

## SOAL UJIAN INFORMATIKA KELAS 8 SMP LABSCHOOL JAKARTA

Mata pelajaran Informatika di kelas VIII masih terdiri atas delapan elemen berikut ini. Pilihlah salah satu jawaban yang benar!

1. Hal materi yang meliputi dekomposisi, abstraksi, algoritma, dan pengenalan pola. Materi ini mengasah keterampilan problem solving sebagai landasan untuk menghasilkan solusi yang efektif, efisien, dan optimal dengan menerapkan penalaran kritis, kreatif, dan mandiri disebut:  
**A. Berpikir Komputasional (BK)**  
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)  
C. Sistem Komputer (SK)  
D. Jaringan Komputer dan Internet (JKI)

Jawaban: A

2. Hal materi yang akan menjadi perkakas (tools) dalam berkarya dan sekaligus objek kajian yang memberikan inspirasi agar suatu saat peserta didik menjadi pencipta karya-karya berteknologi yang berlandaskan informatika disebut:  
**B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)**  
A. Berpikir Komputasional (BK)  
C. Sistem Komputer (SK)  
D. Jaringan Komputer dan Internet (JKI)

Jawaban: B

3. Hal materi pengetahuan tentang bagaimana perangkat keras dan perangkat lunak berfungsi dan saling mendukung dalam mewujudkan suatu layanan bagi pengguna baik di luar maupun di dalam jaringan komputer/internet disebut:  
**C. Sistem Komputer (SK)**  
A. Berpikir Komputasional (BK)  
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)  
D. Jaringan Komputer dan Internet (JKI)

Jawaban: C

4. Hal materi yang memfasilitasi pengguna untuk menghubungkan sistem komputer dengan jaringan lokal maupun internet disebut  
**D. Jaringan Komputer dan Internet (JKI)**  
A. Berpikir Komputasional (BK)  
B. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)  
C. Sistem Komputer (SK)

Jawaban: D

5. Hal materi yang mencakup kemampuan untuk menginput, memproses, memvisualisasi data dalam berbagai format, menginterpretasi, serta mengambil kesimpulan dan keputusan berdasarkan penalaran disebut:
- A. Analisis Data (AD)
  - B. Algoritma dan Pemrograman (AP)
  - C. Dampak Sosial Informatika (DSI)
  - D. Praktik Lintas Bidang (PLB)

Jawaban: A

6. Hal materi yang mencakup perumusan dan penulisan langkah penyelesaian solusi secara runtut, dan penerjemahan solusi menjadi program yang dapat dijalankan oleh mesin (komputer) disebut:
- A. Analisis Data (AD)
  - B. Algoritma dan Pemrograman (AP)
  - C. Dampak Sosial Informatika (DSI)
  - D. Praktik Lintas Bidang (PLB)

Jawaban: B

7. Hal materi yang mencakup penumbuhan kesadaran peserta didik akan dampak informatika dalam:
- (a) kehidupan bermasyarakat dan dirinya, khususnya dengan kehadiran dan pemanfaatan TIK, serta
  - (b) bergabungnya manusia dalam jaringan komputer dan internet untuk membentuk masyarakat digital disebut:
- A. Analisis Data (AD)
  - B. Algoritma dan Pemrograman (AP)
  - C. Dampak Sosial Informatika (DSI)
  - D. Praktik Lintas Bidang (PLB)

Jawaban: C

8. Hal materi yang mencakup aktivitas-aktivitas yang melatih peserta didik bergotong royong untuk menghasilkan artefak komputasional secara kreatif dan inovatif, dengan mengintegrasikan semua pengetahuan informatika dan menerapkan proses rekayasa (engineering) atau pengembangan artefak komputasional (perancangan, implementasi, pelacakan kesalahan, pengujian, penyempurnaan), serta mendokumentasikan dan mengomunikasikan hasil karya disebut:
- A. Analisis Data (AD)
  - B. Algoritma dan Pemrograman (AP)
  - C. Dampak Sosial Informatika (DSI)
  - D. Praktik Lintas Bidang (PLB)

Jawaban: D

9. Seringkali, orang berpikir bahwa mengajar Informatika harus menggunakan komputer. Ini tidak benar! Sama halnya dengan disiplin ilmu lainnya, konsep dari suatu disiplin ilmu harus dapat diajarkan tanpa alat apa pun menggunakan komputer. Konsep informatika juga dapat dipelajari melalui aktivitas tanpa komputer. Aktivitas yang tidak membutuhkan komputer disebut:
- A. plugged
  - B. unplugged**
  - C. played
  - D. unlimited

