

BANK SOAL INFORMATIKA

KELAS IX SMP

Kurikulum Merdeka



Disusun untuk keperluan *Asesmen Harian*, *Formatif*, *Sumatif*,
Remedial, dan *Pengayaan*



MATERI

01

SISTEM KOMPUTER



02

TEKNOLOGI INFORMASI
DAN KOMUNIKASI



03

BERPIKIR KOMPUTASIONAL



04

MICROSOFT EXCEL



05

JARINGAN KOMPUTER
DAN INTERNET



06

CANVA AI
(CANVA CODE DAN NO-CODE DEVELOPMENT)



DISUSUN UNTUK:



ASESMEN
HARIAN



FORMATIF
SUMATIF



REMEDIAL



PENGAYAAN

2026

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan atas tersusunnya Bank Soal Informatika Kelas IX SMP ini. Bank soal ini disusun sebagai upaya menyediakan instrumen asesmen yang lengkap, sistematis, dan siap digunakan oleh guru dalam melaksanakan asesmen harian, asesmen formatif, asesmen sumatif, maupun kegiatan remedial dan pengayaan.

Bank soal ini disusun mengacu pada Kurikulum Merdeka dengan mempertimbangkan sebaran level kognitif (C1–C6) serta proporsi soal kategori berpikir tingkat rendah dan menengah (LOTS/MOTS) dan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Soal disajikan dalam lima bentuk, yaitu Pilihan Ganda, Pilihan Ganda Kompleks, Benar-Salah, Menjodohkan, dan Uraian, yang disusun berbasis stimulus kontekstual dan dekat dengan kehidupan peserta didik SMP.

Materi yang dicakup meliputi Sistem Komputer, Teknologi Informasi dan Komunikasi, Berpikir Komputasional, Microsoft Excel, Jaringan Komputer dan Internet, serta Canva AI (Canva Code dan No-Code Development). Catatan: pada dokumen acuan penyusunan disebutkan pula materi "Pemrograman Scratch" pada urutan penyajian, namun berdasarkan daftar enam materi utama yang diminta, materi tersebut digantikan oleh materi Canva AI (Canva Code dan No-Code Development) yang menjadi materi keenam sesuai cakupan yang diminta.

Kami berharap bank soal ini dapat membantu guru dalam menyusun asesmen yang valid, reliabel, objektif, dan komunikatif, serta bermanfaat bagi peningkatan mutu pembelajaran Informatika di tingkat SMP.

Penyusun

DAFTAR ISI

Kata Pengantar

Daftar Isi

A. Kisi-Kisi Soal

B.1 Soal Sistem Komputer

B.2 Soal Teknologi Informasi dan Komunikasi

B.3 Soal Berpikir Komputasional

B.4 Soal Microsoft Excel

B.5 Soal Jaringan Komputer dan Internet

B.6 Soal Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)

C. Kunci Jawaban

D. Rubrik Penilaian

E. Pedoman Penskoran

F. Analisis Soal

A. KISI-KISI SOAL

Kisi-kisi berikut memuat sebaran materi, tujuan pembelajaran, indikator soal, level kognitif, kategori HOTS/LOTS, bentuk soal, dan nomor soal untuk seluruh Bank Soal Informatika Kelas IX SMP.

Catatan: kolom "Tujuan Pembelajaran" pada tabel berikut disajikan ringkas. Rumusan lengkap tujuan pembelajaran setiap materi dicantumkan pada awal bagian soal masing-masing materi (Bagian B).

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
1	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menentukan komponen hardware berdasarkan stimulus	C1	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-1
2	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menentukan unsur brainware	C1	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-2
3	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengelompokkan perangkat menjadi 3 jenis	C2	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-3
4	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengelompokkan perangkat menjadi 3 jenis	C2	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-4
5	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menjelaskan fungsi komponen sistem komputer	C2	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-5
6	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengklasifikasikan software sistem dan aplikasi	C3	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-6
7	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menentukan peran brainware pada laboratorium komputer	C3	LOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-7

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
8	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis dampak kerusakan komponen terhadap kinerja sistem	C4	HOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-8
9	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis hubungan antarkomponen sistem komputer	C4	HOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-9
10	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengevaluasi kelayakan pengadaan perangkat sesuai kebutuhan	C5	HOTS	Pilihan Ganda	SK-PG-10
11	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengidentifikasi contoh hardware	C2	LOTS	PG Kompleks	SK-PGK-1
12	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengidentifikasi jenis software	C2	LOTS	PG Kompleks	SK-PGK-2
13	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis fungsi brainware	C3	LOTS	PG Kompleks	SK-PGK-3
14	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis dampak gangguan pada komponen sistem	C4	HOTS	PG Kompleks	SK-PGK-4
15	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengevaluasi spesifikasi perangkat sesuai kebutuhan	C5	HOTS	PG Kompleks	SK-PGK-5

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
16	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menentukan pernyataan benar/salah tentang hardware-software	C2	LOTS	Benar-Salah	SK-BS-1
17	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menentukan pernyataan benar/salah tentang brainware	C2	LOTS	Benar-Salah	SK-BS-2
18	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis fungsi komponen penyimpanan	C3	LOTS	Benar-Salah	SK-BS-3
19	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis gangguan sistem komputer	C4	HOTS	Benar-Salah	SK-BS-4
20	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengevaluasi kelayakan spesifikasi perangkat	C5	HOTS	Benar-Salah	SK-BS-5
21	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Memasangkan komponen sistem komputer dengan fungsinya	C3	LOTS	Menjodohkan	SK-MJ-1..5
22	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menjelaskan hubungan hardware, software, brainware	C2	LOTS	Uraian	SK-UR-1
23	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menganalisis dampak ketiadaan salah satu komponen	C4	HOTS	Uraian	SK-UR-2
24	Sistem Komputer	Mengidentifikasi &	Memberikan contoh penerapan sistem	C3	LOTS	Uraian	SK-UR-3

