permintaan untuk memindahbukukan sejumlah dana dari satu rekening ke rekening lain dengan jumlah yang tertera.		

**V. Isian singkat. Untuk soal nomor 25 sampai 30, jawablah pertanyaan berikut dengan singkat!**

25. Perubahan sosial berdasarkan perencanaan dibedakan menjadi 2 yaitu *Planned Change* (Perubahan yang direncanakan) dan *Unplanned Change* (Perubahan yang tidak direncanakan). Pembangunan jalan, bandara, dan Program Keluarga Berencana merupakan perubahan sosial yang berbentuk ....
26. Semakin cepatnya arus informasi yang diperoleh masyarakat serta interaksi dengan dunia luar yang tidak tersaring atau tidak terkendali menyebabkan perilaku dalam masyarakat mengikuti budaya barat

yang tidak sesuai dengan tradisi atau norma yang ada dimasyarakat. Pernyataan tersebut adalah dampak negatif dari globalisasi yang disebut ....

27. Salah satu bukti adanya globalisasi di bidang ekonomi yakni adanya perdagangan antar 2 negara yang disebut ....
28. Kriteria uang harus dapat digunakan untuk melancarkan transaksi, baik dalam skala besar maupun kecil disebut ...
29. Kartu prabayar yang dapat digunakan untuk pembayaran suatu produk tertentu dengan cara menempelkan pada card reader disebut ...
30. Seseorang yang aktif terlibat dalam komunitas maya atau internet pada umumnya disebut...