



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

Mata Pelajaran : Informatika
Kelas : VII (Tujuh)

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

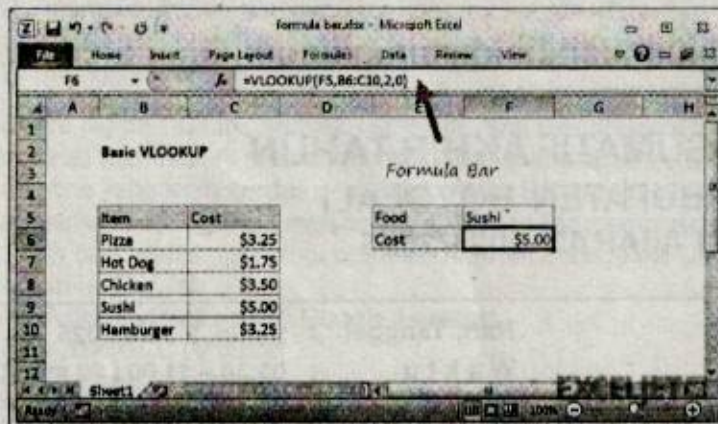
PETUNJUK UMUM :

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 : ☒ A ☐ 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 : ☒ A ☐ B ☐ C ☐ D jawaban diubah menjadi C : ☐ A ☒ B ☒ C ☒ 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. Data yang berupa angka atau bilangan, seperti jumlah buku yang dibaca oleh setiap siswa dalam satu bulan, disebut sebagai data
A. kuantitatif
B. kualitatif
C. primer
D. sekunder
2. Dalam pengumpulan data, guru melakukan wawancara langsung dengan siswa untuk mengetahui alasan mereka memilih buku tertentu. Data yang diperoleh langsung dari sumber pertama tanpa perantara ini disebut dengan data
A. sekunder
B. primer
C. kualitatif
D. inferensial

3. Perhatikan gambar berikut!



Dalam Microsoft Excel, bagian yang digunakan untuk memasukkan rumus atau fungsi adalah

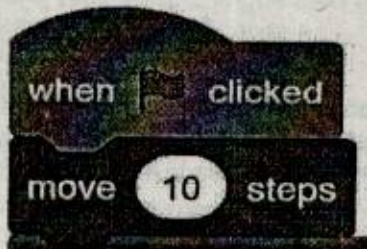
- A. Status Bar
B. Ribbon
C. Title Bar
D. Formula Bar
4. Untuk mengubah tampilan angka menjadi format mata uang dalam Microsoft Excel, digunakan fitur ...
A. Alignment
B. Border
C. Number Format
D. Fill Color
5. Seorang bendahara kelas sedang merekapitulasi jumlah siswa yang telah membayar iuran kas bulan ini menggunakan Microsoft Excel. Ia memiliki daftar nama siswa beserta status pembayaran mereka dalam sebuah tabel. Untuk mengetahui berapa banyak siswa yang sudah membayar, ia perlu menghitung jumlah sel yang berisi data pembayaran. Fungsi yang digunakan untuk menghitung jumlah data dalam suatu rentang sel adalah
A. SUM
B. COUNT
C. AVERAGE
D. MAX
6. Jika ingin menampilkan tanggal saat ini secara otomatis di Excel, rumus yang digunakan adalah
A. =DATE()
B. =NOW()
C. =TIME()
D. =TODAY()
7. Seorang guru ingin menganalisis nilai ujian matematika siswa di kelasnya. Ia memiliki daftar nilai siswa dalam lembar kerja Excel dan ingin mengetahui nilai rata-rata dari sekumpulan data. Fungsi yang digunakan untuk mencari nilai rata-rata dari sekumpulan data dalam Excel adalah
A. AVERAGE
B. MEDIAN
C. MAX
D. MIN
8. Perhatikan gambar berikut!