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
		mengelompokkan hardware, software, brainware	komputer di kehidupan sehari-hari				
25	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Mengevaluasi kelayakan spesifikasi perangkat	C5	HOTS	Uraian	SK-UR-4
26	Sistem Komputer	Mengidentifikasi & mengelompokkan hardware, software, brainware	Menciptakan solusi sederhana terkait perawatan sistem komputer	C6	HOTS	Uraian	SK-UR-5
27	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menjelaskan pengertian TIK	C1	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-1
28	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menyebutkan fungsi aplikasi pengolah kata	C1	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-2
29	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menjelaskan fungsi aplikasi pengolah angka	C2	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-3
30	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menjelaskan fungsi aplikasi pengolah presentasi	C2	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-4
31	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengidentifikasi perkembangan alat komunikasi	C2	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-5
32	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengklasifikasikan jenis aplikasi berdasarkan kegunaan	C3	LOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-6
33	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis manfaat TIK dalam kegiatan organisasi	C4	HOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-7
34	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis dampak positif dan negatif TIK	C4	HOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-8

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
35	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengevaluasi pemilihan aplikasi sesuai kebutuhan tugas	C5	HOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-9
36	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menciptakan solusi penggunaan TIK yang bijak	C6	HOTS	Pilihan Ganda	TIK-PG-10
37	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengidentifikasi contoh pemanfaatan TIK	C2	LOTS	PG Kompleks	TIK-PGK-1
38	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengidentifikasi fungsi aplikasi perkantoran	C2	LOTS	PG Kompleks	TIK-PGK-2
39	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis dampak perkembangan TIK	C3	LOTS	PG Kompleks	TIK-PGK-3
40	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis risiko penggunaan TIK	C4	HOTS	PG Kompleks	TIK-PGK-4
41	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengevaluasi pemilihan aplikasi sesuai kebutuhan	C5	HOTS	PG Kompleks	TIK-PGK-5
42	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menentukan benar/salah pengertian TIK	C1	LOTS	Benar-Salah	TIK-BS-1
43	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menentukan benar/salah fungsi aplikasi office	C2	LOTS	Benar-Salah	TIK-BS-2
44	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis manfaat dan dampak TIK	C3	LOTS	Benar-Salah	TIK-BS-3
45	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis efektivitas koordinasi berbasis TIK	C4	HOTS	Benar-Salah	TIK-BS-4
46	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengevaluasi kebijakan penggunaan TIK	C5	HOTS	Benar-Salah	TIK-BS-5

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
47	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Memasangkan aplikasi TIK dengan fungsinya	C3	LOTS	Menjodohkan	TIK-MJ-1..5
48	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menjelaskan fungsi TIK dalam kehidupan sehari-hari	C2	LOTS	Uraian	TIK-UR-1
49	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menganalisis dampak TIK terhadap komunikasi	C4	HOTS	Uraian	TIK-UR-2
50	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Memberikan contoh pemanfaatan TIK	C3	LOTS	Uraian	TIK-UR-3
51	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Mengevaluasi pemilihan aplikasi	C5	HOTS	Uraian	TIK-UR-4
52	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pemanfaatan TIK & aplikasi perkantoran	Menciptakan gagasan penggunaan TIK yang bertanggung jawab	C6	HOTS	Uraian	TIK-UR-5
53	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menjelaskan pengertian berpikir komputasional	C1	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-1
54	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengenali konsep dekomposisi	C1	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-2
55	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menjelaskan konsep algoritma	C2	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-3
56	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menjelaskan konsep abstraksi	C2	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-4
57	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengidentifikasi konsep pengenalan pola	C2	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-5
58	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menerapkan konsep dekomposisi pada masalah sehari-hari	C3	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-6

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
59	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menyusun urutan algoritma yang logis	C3	LOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-7
60	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis algoritma yang tidak efisien	C4	HOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-8
61	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis penerapan berpikir komputasional pada masalah kompleks	C4	HOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-9
62	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menciptakan/merancang algoritma untuk masalah baru	C6	HOTS	Pilihan Ganda	BK-PG-10
63	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengidentifikasi konsep-konsep berpikir komputasional	C2	LOTS	PG Kompleks	BK-PGK-1
64	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengidentifikasi contoh algoritma dalam kehidupan sehari-hari	C2	LOTS	PG Kompleks	BK-PGK-2
65	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis penerapan dekomposisi	C3	LOTS	PG Kompleks	BK-PGK-3
66	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis efisiensi sebuah algoritma	C4	HOTS	PG Kompleks	BK-PGK-4
67	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengevaluasi penerapan berpikir komputasional pada masalah nyata	C5	HOTS	PG Kompleks	BK-PGK-5
68	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menentukan benar/salah konsep dasar	C1	LOTS	Benar-Salah	BK-BS-1
69	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menentukan benar/salah penerapan konsep pada stimulus	C2	LOTS	Benar-Salah	BK-BS-2
70	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis kualitas sebuah algoritma	C3	LOTS	Benar-Salah	BK-BS-3

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
71	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis masalah kompleks dengan berpikir komputasional	C4	HOTS	Benar-Salah	BK-BS-4
72	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengevaluasi efektivitas algoritma	C5	HOTS	Benar-Salah	BK-BS-5
73	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Memasangkan konsep berpikir komputasional dengan contohnya	C3	LOTS	Menjodohkan	BK-MJ-1..5
74	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menjelaskan empat konsep berpikir komputasional	C2	LOTS	Uraian	BK-UR-1
75	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menganalisis penerapan berpikir komputasional pada kasus	C4	HOTS	Uraian	BK-UR-2
76	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Memberikan contoh algoritma sederhana	C3	LOTS	Uraian	BK-UR-3
77	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Mengevaluasi dan memperbaiki algoritma yang tidak efisien	C5	HOTS	Uraian	BK-UR-4
78	Berpikir Komputasional	Menerapkan dekomposisi, pola, abstraksi, dan algoritma	Menciptakan algoritma untuk masalah baru	C6	HOTS	Uraian	BK-UR-5
79	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menjelaskan fungsi dasar Microsoft Excel	C1	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-1
80	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menjelaskan icon pada Microsoft Excel	C1	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-2
81	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menjelaskan istilah dasar dalam worksheet	C2	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-3
82	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menggunakan fungsi SUM	C3	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-4