Jawaban: B

10. Sebuah disiplin ilmu yang mencari pemahaman dan mengeksplorasi dunia di sekitar kita, baik natural (dunia dan alam sekitar kita) maupun artifisial (dunia maya, atau dunia digital yang diciptakan manusia). Ilmu ini juga berkaitan dengan studi, pengembangan, dan implementasi dari sistem komputer, serta pemahaman terhadap prinsip-prinsip dasar pengembangan yang didasari pada pemahaman dunia nyata dan dunia artifisial tersebut. Ilmu ini tidak eksklusif, tetapi banyak bersinggungan dengan bidang ilmu lain karena luasnya kemungkinan eksplorasi masalah yang akan diselesaikan. Disiplin ilmu ini disebut:

- A. Informatika**
- B. Matematika
- C. IPA
- D. Bahasa

Jawaban: A

11. Bentuk usaha manusia untuk menimbulkan kerusakan, kehancuran data, dan gangguan jaringan komputer disebut .....
- A. Hacking**
  - B. Phising
  - C. Carding
  - D. Sabotase

Jawaban: A

12. Merupakan muatan ilegal yang berupa data atau informasi yang tidak benar dan tidak sesuai dengan norma yang dimasukkan oleh pelaku kejahatan diistilahkan dengan .....
- A. Unauthorized access
  - B. Sabotase
  - C. Illegal contents
  - D. Defacing**

Jawaban: D

13. Perkembangan TIK pada mulanya ditandai dengan adanya surat kabar, radio dan televisi yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau berita yang bersifat .....

- A. Searah
- B. Sejarah
- C. Sependapat
- D. Sepakat

Jawaban: A

14. Tindakan kriminal yang memanfaatkan internet untuk menjalankan aksinya dan sering disebut dengan kejahatan dunia maya adalah .....

- A. Cyber crime
- B. Phising
- C. Illegal Contents
- D. Spamming

Jawaban: A

15. Aktifitas mengirimkan pesan kepada orang lain menggunakan surat elektronik secara terus menerus dan jumlah yang banyak tanpa dikehendaki oleh penerimanya dinamakan ....

- A. Phising
- B. Spamming
- C. Carding
- D. Defacing

Jawaban: B

16. Merupakan kegiatan mengubah tampilan website atau situs tertentu yang dikehendaki dengan memanfaatkan kelemahan sistem keamanan pada website tersebut dan merugikan pemiliknya dinamakan .....

- A. Phising
- B. Spamming
- C. Carding
- D. Defacing

Jawaban: D

17. Istilah kejahatan seputar penggunaan kartu kredit yang menggunakan identitas kartu kredit orang lain untuk kepentingan pribadi dinamakan .....

- A. Phising
- B. Spamming

- C. Carding
- D. Defacing

Jawaban: C

18. Istilah kejahatan yang dilakukan dengan cara mengecoh korban sehingga memberikan data ke dalam situs yang telah disiapkan oleh pelaku kejahatan dinamakan .....

- A. Phising
- B. Spamming
- C. Carding
- D. Defacing

Jawaban: A

19. Perkembangan TIK menjadikan pembelajaran dapat dilakukan secara online, dalam hal ini peserta pembelajaran tidak perlu melalui tatap muka untuk menerima penyampaian materi ajar. Pernyataan tersebut merupakan dampak positif dari perkembangan TIK di bidang .....

- A. Pendidikan
- B. Ekonomi
- C. Sosial
- D. Politik

Jawaban: A

20. Berikut ini merupakan salah satu kejahatan dunia maya adalah .....

- A. Quick Count
- B. Cyber Squatting
- C. Online
- D. E-Learning

Jawaban: B

21. Salah satu manfaat copyright adalah .....

- A. Menjamin hak si pembuat benda
- B. Menjamin kewajiban si pembuat benda
- C. Memberikan sanksi kepada si pembuat benda
- D. Memberikan kode etik pembuatan benda

Jawaban: A

22. Software atau perangkat lunak yang bebas kita gunakan adalah software berkategori ....

- A. Clouse source
- B. Clouse mind
- C. Open source
- D. Pasca bayar

Jawaban: C

23. Salah satu contoh pemanfaatan teknologi dalam bidang ekonomi khususnya perbankan adalah tersedianya mesin anjungan tunai mandiri (ATM) diberbagai tempat. Keuntungan dari penggunaan mesin ATM ini adalah .....
- A. Hanya dapat digunakan pada waktu tertentu
  - B. Bisa digunakan untuk mengetahui informasi sehari-hari
  - C. Dapat digunakan untuk mengambil uang tunai dan melakukan transfer uang tanpa harus ke bank.
  - D. Digunakan untuk memasukkan KTP ke dalam mesin.