	A	B
1	DATA	
2	60	
3	70	
4	75	
5	80	
6	95	
7	95	
8	70	
9	60	
10	90	
11		

Nilai yang muncul ketika cell A 11 diketikkan formula `=MAX(A2:A10)` adalah

- A. 70
B. 60
C. 95
D. 80

9. Seorang siswa sedang mengamati data tinggi badan teman-temannya dalam sebuah tabel Excel untuk mengetahui siapa yang memiliki tinggi badan paling rendah di kelas digunakan fungsi
A. LARGE
B. MIN
C. MAX
D. SMALL
10. Operator aritmatika yang digunakan untuk perkalian dalam Excel adalah
A. *
B. +
C. -
D. /
11. Bahasa pemrograman tingkat tinggi lebih mudah dipahami manusia karena
A. menggunakan kode biner
B. menggunakan bahasa yang mendekati bahasa manusia
C. dapat langsung dieksekusi oleh komputer tanpa kompilasi
D. tidak memerlukan interpreter atau compiler
12. Contoh bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi berbasis web adalah
A. Python dan Pascal
B. Assembly dan CSS
C. Notepad dan Fortran
D. JavaScript dan PHP
13. Pemrograman visual adalah jenis pemrograman yang
A. membuat koneksi antar objek
B. menggunakan kode berbasis teks
C. hanya bisa dijalankan pada sistem operasi tertentu
D. digunakan khusus untuk kecerdasan buatan
14. Langkah awal untuk mendownload program scratch adalah
A. membuka program scratch
B. tunggu sampai proses download selesai.
C. masukkan alamat web : <https://scratch.mit.edu/download>
D. klik link : "direct download " untuk mendownload aplikasi scratch
15. Pada aplikasi scratch, latar belakang pada objek yang bisa disesuaikan dipilih berdasarkan tema yang diinginkan, untuk mengubah latar belakang digunakan menu
A. sprite
B. code
C. backdrops
D. customize
16. Perhatikan kode blok berikut!



Hasil akhir yang dihasilkan pada objek dari susunan blok kode di samping adalah

- A. berdiam diri
B. muncul bendera
C. muncul kata "hello!"
D. bergerak 10 langkah
17. Jika ingin membuat karakter di Scratch mengeluarkan suara, maka kategori blok yang digunakan adalah
A. Looks
B. Motion
C. Repeat
D. Sound
18. Events Blok yang digunakan untuk berhenti sebelum melanjutkan eksekusi dalam Scratch adalah
A. Wait
B. Move
C. Say
D. Go to
19. Jika blok "forever" digunakan dalam program Scratch, maka program akan
A. berhenti setelah satu kali eksekusi
B. berjalan terus tanpa berhenti
C. hanya berjalan sekali saat tombol ditekan
D. menampilkan pesan kesalahan