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
83	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menggunakan fungsi AVERAGE	C3	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-5
84	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menggunakan fungsi MAX dan MIN	C3	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-6
85	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menggunakan fungsi IF	C3	LOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-7
86	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis hasil fungsi IF pada data	C4	HOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-8
87	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis kesalahan penulisan rumus	C4	HOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-9
88	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan fungsi Excel untuk pengambilan keputusan	C5	HOTS	Pilihan Ganda	EXCEL-PG-10
89	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengidentifikasi fungsi ikon pada Excel	C2	LOTS	PG Kompleks	EXCEL-PGK-1
90	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengidentifikasi fungsi dasar Excel	C2	LOTS	PG Kompleks	EXCEL-PGK-2
91	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis penulisan rumus yang benar	C3	LOTS	PG Kompleks	EXCEL-PGK-3
92	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis hasil perhitungan rumus	C4	HOTS	PG Kompleks	EXCEL-PGK-4
93	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan fungsi sesuai kebutuhan data	C5	HOTS	PG Kompleks	EXCEL-PGK-5
94	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menentukan benar/salah fungsi ikon Excel	C1	LOTS	Benar-Salah	EXCEL-BS-1

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
95	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menentukan benar/salah rumus dasar	C2	LOTS	Benar-Salah	EXCEL-BS-2
96	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis hasil rumus berdasarkan data	C3	LOTS	Benar-Salah	EXCEL-BS-3
97	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis hasil fungsi IF	C4	HOTS	Benar-Salah	EXCEL-BS-4
98	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengevaluasi efisiensi penggunaan rumus	C5	HOTS	Benar-Salah	EXCEL-BS-5
99	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Memasangkan fungsi/ikon Excel dengan kegunaannya	C3	LOTS	Menjodohkan	EXCEL-MJ-1..5
100	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menjelaskan fungsi rumus dasar Excel	C2	LOTS	Uraian	EXCEL-UR-1
101	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menganalisis dan menghitung menggunakan data Excel	C4	HOTS	Uraian	EXCEL-UR-2
102	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menerapkan fungsi IF pada kasus nyata	C3	LOTS	Uraian	EXCEL-UR-3
103	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan rumus bertingkat	C5	HOTS	Uraian	EXCEL-UR-4
104	Microsoft Excel	Menggunakan ikon & fungsi dasar Microsoft Excel	Menciptakan solusi pengolahan data sederhana	C6	HOTS	Uraian	EXCEL-UR-5
105	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menjelaskan pengertian jaringan komputer	C1	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-1
106	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengidentifikasi contoh jaringan lokal (LAN)	C1	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-2

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
107	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menjelaskan fungsi perangkat jaringan	C2	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-3
108	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menjelaskan fungsi router/Wi-Fi	C2	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-4
109	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Membedakan jaringan lokal dan internet	C2	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-5
110	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengklasifikasikan contoh manfaat internet	C3	LOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-6
111	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-7
112	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis penyebab gangguan jaringan Wi-Fi	C4	HOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-8
113	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengevaluasi keamanan penggunaan internet	C5	HOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-9
114	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menciptakan solusi pemecahan masalah jaringan	C6	HOTS	Pilihan Ganda	JAR-PG-10
115	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengidentifikasi jenis-jenis jaringan komputer	C2	LOTS	PG Kompleks	JAR-PGK-1
116	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengidentifikasi manfaat jaringan dan internet	C2	LOTS	PG Kompleks	JAR-PGK-2
117	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis fungsi perangkat jaringan	C3	LOTS	PG Kompleks	JAR-PGK-3
118	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	PG Kompleks	JAR-PGK-4

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
119	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengevaluasi keamanan dan etika penggunaan internet	C5	HOTS	PG Kompleks	JAR-PGK-5
120	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menentukan benar/salah pengertian jaringan	C1	LOTS	Benar-Salah	JAR-BS-1
121	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menentukan benar/salah fungsi perangkat jaringan	C2	LOTS	Benar-Salah	JAR-BS-2
122	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis kondisi jaringan berdasarkan stimulus	C3	LOTS	Benar-Salah	JAR-BS-3
123	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis penyebab gangguan koneksi	C4	HOTS	Benar-Salah	JAR-BS-4
124	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengevaluasi keamanan jaringan	C5	HOTS	Benar-Salah	JAR-BS-5
125	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Memasangkan istilah jaringan komputer dengan pengertiannya	C3	LOTS	Menjodohkan	JAR-MJ-1..5
126	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menjelaskan konsep jaringan komputer dan internet	C2	LOTS	Uraian	JAR-UR-1
127	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	Uraian	JAR-UR-2
128	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Memberikan contoh pemanfaatan jaringan komputer	C3	LOTS	Uraian	JAR-UR-3
129	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Mengevaluasi solusi permasalahan konektivitas	C5	HOTS	Uraian	JAR-UR-4
130	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep & manfaat jaringan komputer/internet	Menciptakan gagasan penggunaan internet yang aman	C6	HOTS	Uraian	JAR-UR-5

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
131	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menjelaskan pengertian Magic Write pada Canva	C1	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-1
132	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menjelaskan pengertian teknik prompting	C1	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-2
133	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menjelaskan konsep no-code development	C2	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-3
134	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menjelaskan pengertian halusinasi AI	C2	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-4
135	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis perbaikan teknik prompting	C3	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-5
136	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menerapkan teknik prompting yang efektif	C3	LOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-6
137	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mendeteksi potensi bias pada hasil AI	C4	HOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-7
138	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis pentingnya verifikasi hasil AI	C4	HOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-8
139	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengevaluasi penggunaan AI secara etis	C5	HOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-9
140	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menciptakan solusi prompt untuk kebutuhan tertentu	C6	HOTS	Pilihan Ganda	CANVA-PG-10
141	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengidentifikasi fitur AI pada Canva	C2	LOTS	PG Kompleks	CANVA-PGK-1
142	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengidentifikasi ciri teknik prompting yang baik	C2	LOTS	PG Kompleks	CANVA-PGK-2