Jawaban: C

24. Sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, forum dan dunia virtual, adalah pengertian dari .....
- A. Media online
  - B. Media internet
  - C. Media komunikasi
  - D. Media Sosial

Jawaban: D

25. Di bawah ini yang bukan bentuk media sosial adalah .....
- A. Blog
  - B. My Space
  - C. Linkedin
  - D. Java

Jawaban: D

26. Website mengijinkan usernya untuk mengubah, menambah, ataupun me remove konten-konten yang ada di website. Website yang dimaksud adalah .....
- A. You tube
  - B. Wikipedia
  - C. My Space
  - D. Linkedin

Jawaban: B

27. Para user dari pengguna website ini saling share konten-konten video, website yang dimaksud adalah ....

- A. Youtube
- B. Wikipedia
- C. LinkedIn
- D. My Space

Jawaban: A

28. Salah satu fasilitas atau aplikasi internet yang memungkinkan untuk mengirim pesan dalam bentuk surat ke seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat adalah .....

- A. Surat kabar
- B. Youtube
- C. Email
- D. PT POS

Jawaban: C

29. Berikut ini yang bukan cara pemasaran melalui media sosial dan jejaring sosial adalah ....

- A. Memperbanyak teman
- B. Membuat konten yang unik
- C. Menentukan sasaran pasar
- D. Memasang iklan

Jawaban: C

30. Berikut ini yang bukan manfaat penggunaan video marketing dalam pemasaran online .....

- A. Lebih dikenal oleh banyak orang
- B. Dapat membangun trending topik
- C. Untuk membangun sebuah relasi bisnis
- D. Sebagai sarana edukasi dan informasi

Jawaban: B

31. Istilah berpikir komputasional adalah metode menyelesaikan persoalan dengan menerapkan teknik ilmu komputer (informatika) adalah .....

- A. Computational Thinking
- B. Computational Technic
- C. Technic Computational

D. Computer Thinking

Jawaban: A

32. Istilah pendekatan yang memecahkan masalah besar dan kompleks menjadi lebih sederhana atau kecil sehingga lebih mudah dikelola dan dipahami adalah .....
- A. Perencanaan algoritma
  - B. Abstraksi
  - C. Pengenalan pola
  - D. Dekomposisi

Jawaban: D

33. Dalam berpikir komputasional, kita dituntut mencari kesamaan masalah, solusi menjadi sederhana, dan masalah mudah dipecahkan. Pernyataan tersebut termasuk teknik .....
- A. Dekomposisi
  - B. Abstraksi
  - C. Pengenalan pola
  - D. Perancangan algoritma

Jawaban: C

34. Proses ini merupakan teknik menemukan informasi penting dan informasi yang tidak relevan dan menjadi kunci dalam berpikir komputasional. Pernyataan tersebut termasuk teknik .....
- A. Dekomposisi
  - B. Abstraksi
  - C. Pengenalan pola
  - D. Perancangan algoritma

Jawaban: B

35. Proses mengembangkan solusi langkah-langkah yang harus dipenuhi secara berurutan terhadap permasalahan yang ada disebut dengan.....
- A. Dekomposisi
  - B. Abstraksi
  - C. Pengenalan pola
  - D. Algoritma

Jawaban: D

36. Berikut ini yang merupakan proses dekomposisi adalah .....



- A. Dokter memeriksa bagian tubuh pasien dan mengukur tanda-tanda vital tubuh
- B. Dokter memberikan resep obat kepada pasien
- C. Dokter memberikan penjelasan tentang penyakit yang diderita pasien kepada keluarganya
- D. Dokter menuliskan hasil pemeriksaan di catatan rekam medis pasien.

Jawaban: C

37. Tindakan berikut yang dikategorikan sebagai proses pengenalan pola adalah ....
- A. Tim sepak bola sedang menonton rekaman pertandingan sebelumnya
  - B. Pelatih tim bola voli sedang memberikan instruksi kepada pemain cadangan
  - C. Ilmuwan sedang memperhatikan reaksi seekor tikus ketika secara tidak sengaja menyentuh pagar yang diberi aliran listrik
  - D. BMKG sedang merekam gelombang air laut pasca tsunami.