20. Tujuan mempelajari aplikasi scratch adalah untuk belajar
- membuat film kartun
 - membuat desain gambar
 - logika pemrograman dasar
 - mengolah gambar
21. Di era digital saat ini, banyak teknologi yang memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) untuk membantu aktivitas manusia. AI memungkinkan perangkat untuk belajar dari data, mengenali pola, dan memberikan respons yang lebih cerdas secara otomatis. Salah satu contoh penerapan AI yang sering ditemui adalah asisten virtual yang dapat menjawab pertanyaan dan memberikan rekomendasi berdasarkan suara pengguna. Salah satu contoh teknologi berbasis *Artificial Intelligence* (AI) yang banyak digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah
- Asisten virtual seperti Google Assistant
 - Kamera CCTV biasa
 - Lampu pijar otomatis
 - Remote TV konvensional
22. Teknologi *Internet of Things* (IoT) di bidang pertanian dapat diterapkan dengan
- menggunakan traktor secara manual
 - menggunakan sensor kelembaban tanah untuk irigasi otomatis
 - meningkatkan luas lahan pertanian
 - memanfaatkan pupuk organik untuk tanaman
23. Media sosial memiliki berbagai kategori berdasarkan fungsinya. Salah satu kategori tersebut adalah media *sharing network*, yang memungkinkan pengguna berbagi konten berupa gambar, video, dan media lainnya secara luas. Media sosial yang termasuk dalam kategori media *sharing network* adalah
- WhatsApp dan Telegram
 - TikTok dan Reddit
 - Instagram dan YouTube
 - LinkedIn dan Quora
24. Media sosial telah menjadi bagian dari kehidupan pelajar, memberikan berbagai manfaat dalam mendukung proses belajar. Dengan kemudahan akses ke berbagai sumber informasi, pelajar dapat menggunakan media sosial untuk mencari materi pembelajaran, berdiskusi, dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan. Salah satu manfaat utama media sosial bagi pelajar adalah
- meningkatkan jumlah pengikut untuk popularitas
 - mengurangi interaksi sosial secara langsung
 - membantu bermain game online lebih mudah
 - mempermudah akses informasi dan pembelajaran online
25. Di era digital, banyak pelaku usaha memanfaatkan fitur *live streaming* pada media sosial untuk meningkatkan interaksi dengan pelanggan. Dengan fitur ini, mereka dapat berkomunikasi secara langsung, memperkenalkan produk, dan menjawab pertanyaan pelanggan secara *real-time*. Fitur *live streaming* pada media sosial dapat digunakan oleh pelaku usaha untuk
- berkomunikasi secara tertutup dengan pelanggan tertentu
 - melakukan promosi dan menjual produk secara *real-time*
 - menyimpan dokumen dalam bentuk video
 - mengedit foto dan video secara otomatis
26. Media sosial memberikan banyak manfaat bagi pelajar, tetapi juga memiliki dampak negatif jika tidak digunakan dengan bijak. Salah satu tantangan yang sering dihadapi adalah distraksi dari pembelajaran akibat penggunaan media sosial yang berlebihan, sehingga dapat memengaruhi konsentrasi dan prestasi akademik. Salah satu dampak negatif media sosial bagi pelajar adalah
- memudahkan komunikasi dengan guru
 - menambah wawasan dan informasi terbaru
 - mengurangi konsentrasi belajar akibat kecanduan media sosial
 - memfasilitasi diskusi kelompok secara online

27. Di era digital, banyak individu dan pelaku bisnis memanfaatkan media sosial untuk membangun reputasi serta meningkatkan kepercayaan publik. Strategi ini dilakukan dengan menyajikan konten yang menunjukkan keahlian, pengalaman, atau nilai-nilai positif yang ingin ditampilkan kepada audiens. Jika seseorang menggunakan media sosial untuk membangun citra positif tentang dirinya atau bisnisnya, maka ia sedang melakukan
- Spamming
 - Personal branding
 - Cyberbullying
 - Phishing
28. Perundungan daring (*cyberbullying*) dapat berdampak negatif pada mental dan emosional seseorang, terutama bagi pelajar. Oleh karena itu, penting untuk mengambil langkah yang tepat dalam menghadapinya, seperti melindungi diri, mencari dukungan, dan melaporkan tindakan yang merugikan agar tidak terus berlanjut. Seorang siswa mengalami perundungan daring (*cyberbullying*) di media sosial. Langkah yang sebaiknya dilakukan adalah
- membalas dengan kata-kata yang lebih kasar
 - menghapus akun media sosial secara permanen
 - mengabaikan tanpa mengambil tindakan apa pun
 - melaporkan dan memblokir pelaku perundungan di platform media sosial
29. Seorang pengguna media sosial membagikan informasi yang belum terverifikasi kepada banyak orang. Hal ini dapat berdampak
- meningkatkan kesadaran akan suatu masalah sosial
 - menyebarkan hoaks yang dapat menyesatkan masyarakat
 - menyebarkan informasi bermanfaat kepada semua orang
 - mengembangkan komunitas diskusi yang sehat
30. Untuk memanfaatkan media sosial secara positif, langkah yang dapat dilakukan oleh pelajar adalah
- menggunakan media sosial sebagai sarana belajar dan berbagi informasi edukatif
 - menggunakan media sosial hanya untuk hiburan
 - menghabiskan waktu lebih dari 10 jam sehari di media sosial
 - menyebarkan berita tanpa mengecek kebenarannya
31. Artefak komputasional adalah
- perangkat keras yang digunakan dalam komputasi
 - produk hasil pemrograman berbasis komputasi
 - kumpulan data yang disimpan dalam sistem
 - algoritma yang digunakan dalam pemrograman
32. Contoh produk artefak komputasional adalah
- Game android dan website
 - buku cetak dan majalah
 - kamera digital dan printer
 - kursi ergonomis dan meja kerja
33. Makey Makey dan Scratch merupakan alat yang digunakan dalam
- pemrograman berbasis jaringan
 - pengembangan perangkat keras computer
 - perancangan algoritma dan struktur data
 - pembuatan proyek interaktif berbasis komputasi
34. Perbedaan utama antara Makey Makey dan Scratch adalah ...
- Makey Makey berbasis perangkat lunak, sedangkan Scratch berbasis perangkat keras
 - Scratch hanya bisa digunakan untuk membuat game, sedangkan Makey Makey untuk membuat website
 - Makey Makey lebih kompleks daripada Scratch karena berbasis kode tertulis
 - Makey Makey digunakan untuk menghubungkan dunia fisik dengan komputer, sedangkan Scratch adalah platform pemrograman visual

35. Langkah pertama dalam merancang artefak komputasional adalah
- menguji produk sebelum dirancang
 - membuat kode program tanpa rancangan
 - menentukan ide dan kebutuhan proyek
 - melakukan pemasaran sebelum pengembangan
36. Seorang siswa ingin membuat aplikasi berbasis Android untuk membantu belajar matematika. Langkah yang paling tepat setelah menentukan ide adalah
- langsung mempublikasikan aplikasi di Play Store
 - menguji aplikasi tanpa membuat rancangan
 - merancang tampilan dan fitur utama aplikasi
 - menggunakan aplikasi tanpa melakukan pengujian
37. Dalam pembuatan produk berbasis **Scratch**, jika animasi tidak berjalan sesuai yang diharapkan, langkah yang sebaiknya dilakukan adalah
- mencari solusi di internet tanpa memahami kesalahan
 - menghapus seluruh proyek dan memulai dari awal
 - menganalisis kode yang dibuat dan mengidentifikasi kesalahan logika
 - mengubah tampilan tanpa memperbaiki kode
38. Sebuah website yang dibuat untuk proyek artefak komputasional mengalami loading yang lambat. Solusi terbaik untuk mengatasi masalah ini adalah
- menambah banyak fitur animasi untuk menarik perhatian pengguna
 - menggunakan gambar beresolusi tinggi agar lebih menarik
 - menambahkan efek suara di setiap klik
 - mengoptimalkan ukuran gambar dan mengurangi kode yang tidak diperlukan
39. Jika seseorang ingin membuat proyek artefak komputasional berbasis edukasi, hal utama yang harus diperhatikan adalah ...
- menggunakan teknologi terbaru tanpa mempertimbangkan kebutuhan pengguna
 - menyesuaikan fitur dan tampilan dengan kebutuhan pengguna
 - memastikan aplikasi berjalan di semua perangkat tanpa mengutamakan fungsionalitas
 - membuat program sekompleks mungkin agar terlihat profesional
40. Sebuah tim ingin mengembangkan game edukasi berbasis Android. Setelah produk selesai dibuat, langkah selanjutnya yang harus dilakukan adalah
- melakukan pengujian produk untuk memastikan fungsionalitasnya
 - langsung mempublikasikan game tanpa uji coba
 - menambahkan banyak fitur sebelum pengujian
 - mengubah konsep tanpa mempertimbangkan hasil akhir

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

1. Berikut merupakan fungsi dari statistik dasar yang sering digunakan dalam pengolahan data pada spreadsheet. Fungsi yang benar sesuai dengan definisinya adalah
- ☐ Average: untuk menghitung rata-rata atau mean dari sekumpulan data.
 - ☐ Median: untuk mencari nilai paling kecil di urutan tertentu dari sekumpulan data.
 - ☐ Max: untuk mencari nilai paling besar dari sekumpulan data.
 - ☐ Min: untuk mencari nilai paling kecil dari sekumpulan data.
 - ☐ Large: untuk menghitung nilai tengah dari sekumpulan data.
 - ☐ Small: untuk mencari nilai paling besar di urutan tertentu dari sekumpulan data.

2. Berikut merupakan kode yang terdapat pada aplikasi Scratch yang digunakan untuk membuat animasi atau game interaktif
- A. ☐ Page Layout
 - B. ☐ Motion
 - C. ☐ Looks
 - D. ☐ References
 - E. ☐ Sound
 - F. ☐ Tab
3. Teknologi *Internet of Things* (IoT) berkembang pesat dan banyak diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa contoh penerapan IoT yang digunakan untuk meningkatkan kualitas hidup masyarakat pada masa sekarang adalah
- A. ☐ Smart Home
 - B. ☐ Self-driving car
 - C. ☐ Wearable health devices
 - D. ☐ Microsoft Excel
 - E. ☐ WhatsApp
 - F. ☐ Instagram
4. Media sosial memiliki berbagai dampak positif dalam kehidupan sehari-hari, terutama bagi pelajar dan masyarakat luas. Beberapa manfaat positif dari penggunaan media sosial adalah
- A. ☐ Menyebarkan informasi tanpa mempertimbangkan validitasnya.
 - B. ☐ Memicu ketergantungan pada media sosial hingga mengurangi produktivitas.
 - C. ☐ Meningkatkan risiko penyebaran berita hoaks secara luas.
 - D. ☐ Sebagai sarana komunikasi yang cepat dan mudah antar individu maupun kelompok.
 - E. ☐ Menjadi platform untuk berbagi informasi dan edukasi, termasuk materi pembelajaran.
 - F. ☐ Mendukung pengembangan usaha dan pemasaran digital bagi bisnis kecil dan menengah.
5. Dalam pembuatan proyek artefak komputasional, langkah-langkah seperti merancang ide dan melakukan pengujian produk sangat penting. Misalnya, dalam pembuatan aplikasi berbasis website untuk pembelajaran jarak jauh, tahapan yang perlu dilakukan adalah
- A. ☐ Penentuan ide proyek
 - B. ☐ Instalasi hardware
 - C. ☐ Pembuatan prototipe
 - D. ☐ Menjalankan sistem operasi Windows
 - E. ☐ Pengujian produk
 - F. ☐ Membeli domain website

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

1. Perhatikan data berikut pada spreadsheet!

	A	B	C	D
1	NO	NAMA	JENIS KELAMIN	NILAI
2	1	Nama 1	P	95
3	2	Nama 2	P	86
4	3	Nama 3	L	82
5	4	Nama 4	P	98
6	5	Nama 5	L	61
7	6	Nama 6	L	67
8	7	Nama 7	P	89
9	8	Nama 8	P	60
10	9	Nama 9	L	91
11	10	Nama 10	L	65
12				

Jika dalam sel D12 diberikan rumus `=AVERAGE(D2:D11)`, Berapa hasil yang akan muncul dan jelaskan bagaimana cara kerja rumus tersebut?

2. Perhatikan gambar berikut!



Jelaskan hasil dari susunan blok kode di atas!

- Media sosial dapat menjadi alat yang bermanfaat tetapi juga memiliki risiko penyebaran berita hoaks. Jelaskan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk memastikan kebenaran informasi sebelum membagikannya kepada orang lain!
- Meskipun media sosial memiliki banyak manfaat, terdapat beberapa dampak negatif yang dapat terjadi terutama pada pelajar. Sebutkan dan jelaskan tiga dampak negatif dari penggunaan media sosial secara berlebihan!
- Artefak komputasional merupakan hasil dari penerapan teknologi dalam bentuk produk digital. Berikan contoh empat jenis artefak komputasional dan jelaskan masing-masing fungsinya dalam dunia teknologi saat ini!

====oOo====