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
143	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis contoh bias dan halusinasi AI	C3	LOTS	PG Kompleks	CANVA-PGK-3
144	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis manipulasi visual berbasis AI	C4	HOTS	PG Kompleks	CANVA-PGK-4
145	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengevaluasi etika penggunaan AI	C5	HOTS	PG Kompleks	CANVA-PGK-5
146	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menentukan benar/salah fitur AI Canva	C1	LOTS	Benar-Salah	CANVA-BS-1
147	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menentukan benar/salah konsep prompting	C2	LOTS	Benar-Salah	CANVA-BS-2
148	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis halusinasi dan bias AI	C3	LOTS	Benar-Salah	CANVA-BS-3
149	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis dampak manipulasi visual AI	C4	HOTS	Benar-Salah	CANVA-BS-4
150	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengevaluasi penggunaan AI secara bertanggung jawab	C5	HOTS	Benar-Salah	CANVA-BS-5
151	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Memasangkan istilah AI pada Canva dengan pengertiannya	C3	LOTS	Menjodohkan	CANVA-MJ-1..5
152	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menjelaskan fitur AI pada Canva	C2	LOTS	Uraian	CANVA-UR-1
153	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menganalisis teknik prompting yang efektif	C4	HOTS	Uraian	CANVA-UR-2
154	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Memberikan contoh penerapan prompting	C3	LOTS	Uraian	CANVA-UR-3

No	Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	No. Soal
155	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Mengevaluasi kasus penyalahgunaan AI	C5	HOTS	Uraian	CANVA-UR-4
156	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan fitur AI Canva & etika penggunaan AI	Menciptakan panduan penggunaan AI yang etis	C6	HOTS	Uraian	CANVA-UR-5

B.1 SOAL SISTEM KOMPUTER

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu mengidentifikasi dan mengelompokkan komponen sistem komputer (hardware, software, brainware) serta menjelaskan fungsinya dalam pengolahan data.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

Dimas berencana membuka usaha rental komputer untuk mengetik dan mencetak tugas di dekat sekolahnya. Ia membeli satu unit komputer rakitan dengan spesifikasi berikut: prosesor Intel Core i3, RAM 8 GB, penyimpanan SSD 256 GB, motherboard, monitor LED 19 inci, keyboard, mouse, dan printer. Setelah komputer menyala, Dimas memasang sistem operasi Windows 11, lalu menginstal aplikasi pengolah kata, pengolah angka, dan aplikasi antivirus. Dimas sendiri yang akan mengoperasikan komputer tersebut setiap hari, mulai dari menyalakan, melayani pelanggan yang ingin mengetik, hingga mematikan komputer dengan prosedur yang benar agar komponen di dalamnya tidak cepat rusak.

1. [SK-PG-1] (C1 – LOTS) Berdasarkan ilustrasi Dimas, kelompok yang seluruhnya merupakan perangkat keras (hardware) adalah
 - A. Antivirus, mouse, aplikasi pengolah angka
 - B. Windows 11, aplikasi pengolah kata, printer
 - C. Dimas, printer, aplikasi antivirus
 - D. Prosesor, RAM, motherboard, monitor
2. [SK-PG-2] (C1 – LOTS) Unsur brainware pada ilustrasi usaha rental komputer Dimas ditunjukkan oleh
 - A. Prosesor Intel Core i3
 - B. Dimas sebagai pengelola dan operator
 - C. Aplikasi pengolah kata
 - D. RAM 8 GB
3. [SK-PG-3] (C2 – LOTS) Sistem operasi Windows 11 yang dipasang Dimas pada komputernya tergolong ke dalam
 - A. Software sistem
 - B. Hardware input
 - C. Software aplikasi
 - D. Hardware output
4. [SK-PG-4] (C2 – LOTS) Aplikasi pengolah kata dan pengolah angka yang diinstal Dimas setelah sistem operasi tergolong
 - A. Hardware penyimpanan
 - B. Software sistem
 - C. Hardware proses
 - D. Software aplikasi
5. [SK-PG-5] (C2 – LOTS) Fungsi utama SSD 256 GB pada komputer yang dibeli Dimas adalah
 - A. Mengolah data secara langsung
 - B. Menerima perintah dari pengguna
 - C. Menyimpan data dan program secara permanen
 - D. Menampilkan hasil olahan data

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Sekolah Dimas memiliki laboratorium komputer dengan 20 unit komputer. Setiap komputer terpasang sistem operasi, aplikasi perkantoran (pengolah kata, pengolah angka, pengolah presentasi), aplikasi desain grafis, dan aplikasi pemutar media. Selain itu terdapat teknisi laboratorium bernama Pak Rian yang bertugas merawat komputer, menginstal ulang sistem apabila terjadi kerusakan, dan mengatur jadwal penggunaan laboratorium oleh guru-guru mata pelajaran lain.

6. [SK-PG-6] (C3 – LOTS) Berdasarkan stimulus laboratorium komputer sekolah, aplikasi yang berfungsi sebagai software aplikasi perkantoran adalah
- A. Sistem operasi
 - B. BIOS komputer
 - C. Driver printer
 - D. Aplikasi pengolah kata, angka, dan presentasi
7. [SK-PG-7] (C3 – LOTS) Peran Pak Rian sebagai teknisi laboratorium yang merawat dan menginstal ulang sistem termasuk kategori
- A. Firmware
 - B. Brainware
 - C. Hardware
 - D. Software
8. [SK-PG-8] (C4 – HOTS) Jika RAM pada salah satu komputer laboratorium mengalami kerusakan, dampak yang paling mungkin terjadi adalah
- A. Suara pada speaker menjadi hilang total
 - B. Data pada SSD otomatis terhapus semua
 - C. Warna pada monitor menjadi pudar
 - D. Komputer menjadi lambat atau sering restart saat menjalankan banyak program
9. [SK-PG-9] (C4 – HOTS) Ketika sebuah komputer dinyalakan tetapi tidak diinstal sistem operasi apa pun, hal yang akan terjadi adalah
- A. Komputer akan otomatis mengunduh sistem operasi
 - B. Hardware akan rusak permanen
 - C. Komputer dapat menjalankan semua aplikasi seperti biasa
 - D. Komputer hanya dapat menyala tanpa dapat menjalankan aplikasi karena tidak ada penghubung antara hardware dan pengguna
10. [SK-PG-10] (C5 – HOTS) Jika Dimas ingin menambah layanan desain poster yang membutuhkan pengolahan gambar beresolusi tinggi, keputusan paling tepat yang perlu ia pertimbangkan adalah
- A. Mengganti mouse dengan yang lebih mahal
 - B. Mengurangi jumlah aplikasi office yang terpasang
 - C. Mengganti keyboard dengan yang baru
 - D. Menambah kapasitas RAM dan menggunakan kartu grafis (GPU) yang memadai, serta menginstal aplikasi pengolah gambar

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [SK-PGK-1] (C2 – LOTS) Perhatikan daftar berikut. Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai perangkat keras (hardware) komputer! (Jawaban dapat lebih dari satu)
- a. Monitor dan printer termasuk perangkat keluaran (output)
 - b. Mouse dan keyboard termasuk perangkat masukan (input)
 - c. Sistem operasi termasuk perangkat keras
 - d. RAM termasuk perangkat penyimpanan sementara
 - e. Aplikasi antivirus termasuk perangkat keras
2. [SK-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai perangkat lunak (software)!
- a. Windows dan Linux merupakan contoh software sistem
 - b. Aplikasi pengolah angka merupakan contoh software aplikasi
 - c. Software dapat berjalan tanpa hardware
 - d. Software sistem berfungsi menjembatani hardware dan software aplikasi
 - e. Motherboard merupakan salah satu jenis software
3. [SK-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai brainware!

- a. Brainware adalah manusia yang mengoperasikan komputer
- b. Programmer dan teknisi termasuk contoh brainware
- c. Brainware tidak berpengaruh terhadap kinerja sistem komputer
- d. Operator komputer termasuk contoh brainware
- e. Brainware hanya bertugas merakit hardware

4. [SK-PGK-4] (C4 – HOTS) Sebuah komputer laboratorium sering mati sendiri saat digunakan lebih dari satu jam. Pilihlah kemungkinan penyebab yang MASUK AKAL!

- a. Kipas pendingin (fan) prosesor tidak berfungsi dengan baik
- b. Suhu ruangan yang terlalu panas
- c. Warna wallpaper yang dipilih pengguna
- d. Debu menumpuk pada bagian dalam casing sehingga menghambat sirkulasi udara
- e. Ukuran huruf pada dokumen terlalu besar

5. [SK-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah pertimbangan yang TEPAT ketika hendak membeli komputer untuk kebutuhan desain grafis!

- a. Kapasitas RAM yang besar akan membantu kelancaran aplikasi desain
- b. Kartu grafis (GPU) yang mumpuni akan mempercepat pengolahan gambar
- c. Warna casing komputer menentukan kecepatan pengolahan data
- d. Kapasitas penyimpanan yang cukup diperlukan untuk menyimpan file desain berukuran besar
- e. Merek mouse menentukan kualitas hasil desain

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [SK-BS-1] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Prosesor merupakan bagian dari perangkat keras komputer.	B	S
b	Sistem operasi termasuk perangkat keras.	B	S
c	Printer merupakan contoh perangkat keluaran (output).	B	S

2. [SK-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Programmer termasuk salah satu contoh brainware.	B	S
b	Brainware adalah istilah lain untuk perangkat lunak.	B	S
c	Operator warnet termasuk contoh brainware.	B	S

3. [SK-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	RAM berfungsi menyimpan data secara permanen meskipun komputer dimatikan.	B	S
b	SSD dapat digunakan untuk menyimpan data secara permanen.	B	S
c	Semakin besar kapasitas RAM, umumnya komputer dapat menjalankan lebih banyak aplikasi sekaligus dengan lancar.	B	S

4. [SK-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Komputer tanpa sistem operasi masih dapat menjalankan aplikasi pengolahan kata secara normal.	B	S
b	Kerusakan pada RAM dapat menyebabkan komputer sering restart sendiri.	B	S

No	Pernyataan	B	S
c	Penumpukan debu pada casing komputer tidak berpengaruh terhadap suhu komponen.	B	S

5. [SK-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Untuk kebutuhan desain grafis, kapasitas RAM yang lebih besar umumnya lebih membantu dibanding hanya mengganti mouse.	B	S
b	Kartu grafis (GPU) tidak berpengaruh terhadap kinerja aplikasi pengolah gambar.	B	S
c	Pemilihan spesifikasi komputer sebaiknya disesuaikan dengan kebutuhan penggunaan.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. Prosesor (CPU)	A. Perangkat penyimpanan data secara permanen
2. RAM	B. Perangkat untuk mencetak dokumen
3. Monitor	C. Menampilkan hasil pengolahan data secara visual
4. Sistem Operasi	D. Menyimpan data sementara selama komputer menyala
5. Keyboard	E. Otak pengolah data pada komputer
	F. Menjembatani interaksi antara hardware dan software aplikasi
	G. Perangkat masukan untuk mengetik data/perintah

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

1. [SK-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan hubungan antara hardware, software, dan brainware dalam sebuah sistem komputer sehingga komputer dapat berfungsi dengan baik!
2. [SK-UR-2] (C4 – HOTS) Analisislah apa yang akan terjadi pada usaha rental komputer Dimas jika ia hanya memiliki hardware lengkap tetapi tidak menginstal sistem operasi maupun aplikasi apa pun!
3. [SK-UR-3] (C3 – LOTS) Berikan satu contoh penerapan sistem komputer (hardware, software, brainware) yang ada di sekitar kehidupanmu sehari-hari, di luar contoh warnet dan laboratorium sekolah!
4. [SK-UR-4] (C5 – HOTS) Menurutmu, apakah spesifikasi komputer Dimas (Intel Core i3, RAM 8 GB, SSD 256 GB) sudah memadai untuk usaha rental pengetikan dan pencetakan tugas? Berikan argumenmu!
5. [SK-UR-5] (C6 – HOTS) Buatlah tiga langkah sederhana yang dapat dilakukan Dimas untuk merawat komputer rentalnya agar komponen hardware dan software tetap awet!

B.2 SOAL TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menjelaskan perkembangan dan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta fungsi program aplikasi perkantoran dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

SMP Nusantara Bangsa akan mengadakan acara pentas seni akhir tahun. Panitia yang beranggotakan siswa kelas IX membagi tugas menggunakan berbagai aplikasi: Rania membuat surat undangan dan proposal kegiatan menggunakan aplikasi pengolah kata, Bima menyusun rencana anggaran menggunakan aplikasi pengolah angka, Sinta merancang slide presentasi untuk rapat dengan kepala sekolah menggunakan aplikasi pengolah presentasi, sedangkan Andra bertugas mengirim informasi kegiatan kepada wali murid melalui aplikasi pesan instan dan email. Semua anggota panitia berkoordinasi dari rumah masing-masing melalui aplikasi rapat daring karena jadwal yang padat.

1. [TIK-PG-1] (C1 – LOTS) Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dapat diartikan sebagai
 - A. Teknologi yang digunakan untuk mengolah, menyimpan, dan menyampaikan informasi
 - B. Teknologi yang hanya digunakan untuk membuat gambar
 - C. Teknologi yang hanya digunakan untuk mengolah data angka
 - D. Teknologi yang digunakan khusus untuk bermain gim
2. [TIK-PG-2] (C1 – LOTS) Berdasarkan ilustrasi panitia pentas seni, aplikasi yang digunakan Rania untuk membuat surat undangan dan proposal berfungsi sebagai
 - A. Aplikasi pengolah kata
 - B. Aplikasi pengolah presentasi
 - C. Aplikasi pengolah angka
 - D. Aplikasi rapat daring
3. [TIK-PG-3] (C2 – LOTS) Bima menggunakan aplikasi pengolah angka untuk menyusun rencana anggaran karena aplikasi tersebut memiliki keunggulan dalam
 - A. Menampilkan slide yang menarik
 - B. Mengirim pesan secara cepat
 - C. Melakukan perhitungan data secara otomatis menggunakan rumus dan fungsi
 - D. Merekam suara rapat
4. [TIK-PG-4] (C2 – LOTS) Sinta memilih aplikasi pengolah presentasi untuk rapat dengan kepala sekolah karena aplikasi tersebut cocok digunakan untuk
 - A. Menyimpan data dalam bentuk tabel yang rumit
 - B. Menghitung total anggaran kegiatan
 - C. Menyampaikan informasi secara ringkas dan visual dalam bentuk slide
 - D. Mengedit video dokumentasi
5. [TIK-PG-5] (C2 – LOTS) Berdasarkan stimulus perkembangan komunikasi, perubahan utama yang terjadi dari surat kertas menuju pesan elektronik adalah
 - A. Informasi menjadi lebih sulit disebarluaskan
 - B. Biaya pengiriman menjadi lebih mahal
 - C. Waktu pengiriman informasi menjadi jauh lebih cepat
 - D. Jumlah penerima pesan menjadi terbatas

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Dalam 30 tahun terakhir, cara masyarakat berkomunikasi mengalami banyak perubahan. Surat kertas yang dahulu membutuhkan waktu sehari-hari kini tergantikan oleh pesan elektronik yang sampai dalam hitungan detik. Telepon rumah yang hanya bisa digunakan untuk bertelepon kini tergantikan oleh telepon

pintar yang dapat digunakan untuk berbagai keperluan, mulai dari komunikasi, mencari informasi, hingga bertransaksi.

6. [TIK-PG-6] (C3 – LOTS) Aplikasi yang digunakan Andra untuk mengirim informasi kepada wali murid dan aplikasi yang digunakan panitia untuk rapat dari rumah masing-masing termasuk dalam kelompok aplikasi
- A. Pengolah data
 - B. Komunikasi dan kolaborasi daring
 - C. Desain grafis
 - D. Pemrograman
7. [TIK-PG-7] (C4 – HOTS) Berdasarkan ilustrasi panitia pentas seni, manfaat utama penggunaan TIK bagi kepanitiaan tersebut adalah
- A. Memperlambat proses persiapan kegiatan
 - B. Memungkinkan pembagian tugas dan koordinasi berjalan efektif meskipun anggota berada di tempat berbeda
 - C. Membuat semua anggota harus bertemu setiap hari
 - D. Menghilangkan kebutuhan akan komunikasi tim
8. [TIK-PG-8] (C4 – HOTS) Kemudahan berkomunikasi melalui pesan elektronik dan telepon pintar seperti pada stimulus juga dapat menimbulkan dampak negatif apabila
- A. Digunakan secara berlebihan tanpa memperhatikan waktu belajar dan interaksi sosial langsung
 - B. Digunakan untuk mencari informasi tugas sekolah
 - C. Digunakan untuk berkoordinasi dengan panitia kegiatan
 - D. Digunakan untuk mengirim tugas kepada guru
9. [TIK-PG-9] (C5 – HOTS) Jika panitia ingin membuat laporan pertanggungjawaban kegiatan yang berisi narasi kegiatan, tabel anggaran, dan dokumentasi foto dalam satu dokumen rapi, aplikasi yang paling tepat digunakan adalah
- A. Aplikasi pemutar musik
 - B. Aplikasi pengolah kata karena mampu menggabungkan teks, tabel sederhana, dan gambar dalam satu dokumen
 - C. Aplikasi kalkulator
 - D. Aplikasi pesan instan
10. [TIK-PG-10] (C6 – HOTS) Untuk memastikan penggunaan TIK dalam kepanitiaan tetap efektif dan tidak mengganggu waktu belajar, langkah terbaik yang dapat diterapkan panitia adalah
- A. Melarang penggunaan aplikasi apa pun selama kepanitiaan berlangsung
 - B. Menjadwalkan waktu koordinasi daring secara khusus di luar jam belajar dan menyepakati aturan penggunaan bersama
 - C. Menggunakan aplikasi rapat daring kapan saja tanpa batasan waktu
 - D. Membiarkan setiap anggota bekerja tanpa koordinasi

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [TIK-PGK-1] (C2 – LOTS) Pilihlah contoh pemanfaatan TIK dalam kegiatan kepanitiaan pentas seni yang BENAR!
- a. Membuat proposal menggunakan aplikasi pengolah kata
 - b. Menyusun anggaran menggunakan aplikasi pengolah angka
 - c. Menghitung anggaran menggunakan kalkulator manual di atas kertas
 - d. Rapat daring menggunakan aplikasi konferensi video
 - e. Mengumumkan kegiatan secara lisan dari kelas ke kelas tanpa media apa pun
2. [TIK-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai aplikasi perkantoran (office)!
- a. Aplikasi pengolah kata cocok untuk membuat surat dan dokumen naskah

- b. Aplikasi pengolah angka cocok untuk perhitungan dan analisis data
- c. Aplikasi pengolah presentasi cocok untuk menyusun slide materi
- d. Semua aplikasi office hanya dapat dibuka di satu jenis komputer saja
- e. Aplikasi pengolah kata tidak dapat menyisipkan gambar

3. [TIK-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah dampak POSITIF dari perkembangan TIK dalam komunikasi!

- a. Informasi dapat tersampaikan dengan lebih cepat
- b. Jangkauan komunikasi menjadi lebih luas
- c. Semua informasi yang beredar pasti benar
- d. Kolaborasi jarak jauh menjadi lebih mudah dilakukan
- e. Interaksi tatap muka menjadi sepenuhnya tidak diperlukan

4. [TIK-PGK-4] (C4 – HOTS) Pilihlah risiko yang dapat muncul akibat penggunaan TIK yang tidak bijak!

- a. Kecanduan gawai sehingga mengganggu waktu belajar
- b. Penyebaran informasi yang belum tentu benar (hoaks)
- c. Meningkatnya kemampuan berkomunikasi secara langsung
- d. Risiko kebocoran data pribadi jika sembarangan membagikan informasi
- e. Meningkatnya efisiensi dalam menyelesaikan tugas kelompok

5. [TIK-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah pertimbangan yang TEPAT dalam memilih aplikasi untuk menyelesaikan tugas kepanitiaan!

- a. Memilih aplikasi sesuai dengan jenis data yang akan diolah
- b. Mempertimbangkan kemudahan berkolaborasi dengan anggota lain
- c. Memilih aplikasi hanya berdasarkan tampilan warna yang disukai
- d. Mempertimbangkan apakah aplikasi dapat diakses oleh seluruh anggota tim
- e. Mengabaikan kebutuhan keamanan data yang diunggah

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [TIK-BS-1] (C1 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	TIK hanya mencakup teknologi komunikasi, tidak termasuk pengolahan informasi.	B	S
b	Aplikasi pengolah kata, angka, dan presentasi termasuk bagian dari pemanfaatan TIK.	B	S
c	Telepon pintar merupakan salah satu produk perkembangan TIK.	B	S

2. [TIK-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Aplikasi pengolah angka lebih cocok digunakan untuk menyusun anggaran dibanding aplikasi pengolah kata.	B	S
b	Aplikasi pengolah presentasi digunakan untuk menghitung data numerik secara kompleks.	B	S
c	Aplikasi rapat daring memungkinkan koordinasi tanpa harus bertemu langsung.	B	S

3. [TIK-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Perkembangan TIK selalu berdampak positif tanpa risiko apa pun.	B	S
b	TIK dapat mempercepat penyampaian informasi kegiatan kepada wali murid.	B	S

No	Pernyataan	B	S
c	Penggunaan TIK yang berlebihan dapat mengganggu waktu belajar peserta didik.	B	S

4. [TIK-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Rapat daring hanya efektif jika seluruh anggota berada di lokasi yang sama.	B	S
b	Koordinasi menggunakan berbagai aplikasi dapat meningkatkan efisiensi kerja tim.	B	S
c	Pembagian tugas berbasis aplikasi office memudahkan pemantauan progres kegiatan.	B	S

5. [TIK-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Menjadwalkan waktu khusus untuk koordinasi daring dapat membantu menjaga keseimbangan waktu belajar.	B	S
b	Melarang total penggunaan TIK adalah solusi terbaik agar peserta didik tetap fokus belajar.	B	S
c	Kesepakatan aturan bersama dalam tim dapat mendukung penggunaan TIK yang bijak.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. Aplikasi pengolah kata	A. Melakukan koordinasi jarak jauh secara langsung (video/audio)
2. Aplikasi pengolah angka	B. Mengedit video dokumentasi kegiatan
3. Aplikasi pengolah presentasi	C. Melakukan perhitungan dan pengolahan data angka
4. Aplikasi pesan instan	D. Menyampaikan informasi secara visual dalam bentuk slide
5. Aplikasi rapat daring	E. Menyusun laporan, surat, dan proposal
	F. Menyimpan data dalam basis data terstruktur
	G. Mengirim pesan singkat secara cepat

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

1. [TIK-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan tiga manfaat TIK dalam kegiatan kepanitiaan pentas seni berdasarkan stimulus di atas!
2. [TIK-UR-2] (C4 – HOTS) Analisislah bagaimana perkembangan TIK mengubah cara masyarakat berkomunikasi dibandingkan 30 tahun lalu, beserta satu dampak positif dan satu dampak negatifnya!

3. [TIK-UR-3] (C3 – LOTS) Berikan satu contoh pemanfaatan TIK dalam kegiatan belajarmu sehari-hari selain yang disebutkan dalam stimulus!
4. [TIK-UR-4] (C5 – HOTS) Menurutmu, mengapa Sinta memilih aplikasi pengolah presentasi dan bukan aplikasi pengolah kata untuk keperluan rapat dengan kepala sekolah? Jelaskan alasanmu!
5. [TIK-UR-5] (C6 – HOTS) Buatlah satu usulan aturan sederhana bagi kepanitiaan agar penggunaan aplikasi TIK tetap efektif dan tidak mengganggu waktu belajar anggota!

B.3 SOAL BERPIKIR KOMPUTASIONAL

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menerapkan konsep berpikir komputasional (dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, dan algoritma) untuk memecahkan masalah sehari-hari.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

Setiap Senin pagi, Kelas IX-A bertugas piket menyiapkan upacara bendera. Ketua kelas, Farel, kebingungan karena banyak hal harus disiapkan sekaligus: tiang bendera, bendera, sound system, naskah Pancasila, serta petugas paduan suara. Farel kemudian memutuskan untuk membagi tugas besar tersebut menjadi beberapa tugas kecil: satu kelompok menyiapkan peralatan, satu kelompok berlatih menyanyi, satu kelompok berlatih membaca naskah, dan satu kelompok bertugas sebagai pembawa bendera. Dengan pembagian tersebut, persiapan upacara menjadi lebih terorganisasi dan setiap kelompok tahu persis apa yang harus dikerjakan.

1. [BK-PG-1] (C1 – LOTS) Berpikir komputasional adalah cara berpikir yang digunakan untuk
 - A. Mengetik dokumen dengan kecepatan tinggi
 - B. Menghafal rumus matematika dengan cepat
 - C. Memecahkan masalah secara sistematis menggunakan langkah-langkah logis
 - D. Menggambar menggunakan komputer
2. [BK-PG-2] (C1 – LOTS) Tindakan Farel membagi persiapan upacara menjadi beberapa tugas kecil merupakan penerapan konsep
 - A. Algoritma
 - B. Dekomposisi
 - C. Abstraksi
 - D. Pengenalan pola
3. [BK-PG-3] (C2 – LOTS) Langkah-langkah yang dituliskan Kayla untuk membuat teh manis merupakan contoh dari
 - A. Dekomposisi
 - B. Algoritma
 - C. Pengenalan pola
 - D. Abstraksi
4. [BK-PG-4] (C2 – LOTS) Ketika Farel hanya berfokus pada informasi penting seperti siapa yang bertugas dan apa yang harus disiapkan, tanpa memikirkan hal-hal tidak relevan seperti warna baju petugas, Farel sedang menerapkan konsep
 - A. Dekomposisi
 - B. Algoritma
 - C. Abstraksi
 - D. Simulasi
5. [BK-PG-5] (C2 – LOTS) Jika setiap Senin kegiatan piket upacara selalu memiliki susunan tugas yang mirip, sehingga Farel dapat menyusun jadwal piket berikutnya berdasarkan kegiatan minggu-minggu sebelumnya, maka Farel menerapkan konsep
 - A. Pengenalan pola (pattern recognition)
 - B. Algoritma
 - C. Dekomposisi
 - D. Rekursi

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Bu Wulan meminta siswa membuat langkah-langkah membuat secangkir teh manis sebagai latihan menyusun algoritma. Salah satu siswa, Kayla, menuliskan langkah berikut: (1) Siapkan gelas, teh celup,

gula, dan air panas, (2) Masukkan teh celup ke dalam gelas, (3) Tuangkan air panas ke dalam gelas, (4) Celupkan teh beberapa kali hingga warna air berubah, (5) Angkat teh celup, (6) Tambahkan gula secukupnya, (7) Aduk hingga gula larut, (8) Teh manis siap disajikan.

6. [BK-PG-6] (C3 – LOTS) Contoh penerapan dekomposisi dalam kehidupan sehari-hari yang TEPAT adalah

- A. Menyelesaikan semua tugas sekaligus tanpa urutan
- B. Membagi tugas membersihkan rumah menjadi menyapu, mengepel, dan merapikan barang
- C. Menghafal semua tugas piket tanpa mencatat
- D. Mengabaikan tugas yang dianggap sulit

7. [BK-PG-7] (C3 – LOTS) Perhatikan langkah-langkah membuat teh manis milik Kayla. Jika langkah 'Tambahkan gula secukupnya' dipindahkan sebelum langkah 'Tuangkan air panas ke dalam gelas', maka hasil yang mungkin terjadi adalah

- A. Gula tetap dapat larut dengan sempurna meski dimasukkan lebih awal
- B. Urutan tetap logis karena gula bisa dimasukkan kapan saja
- C. Rasa teh tidak akan berubah sama sekali
- D. Prosesnya tetap dapat berhasil, namun urutan algoritma yang baik sebaiknya tetap efisien dan sesuai kebutuhan

8. [BK-PG-8] (C4 – HOTS) Seorang siswa menyusun algoritma piket kelas sebagai berikut: (1) Menyapu lantai, (2) Menyapu lantai lagi, (3) Membuang sampah, (4) Menyapu lantai sekali lagi, (5) Mengepel lantai. Masalah utama pada algoritma tersebut adalah

- A. Terdapat langkah yang berulang (redundan) sehingga algoritma menjadi tidak efisien
- B. Algoritma tersebut tidak memiliki langkah membersihkan lantai
- C. Algoritma sudah efisien dan tidak perlu diperbaiki
- D. Algoritma tersebut terlalu singkat

9. [BK-PG-9] (C4 – HOTS) Ketika panitia pentas seni sekolah harus mengatur jadwal latihan puluhan siswa dari berbagai kelas dengan jam pelajaran yang berbeda-beda, langkah berpikir komputasional yang paling tepat digunakan pertama kali adalah

- A. Langsung menentukan jadwal tanpa mengelompokkan data terlebih dahulu
- B. Mengabaikan siswa yang jadwalnya sulit disesuaikan
- C. Memecah masalah besar menjadi beberapa bagian, misalnya per kelas atau per jenis kegiatan, sebelum menyusun jadwal (dekomposisi)
- D. Menyerahkan seluruh penjadwalan kepada satu orang tanpa pembagian tugas

10. [BK-PG-10] (C6 – HOTS) Seorang siswa ingin merancang algoritma untuk menentukan apakah ia perlu membawa payung ke sekolah. Susunan algoritma yang paling logis adalah

- A. Menunggu hujan turun terlebih dahulu baru mencari payung
- B. Membawa payung tanpa memeriksa apa pun
- C. Memeriksa ramalan cuaca, jika ramalan menunjukkan hujan maka bawa payung, jika tidak maka tidak perlu membawa payung
- D. Bertanya kepada teman tanpa memeriksa kondisi cuaca

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [BK-PGK-1] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai empat konsep dasar berpikir komputasional!

- a. Dekomposisi adalah memecah masalah besar menjadi bagian-bagian kecil
- b. Abstraksi adalah berfokus pada informasi penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan
- c. Algoritma adalah urutan langkah logis untuk menyelesaikan masalah
- d. Pengenalan pola adalah menghafal seluruh jawaban tanpa memahami konsep
- e. Keempat konsep tersebut tidak saling berhubungan satu sama lain

2. [BK-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah kegiatan sehari-hari yang dapat dianggap sebagai contoh algoritma!
 - a. Langkah-langkah membuat mi instan dari merebus hingga menyajikan
 - b. Langkah-langkah mengganti ban sepeda yang bocor
 - c. Melakukan sesuatu secara acak tanpa urutan yang jelas
 - d. Prosedur mendaftar ulang di sekolah
 - e. Melamun tanpa tujuan yang jelas
3. [BK-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah contoh penerapan dekomposisi yang TEPAT dalam kegiatan sekolah!
 - a. Membagi tugas kelompok presentasi menjadi mencari materi, membuat slide, dan latihan berbicara
 - b. Menyerahkan seluruh tugas kelompok kepada satu orang saja
 - c. