

LOGO SEKOLAH	PEMERINTAH KABUPATEN	
	DINAS PENDIDIKAN	
	SUMATIF AKHIR SEMESTER I TINGKAT SMP/MTs TAHUN PELAJARAN 20../20..	

Kelas : IX (Sembilan)	Nama :
Mata Pelajaran : Informatika	Nomor Peserta :
Hari/Tanggal :	Nama SMP :
Waktu :	Nilai :

Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat pada pilihan A, B, C, dan D di bawah ini!

- Bidang ilmu mengenai studi, perancangan, dan pembuatan sistem komputasi serta prinsip² dasarnya disebut
 - Komputer
 - Informatika
 - Hardware
 - Software
- Landasan berpikir informatika adalah
 - Komputasi
 - Komputer
 - Berpikir Komputasional
 - Berpikir kritis
- Ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk menyelesaikan masalah-masalah sains adalah
 - Informatika
 - Komputasi
 - Teknologi
 - Berpikir Komputasional
- Berikut diatas adalah manfaat dari mempelajari Ilmu
 - Matematika
 - IPA
 - Informatika
 - Seni rupa
- Berikut diatas adalah termasuk ke dalam
 - Macam-macam Ilmu Informatika
 - Bentuk teknologi
 - Berpikir Kritis
 - 8 Elemen Informatika
- Ilmu yang mempelajari tentang penyelesaian masalah yang erat kaitannya dengan sains dan informatika serta menghasilkan Produk
 - Keterampilan Generik
 - Keterampilan Kelompok
 - Keterampilan Individu
 - Keterampilan Strategi
- Informasi yang berisi teks beserta gambar sehingga mempermudah pembaca menangkap pesan disebut
 - Monografi
 - Infografis
 - InfoHOax
 - Monolog
- Gedung, Kendaraan, Komputer, Handphone, Mesin Cucimerupakan beberapa contoh dari
 - Hasil Pabrik
 - Produk Informatika
 - Hasil Berpikir Komputasional
 - Produk Teknologi
- Suatu kerangka dan proses berpikir yang mencakup perangkat keras, perangkat lunak, dan menalar (reasoning) mengenai sistem dan persoalan. Moda berpikir (thinking mode) ini didukung dan dilengkapi dengan pengetahuan teoritis dan praktis, serta teknik untuk menganalisis, memodelkan, dan menyelesaikan persoalan disebut dengan
 - Informatika
 - Information Communication Technology
 - Computational Thinking

Pertanyaan untuk no 5 dan 6!

- Berpikir komputasional
- Teknologi Informasi dan Komunikasi
- Sistem komputer
- Analisis Data
- Algoritma dan Pemrograman
- Dampak Sosial Informatika
- Praktikan Lintas Bidang
- Jaringan Komputer dan Internet

- Berikut diatas adalah manfaat dari mempelajari Ilmu
 - Matematika
 - IPA
 - Informatika
 - Seni rupa

