



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN BOYOLALI
ASESMEN SUMATIF AKHIR TAHUN
SMP KABUPATEN BOYOLALI
TAHUN AJARAN 2024/2025

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : VIII (Delapan)

Hari, Tanggal : Senin, 2 Juni 2025
W a k t u : 09.30 – 11.00 (90 menit)

PETUNJUK UMUM :

1. Jawaban dikerjakan pada lembar jawaban yang tersedia.
2. Sebelum mengerjakan soal, tuliskan terlebih dahulu pada lembar jawab : Nama dan Nomor pada tempat yang disediakan.
3. Bacalah dengan teliti, petunjuk dan cara mengerjakan soal.
4. Perhatikan dan bacalah soal baik-baik sebelum Anda menjawab.
5. Pilihlah jawaban yang paling tepat/betul dan berilah tanda silang (X) pada salah satu huruf A, B, C, atau D.
Contoh jawaban : Jika jawaban yang dianggap betul A : ~~X~~ B C D
6. Jika terjadi kesalahan dalam memilih jawaban, berilah tanda = pada jawaban yang salah itu, kemudian silanglah (X) jawaban yang Anda anggap betul.
Contoh : ~~X~~ B C D jawaban diubah menjadi C : ~~X~~ B ~~X~~ D
7. Memberi tanda X pada dua jawaban atau lebih untuk satu soal dianggap salah.

PETUNJUK KHUSUS :

1. Untuk soal nomor 1 s.d 40, pilihlah jawaban yang paling benar dengan cara memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D pada lembar jawab yang tersedia!
1. Microsoft Excel merupakan bagian dari paket instalasi Microsoft Office yang berfungsi untuk mengolah angka menggunakan spreadsheet yang terdiri atas
A. baris dan data
B. baris dan kolom
C. kolom dan data
D. angka dan data
2. Fungsi LOOKUP pada Microsoft Excel menghasilkan sebuah nilai baik dari satu baris maupun satu kolom sebuah range atau dari sebuah
A. array
B. integer
C. string
D. boolean
3. Diketahui fungsi LOOKUP dengan rumus =VLOOKUP(C4;\$I\$4:\$L\$7;2;0). Angka 2 pada rumus tersebut menunjukkan
A. baris ke 2
B. kolom ke 2
C. sel ke 2
D. range ke 2
4. Kumpulan data mentah yang telah diolah menjadi informasi dapat membantu dalam mempermudah pengambilan keputusan bagi pengguna. Misalnya penggunaan fungsi untuk mengolah data angka, seperti fungsi VLOOKUP dan HLOOKUP. Perbedaan fungsi dari keduanya yaitu
A. tabel pembacaan range dan yang tersusun secara vertikal dan horizontal
B. fungsi VLOOKUP digunakan bila tabel disusun secara horizontal sedangkan jika tabel disusun secara vertikal menggunakan rumus fungsi HLOOKUP
C. fungsi VLOOKUP digunakan bila tabel disusun secara vertikal sedang jika tabel disusun secara horizontal menggunakan rumus fungsi HLOOKUP
D. menampilkan data dari baris dan kolom berdasarkan referensi nilai yang terdiri dari sumbu vertikal dan horizontal

5. Perhatikan tabel berikut ini!

	A	B	C
1	Nama Toko	Penjualan	
2	Toko Anugrah	456222	
3	Toko Kholid	542214	
4			
5	Toko Kholid		
6			

Rumus yang digunakan untuk menampilkan hasil penjualan di toko Kholid adalah

- A. =LOOKUP(A5;A2:B3;2;FALSE)
 B. =VLOOKUP(B5;A2:B3;2;FALSE)
 C. =HLOOKUP(B5;A2:B3;2;FALSE)
 D. =VLOOKUP(A5;A2:B3;2;FALSE)

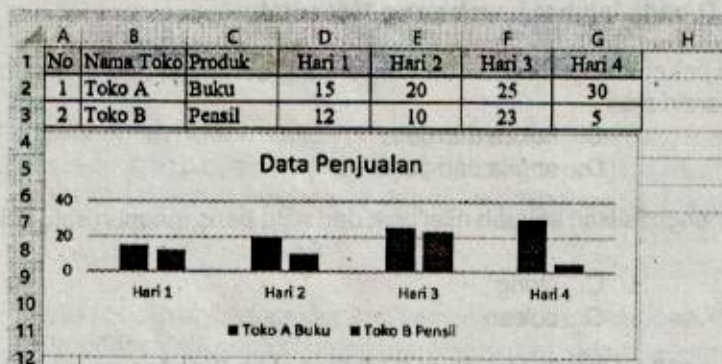
Perhatikan tabel berikut ini untuk menjawab soal nomor 6 - 8!

	A	B	C
12	Mata Pelajaran	Nama Siswa	
13		Nafisa	Kholid
14	Bahasa Indonesia	82	85
15	Matematika	98	98
16	Informatika	92	93
17	Bahasa Inggris	98	98

6. Rumus fungsi CHOOSE yang digunakan untuk menampilkan nilai matematika Nafisa adalah

- A. =CHOOSE(1;B14;B15;B16;B17)
 B. =CHOOSE(2;B14;B15;B16;B17)
 C. =CHOOSE(3;B14;B15;B16;B17)
 D. =CHOOSE(4;B14;B15;B16;B17)

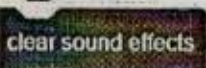
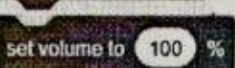
7. Perhatikan rumus berikut ini =SUM(CHOOSE(1;B14:B17;C14:C17)). Bila rumus ini dijalankan maka hasilnya adalah
 A. 374
 B. 98
 C. 370
 D. 744
8. Perhatikan rumus berikut ini =COUNTIFS(B14:B17;"98";C14:C17;"98"). Berdasarkan tabel di atas bila rumus ini dijalankan maka hasilnya adalah
 A. 0
 B. 3
 C. 1
 D. 2
9. Rumus dasar excel untuk mencacah dan menghitung jumlah sel atau banyak data berdasarkan pada beberapa syarat atau kriteria tertentu adalah fungsi
 A. COUNTIFS
 B. MATCH
 C. SUMIFS
 D. CHOOSE
10. Perhatikan gambar berikut !

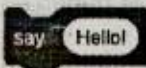


Menu yang digunakan untuk menampilkan visualisasi data dalam bentuk *column chart* seperti gambar di atas adalah

- A. Insert - Column Chart
 B. File - Column Chart
 C. View - Column Chart
 D. Draw - Column Chart
11. Blok kode yang berfungsi untuk mengatur alur eksekusi program, memungkinkan pengguna untuk membuat program yang terstruktur, logis, dinamis, dan interaktif merupakan blok kode
 A. Control
 B. Custom
 C. Motion
 D. Look
12. Blok kode di scratch yang berfungsi untuk menggerakkan sprite adalah blok kode
 A. motion
 B. event
 C. look
 D. sound

13. Blok kode Sound berikut yang berisi perintah "menghentikan semua suara".

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 

14. Kode perintah  merupakan bagian dari blok kode

- A. Motion
B. Looks
C. Sound
D. Events

15. Jenis permainan Blockly Games dengan menyusun blok-blok program yang disesuaikan dengan foto hewan dan blok program yang sesuai dengan karakteristik hewan disebut

- A. Maze
B. Bird
C. Puzzle
D. Pond

16. Kode blok  memberikan perintah ketika bendera hijau

- A. diklik sprite berbunyi meow.
B. berkibar sprite berbunyi meow.
C. sprite 1 detik kemudian berhenti berbunyi meow.
D. diklik sprite 1 detik kemudian berbunyi meow.

Gambar berikut untuk menjawab soal no. 17 dan 18



17. Blok kode Looks tersebut memiliki arti

- A. Berfikir Hmm... selama 2 menit.
B. Berbunyi Hmm.... selama 2 detik
C. Berfikir Hmm... selama 2 detik.
D. Berbunyi Hmm.... selama 2 menit