Jawaban: A

38. Berikut ini yang berhubungan dengan abstraksi adalah .....
- A. Mencari kesamaan dengan bentuk benda
  - B. Memecah atau membagi komponen mobil dalam beberapa bagian
  - C. Fokus pada informasi yang penting
  - D. Menyusun langkah yang efisien

Jawaban: B

39. Seorang pelatih sepak bola memberikan instruksi kepada pemain, apa saja yang harus dilakukan terhadap pemain lawan. Kapan saatnya bertahan dan menyerang saat pertandingan. Hal tersebut dapat dikategorikan sebagai proses .....
- A. Dekomposisi
  - B. Pengenalan pola
  - C. Algoritma
  - D. Abstraksi

Jawaban: A

40. Dokter spesialis penyakit dalam membaca hasil rontgen pasien kemudian membandingkan hasil rontgen dengan hasil rontgen pasien sebelumnya. Tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai proses .....
- A. Dekomposisi
  - B. Algoritma
  - C. Pengenalan pola
  - D. Abstraksi

Jawaban: C

41. Berikut yang tidak dikategorikan hasil dari proses algoritma adalah ....

- A. Tutorial make up
- B. Resep makanan
- C. Lembaran panduan merakit PC
- D. Resep obat dokter

Jawaban: A

42. Istilah computasional thinking pertama kali diperkenalkan oleh ....

- A. Donald Trump
- B. Bill Gates
- C. Licklider
- D. Seymour Papert

Jawaban: D

43. Istilah computational thinking pertama kali diperkenalkan pada tahun .....

- A. 1980
- B. 1990
- C. 2000
- D. 2010

Jawaban: A

44. Dalam pendidikan, berpikir komputasional dikenal istilah STEM, apakah kepanjangan dari STEM .....

- A. Science, Technology, Electronic, dan Mathematic
- B. Science, Technology, Engineering, dan Mathematic
- C. Science, Technology, Engineering, dan Method
- D. Schoology, Technology, Engineering, dan Method

Jawaban: B

45. Perhatikan contoh komputasional thinking dalam kehidupan berikut ini !

“Sepeda motor saat dikendarai terdengar bunyi suara bising pada bagian belakang, semakin cepat kendaraan bergerak semakin keras suara terdengar.”

Berikut yang tidak termasuk cara menyelesaikan masalah tersebut dengan teknik dekomposisi adalah ...

- A. Bagian mana dari sepeda motor yang bergerak dan menjadi sumber bunyi
- B. Bagaimana cara memeriksa dan menentukan sumber bunyi
- C. Bagaimana cara melakukan perbaikan
- D. Petunjuk langkah perbaikan sepeda motor

Jawaban: D

46. Prosedur langkah-langkah instruksi untuk melakukan perhitungan, pemrosesan data, dan penalaran yang ditulis secara berurutan disebut dengan .....
- A. Flowchart
  - B. Algoritma
  - C. Diagram
  - D. Stop

Jawaban: B

47. Saat pelajaran informatika, siswa kelas 8 mendapatkan tugas membuat program komputer sederhana. Proses pembuatan algoritma untuk program komputer tersebut dilakukan pada saat .....
- A. Sebelum pembuatan program
  - B. Pembuatan program
  - C. Program dijalankan
  - D. Pengujian program

Jawaban: A

48. Dalam penyajian algoritma terdiri dari dua macam bentuk yaitu tulisan atau bahasa dan gambar (pseudocode dan flowchart). Pseudocode yang digunakan pada penulisan algoritma berupa .....
- A. Bahasa Inggris
  - B. Bahasa Indonesia
  - C. Bahasa komputer
  - D. Bahasa pemrograman

Jawaban: D

49. Diagram alur yaitu sebuah urutan proses tertentu pada algoritma yang disajikan dengan simbol-simbol tertentu dalam bentuk diagram .....
- A. Pseudocode
  - B. Program
  - C. Flowchart
  - D. Sketsa

Jawaban: C

50. Diberikan algoritma, apabila warna merah, maka jadi hijau. Apabila warna hijau maka jadi putih, selain warna merah dan hijau maka jadi ungu. Jika kondisi input warna adalah hitam maka warna jadi .....
- A. Merah
  - B. Ungu
  - C. Hijau
  - D. Putih

Jawaban: B