- D. Computer Science
11. Ilmu yang berkaitan dengan pemodelan matematika dan penggunaan komputer untuk menyelesaikan masalah-masalah sains disebut
- A. Informasi B. Informatika
D. Komputer C. Komputasi
12. Untuk menyiapkan diri menghadapi masa depan di era digital, kalian juga perlu membangun kebiasaan-kebiasaan baik yang menumbuhkan karakter yang baik pula. Bagi pelajar Indonesia, karakter yang baik ini dirumuskan sebagai Profil Pelajar Pancasila, yang memiliki ciri-ciri berikut ini, kecuali
- A. Beriman, bertakwa kepada Tuhan YME, dan berakhlak mulia
B. Bernalar kritis
C. Kreatif
D. Individualis
13. Sebelum pekerjaan dilakukan akan bermanfaat untuk tim mendapatkan hasil yang baik, efektif dan efisien, maka terlebih dahulu harus membuat
- A. perencanaan kerja
B. kerjasama
C. penyelesaian proyek
D. diskusi kelompok
14. Landasan berpikir untuk belajar informatika dinamakan
- A. Computer Science
B. Computer Computational
C. Computational Thinking
D. Thinking Mode
15. Berikut ini merupakan bidang-bidang pengetahuan informatika, kecuali
- A. Berpikir Komputasional
B. Teknologi informasi dan Komunikasi
C. Dampak Ekonomi Informatika
D. Analisis Data
16. Kata Komunikasi berasal dari bahasa latin "communicare" yang artinya
- A. Menyampaikan C. Saling Terhubung
B. Berbicara D. Saling peduli
17. Dalam kegiatan kelompok, setiap anggota kelompok harus mendapatkan
- A. tugas dan wewenang
B. tugas dan tanggung jawab
C. tugas dan peran
D. wewenang dan tanggungjawab
18. Proses dua orang atau lebih yang bekerja sama untuk mencapai tujuan disebut
- A. Komunikasi C. Infografis
B. Presentasi D. Kolaborasi
19. Suatu proses penyampaian ide, produk baru, maupun hasil pekerjaan yang ditampilkan serta dijelaskan terhadap para audiens atau hadirin disebut
- A. Kolaborasi C. Presentasi
B. infografis D. Komputasi
20. Dibawah ini yang bukan bagian dari Profil Pelajar Pancasila adalah
- A. Mandiri C. Inovatif
B. Kreatif D. Kritis
21. Berikut ruang lingkup ilmu informatika, kecuali....
- A. Teori informasi C. Keamanan informasi
B. Informasi sosial D. Ilmu komputer
22. Konsep masyarakat yang berpusat pada manusia dan berbasis pada teknologi adalah konsep yg dibawa dalam
- A. digital citizenship
B. Society 5.0
C. Revolusi Industri 4. 0
D. ilmu netiket
23. Istilah pendekatan yang memecah masalah besar dan kompleks menjadi lebih sederhana atau kecil sehingga lebih mudah dikelola dan dipahami adalah
- A. Perancangan Algoritme
B. Abstraksi
C. Pengenalan Pola
D. Dekomposisi
24. Dalam berfikir komputasional, kita dituntut untuk mencari kesamaan masalah untuk menyelesaikan suatu masalah. Pernyataan tersebut termasuk teknik
- A. Dekomposisi
B. Abstraksi
C. Pengenalan Pola
D. Algoritma
25. Proses mengembangkan solusi langkah-langkah yang harus dipenuhi secara berurutan terhadap permasalahan yang ada disebut dengan
- A. Dekomposisi C. Pengenalan Pola
B. Abstraksi D. Algoritma
26. Melihat dan mengidentifikasi pola pembuatan brownies secara umum. Jika dalam 1 jam dengan 1 unit oven/pemanggang diperoleh 1 box brownies maka perlu 100 jam (4,16 hari) untuk menghasilkan 100 box brownies. Tentu tidak efektif dan Efisien. Teknik berfikir komputasi yang dilakukan adalah
- A. abstraksi

- B. dekomposisi
- C. pengenalan pola
- D. Computational Thinking (CT)

27. Apa yang dimaksud dengan Berpikir Komputasi....

- A. Metode menyelesaikan masalah dengan metode tradisional
- B. Metode menyelesaikan masalah dengan menerapkan teknik komputer
- C. sebuah metode penyelesaian masalah
- D. sebuah metode penyelesaian masalah sehari-hari

28. Perhatikan gambar berikut!



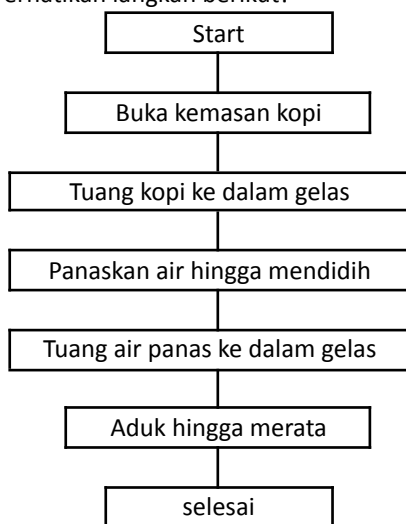
Permainan pada gambar dapat diselesaikan dengan metode

- A. Abstraksi
- B. Pengenalan Pola
- C. Dekomposisi
- D. Algoritma

29. Melakukan generalisasi dan mengidentifikasi prinsip-prinsip umum yang menghasilkan pola, tren dan keteraturan tersebut. Biasanya dengan melihat karakteristik umum dan juga membuat model suatu penyelesaian

- A. Dekomposisi
- B. Pengenalan pola
- C. abstraksi
- D. algoritma

30. Perhatikan langkah berikut!



Mengembangkan petunjuk pemecahan masalah yang sama secara step-by-step, langkah demi langkah, tahapan demi tahapan sehingga orang lain dapat menggunakan langkah/informasi tersebut untuk menyelesaikan permasalahan yang sama

- A. Dekomposisi
- B. Pengenalan Pola
- C. Abstraksi
- D. Algorithm

31. Mencari pola, biasanya didalam sebuah masalah terdapat pola pola tertentu untuk memecahkannya disitu kita dituntut mengetahui sendiri bagaimana pola tersebut

- A. Abstraksi
- B. Pengenalan Pola
- C. Dekomposisi
- D. Algorithm

32. Dalam kasus, peletakan buku di perpustakaan, buku di susun secara rapi berdasarkan abjadnya, kasus tersebut di namakan

- A. Sorting
- B. Searching
- C. Queue
- D. Stack

33. Menemukan sesuatu Bisa berupa benda, angka, konsep, informasi yang memenuhi kriteria tertentu dalam kehidupan Di sebut dengan

- A. Sorting
- B. Searching
- C. Stack
- D. Queue

34. Apa yang dimaksud kolaborasi

- A. kerjasama yang dilakukan oleh dua atau lebih pihak untuk mencapai tujuan bersama
- B. kegiatan untuk menyelesaikan proyek bersama
- C. perpaduan teknik kerja dalam menyelesaikan tugas
- D. kegiatan organisasi yang dipimpin oleh seorang

35. Berikut yang bukan contoh kolaborasi lembaga pendidikan dengan industri adalah

- A. Rekrutmen lulusan
- B. Membuat produk bersama
- C. Pelatihan kerja
- D. Jasa konsultasi

36. Berikut yang bukan kemudahan yang diberikan oleh taksi online dibandingkan dengan taksi konvensional adalah

- A. Harga sudah dihitung
- B. Dapat dipesan menggunakan smartphone
- C. Dapat menentukan sendiri mobil yang dipesan
- D. Lebih aman karena semua pesanan direkam

37. Pemahaman Tentang model interaksi GUI sangat penting karena

- A. untuk memudahkan dalam menyelesaikan masalah yang rumit
- B. untuk mengenali pola yang selalu berganti- ganti
- C. agar dapat berinteraksi dengan baik terhadap perangkat keras, melalui gambar atau ikon yang mewakili objek
- D. mengelola keseluruhan dari system operasi yang dijalankan

38. Objek- objek/tombol bergambar yang dikelola dan ditampilkan dalam system operasi diwakili oleh

- A. bentuk bangun
- B. ikon
- C. script
- D. kode

39. Bagi seorang yang berkecimpung di dunia sains, maka penghitungan- penghitungan dapat dilakukan dengan memanfaatkan fitur
- Standar
 - Scientific
 - Graphic
 - Programer
40. Multitasking pada computer selain menguntungkan ternyata juga memiliki kelemahan. Salah satu kelemahan multitasking bagi pengguna computer adalah
- menghabiskan daya listrik yang besar
 - produktivitas kerja yang terhambat
 - memperlambat kinerja komputer
 - baterai yang boros
41. Tempat penyimpanan elektronis yang menyimpan file elektronis atau folder lain adalah
- directory/folder
 - icon
 - drive
 - file manager
42. Bagian dari system operasi Microsoft Windows yang mengelola folder atau directory adalah
- Explorer
 - Flash Drive
 - File manager/windows explorer
 - task management
43. File memiliki nama pendek setelah tanda titik di akhir nama (ekstensi). File dengan ekstensi DOC dikenal untuk file berjenis
- dokumen
 - aplikasi
 - gambar
 - audio
44. Komputer merupakan kombinasi dari perangkat lunak dan perangkat keras yang mampu melakukan pekerjaan tertentu. Di bawah ini yang tidak termasuk perangkat keras computer adalah
- Mainboard
 - Hardisk
 - Microsoft Office
 - VGA Card
45. Perangkat keras merupakan perangkat komputer yang memiliki wujud fisik yang nyata, dapat disentuh atau dipindahkan, yang dapat berguna sebagai
- perangkat masukan (input), keluaran (output)
 - perangkat masukan (input), keluaran (output), dan pemroses (processor)
 - perangkat masukan (input), keluaran (output), pemroses (processor) dan memori
 - perangkat masukan (input), keluaran (output), pemroses (processor), memori dan penyimpanan (storage)
46. Di bawah ini yang termasuk kedalam jenis perangkat masukan/input device adalah
- layar, printer, scanner
 - printer, speaker, scanner
 - keyboard, scanner, mouse
 - printer, scanner, speaker
47. Mouse atau tetikus merupakan salah satu dari perangkat masukan komputer. Fungsi dari mouse atau tetikus adalah
- memasukkan karakter kedalam komputer
 - menggerakkan dan mengatur posisi kursor di layar komputer
 - memindai atau menyalin data dari kertas dengan menggunakan alat pembaca digital
 - mengonversi suara menjadi sinyal elektrik
48. Manfaat dari surat elektronik/surel/email adalah
- Alat untuk bertukar komunikasi dengan menggunakan alat elektronis
 - Alat untuk bertukar pesan (chat) dengan menggunakan alat elektronis
 - Alat untuk bertukar pesan (surat) dengan menggunakan alat komputer
 - Alat untuk bertukar pesan (surat) dengan menggunakan alat elektronis
49. Yang merupakan aplikasi perkantoran adalah
- Wondershare
 - Google Chrome
 - Ms. Office
 - Zoom
50. Kita dapat mengakses web menggunakan perangkat lunak yang disebut
- domain name
 - situs web
 - browser web
 - web page

KUNCI JAWABAN

JAWABAN	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
A		√					√						√			√				
B	√		√					√												
C				√	√					√	√			√	√		√		√	
D						√			√			√						√		√

[illegible][illegible]