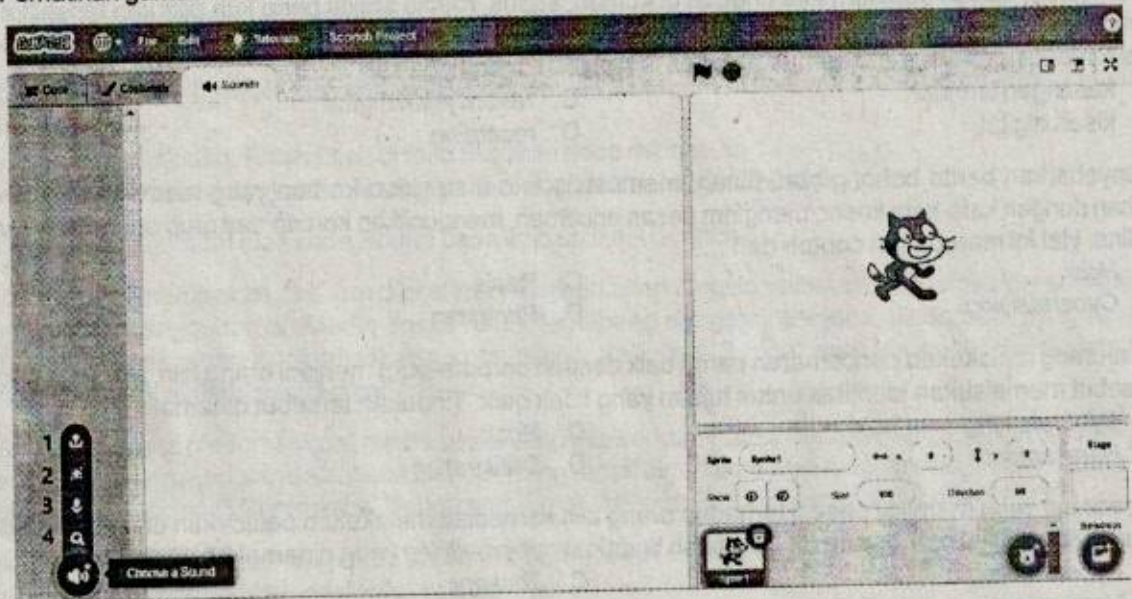
18. Blok kode Looks tersebut akan diaplikasikan dengan munculnya

- A. suara Hmm... selama 2 menit
B. tulisan Hmm... selama 2 menit
C. suara Hmm... selama 2 detik
D. tulisan Hmm... selama 2 detik.

19. Dalam mengoperasikan tampilan hasil pembuatan game di Scratch biasanya digunakan mouse atau tombol di keyboard. Jika ingin menggunakan *tombol tanda panah ke atas* pada keyboard maka digunakan blok perintah
- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
20. Untuk memilih sprite yang bertemakan gambar binatang maka dipilih menu choose sprite
- A. Fantasi
B. Animals
C. People
D. Sport
21. Platform digital yang memungkinkan penggunaanya untuk berinteraksi, berbagi, dan beraktivitas sosial adalah
- A. Media sosial
B. Blogger
C. Whatsapp
D. Sosial Online
22. Sejenis website yang dimiliki oleh individual atau kelompok dengan komunitas atau topik tertentu serta menampilkan informasi, konten, atau opini dengan topik tertentu dengan melampirkan foto, video maupun tautan dinamakan
- A. Social
B. Video Sharing
C. Blog
D. Forum
23. Ibu suka memasak. Dalam akun media sosial Ibu membentuk citra pada profilnya sebagai sosok yang memiliki kegemaran terhadap masak memasak. Aneka resep Ibu coba dan ketika berhasil Ibu membuat video serta memposting di akun media sosial miliknya. Hal yang dilakukan Ibu tersebut adalah
- A. Komunikasi
B. Branding
C. Marketing
D. Berwirausaha
24. Minecraft dan Roblok adalah contoh permainan digital yang memungkinkan pemain untuk berinteraksi secara sosial dengan pemain lainnya. Permainan ini dapat dimainkan melalui perangkat seluler, konsol permainan, atau PC. Minecraft dan Roblok dalam klasifikasi media sosial adalah
- A. Video Sharing
B. Weblog
C. Social
D. Social Gaming
25. Media sosial banyak memberikan kemudahan bagi masyarakat, maka tidak heran apabila banyak digunakan. Mulai dari remaja sampai orang tua. Masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi, belanja, bekerja, dan belajar. Media sosial yang dapat dimanfaatkan sebagai media belajar adalah
- A. Scratch
B. Spotify
C. Gojek
D. Traveloka
26. Mencari literasi tentang berbagai hal bisa melalui media sosial, salah satunya adalah literasi visual. Platform yang dapat menyajikan literasi dalam bentuk video adalah
- A. Wikipedia
B. Gauth Math
C. Youtube Short
D. Shoope

27. Fulan begitu sibuk dengan gawainya. Fulan memanfaatkan gawai untuk berbagai hal termasuk bermedia sosial. Fulan sangat aktif di media sosial miliknya. Aktivitas sehari-hari Fulan didokumentasi baik foto maupun video dan diunggah di media sosial. Fulan juga aktif merespon, komen dan menyampaikan opini di media sosial. Ibarat tiada hari tanpa gawai dan media sosial. Bahkan Fulan menjadi resah apabila tidak membuka media sosial karena merasa ketinggalan informasi. Hal yang dialami Fulan adalah dampak negatif media sosial yaitu
- A. mengganggu kesehatan mental
 - B. kecanduan
 - C. penipuan
 - D. kurang menghargai waktu
28. Berhati-hati dan waspada saat bermedia sosial adalah hal wajib, karena informasi yang disampaikan di media sosial tidak semua benar. Berita bohong atau tidak benar di media sosial disebut
- A. Cyber
 - B. Gosip
 - C. Palsu
 - D. Hoax
29. Apabila kita memiliki perasaan cemas atau takut ketinggalan sesuatu yang menarik atau baru di media sosial, artinya kita telah terdampak negatif dari media sosial yang dinamakan
- A. Gangguan Mental
 - B. Kecanduan
 - C. Stress
 - D. Jejak Digital
30. Foto, video, tulisan sebelum kita unggah di konten, status, media sosial perlu kita pikirkan terlebih dahulu dengan bijak. Semua yang kita unggah tidak akan terhapus sepenuhnya meski kita telah menghapusnya. Hal tersebut terjadi karena semua aktivitas digital akan meninggalkan
- A. kenangan terindah
 - B. kisah digital
 - C. rekam jejak digital
 - D. recording
31. Menyebarkan berita bohong atau fitnah, memosting foto atau video korban yang memalukan, mengirim pesan dengan kata-kata kasar, mengirim pesan ancaman, mengucilkan korban dari grup pertemanan secara online. Hal ini merupakan contoh dari
- A. Hoax
 - B. Cyberbullying
 - C. Rasis
 - D. Penipuan
32. Seseorang melakukan pencemaran nama baik dengan berpura-pura menjadi orang lain, artinya seseorang tersebut memalsukan identitas untuk tujuan yang tidak baik. Tindakan tersebut dinamakan
- A. Cyberstalking
 - B. Harassment
 - C. Hoax
 - D. Denigration
33. Seseorang yang memiliki obsesi terhadap orang lain kemudian melakukan pelacakan dan pemantauan di akun media sosial orang yang dituju adalah tindakan *cyberbullying* yang dinamakan
- A. Cyberstalking
 - B. Harassment
 - C. Trickery
 - D. Denigration
34. Ujaran kebencian dan kalimat yang bertujuan untuk menghasut seseorang di media sosial disebut
- A. Denigration
 - B. Harassment
 - C. Cyberstalking
 - D. Outing dan Trickery
35. *Trickery* adalah salah satu jenis *cyberbullying* yang dilakukan seseorang dengan cara
- A. melakukan ujaran kebencian kepada seseorang di media sosial
 - B. mencemarkan nama baik seseorang di media sosial
 - C. melakukan penipuan untuk mendapatkan informasi rahasia
 - D. menyebarkan berita bohong agar orang lain percaya
36. *Cyberbullying* merupakan kejahatan di media sosial yang berdampak buruk. Berikut ini yang bukan merupakan dampak dari *cyberbullying* adalah gangguan
- A. kesehatan seperti susah tidur, sakit kepala, sakit perut
 - B. mental seperti merasa bodoh, marah, kesal
 - C. emosional seperti malu, mengurung diri
 - D. makan seperti makan sembarangan dengan porsi berlebih

37. Pelaku *cyberbullying* dapat dikenai sanksi pasal 29 UU ITE yang mengatur tentang ancaman kekerasan dan/atau menakut-nakuti melalui media elektronik. Agar terhindar dari pelaku kejahatan *cyberbullying*, hal yang perlu dilakukan adalah
- menghindari postingan dan ujaran kebencian
 - memilih teman yang baik di media sosial
 - mengikuti alur berita di media sosial
 - mengatur waktu dalam bermedia sosial
38. Produk yang dihasilkan dari berpikir komputasional dapat berupa perangkat keras dan perangkat lunak, atau kombinasi keduanya adalah
- Komputer
 - PC
 - Smartphone
 - Artefak Komputasional
39. Perkembangan era digital berkembang sangat pesat dengan membuat produk artefak komputasional yang dibuat dengan inovasi dan solusi teknologi yang dapat meningkatkan kehidupan manusia. Contoh artefak komputasional inovasi non fisik adalah
- Smartphone
 - Animasi media interaktif pembelajaran
 - basis data
 - PC
40. Perhatikan gambar berikut!



Untuk membuat rekaman suara pada aplikasi scratch maka dipilih fitur voice recorder pada nomor

- 1
- 2
- 3
- 4

II. Pilihlah maksimal 3 jawaban dengan memberi tanda centang (✓) pada kotak yang tersedia dalam lembar jawab!

1. Dalam Excel ada cara untuk memvisualisasikan data, yaitu dengan grafik atau chart. Ada beberapa jenis visualisasi data yang dapat dibuat sesuai dengan kebutuhan, antara lain:

- ☐ Column Chart
- ☐ Line Chart
- ☐ Row Chart
- ☐ Pie Chart
- ☐ Horizontal Chart
- ☐ Vertical Chart

2. Berikut blok kode pada menu Events.

- A. 
- B. 
- C. 
- D. 
- E. 
- F. 

3. Media sosial merupakan platform digital yang mudah dan banyak diakses oleh masyarakat, karena dengan media sosial dapat melakukan banyak hal. Aktivitas yang dapat dilakukan dengan media sosial adalah

- A. ☐ komunikasi
- B. ☐ merawat orang sakit
- C. ☐ posting gambar atau video
- D. ☐ berjabat tangan
- E. ☐ mengirim komentar
- F. ☐ mengirim barang

4. Dampak positif media sosial banyak dirasakan oleh masyarakat. Mulai dari berkirim pesan, komunikasi lewat video, menyalurkan hobi, sampai menyimpan berbagai konten yang bermanfaat. Bahkan kini banyak konten kreator yang berlomba-lomba membuat konten yang menarik. Media sosial juga dimanfaatkan sebagai komunitas dengan kesukaan atau hobi yang sama. Platform digital yang memberikan wadah bagi pengguna dalam bidang musik adalah

- A. ☐ Smule
- B. ☐ Spotify
- C. ☐ Whatsapp
- D. ☐ Minecraft
- E. ☐ Youtube Music
- F. ☐ E-mail

5. Artefak komputasional dapat berupa perangkat lunak dan perangkat keras atau gabungan antara keduanya. Contoh artefak komputasional yang tampak secara fisik adalah

- A. ☐ E-commerce
- B. ☐ Basis data
- C. ☐ Smartphone
- D. ☐ Printer
- E. ☐ Scanner
- F. ☐ E-government

III. Uraikan jawabanmu dengan jelas dan benar pada lembar jawab yang tersedia!

Data Penjualan Bahan Perangkat Keras Komputer

	A	B	C	D	E
1	Nama Toko	Produk	Penjualan via	Penjualan/Unit Minggu 1	Penjualan/Unit Minggu 2
2	Barokah	Keyboard	offline	11	20
3	Sentosa	CPU	offline	6	6
4	Sentosa	Keyboard	ecommerce	8	10
5	Mujur	Mouse	ecommerce	25	25
6	Barokah	Keyboard	offline	6	6
7	Sentosa	Flashdisch	ecommerce	15	5
8	Mujur	Mouse	offline	6	25
9	Barokah	Flashdisch	ecommerce	25	6
10	Mujur	Mouse	offline	15	8
11	Sentosa	CPU	offline	6	6
12	Barokah	Flashdisch	ecommerce	4	20
13	Mujur	Mouse	ecommerce	25	25

- Dari data di atas buatlah rumus dan tuliskan hasilnya dengan fungsi pencarian data dengan ketentuan berikut :
 - Jumlah penjualan Flashdisch di toko Barokah pada minggu ke 1 !
 - Banyaknya data penjualan di minggu ke 1 dan ke 2 sebanyak 25 unit.
- Terangkan kegunaan blok kode Sound pada web aplikasi Scratch !
- Media sosial merupakan platform digital yang menyediakan fungsionalitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunanya. Media sosial harus terhubung dengan internet agar seluruh pengguna dapat melakukan penyebaran informasi dan komunikasi. Sebutkan 3 (tiga) dampak positif media sosial yang sangat dirasakan oleh masyarakat!
- Terdapat banyak platform digital media sosial yang ditawarkan. Platform yang menyediakan fasilitas jual beli atau E Commerce adalah salah satu platform yang ramai digunakan oleh masyarakat. Hampir semua gawai terpasang platform E Commerce. Sebutkan 5 (lima) platform E Commerce yang kamu ketahui!
- Artefak Komputasional merupakan objek yang diciptakan sebagai hasil berpikir komputasional. Sebutkan kelebihan dan kekurangan artefak komputasional!

---oo---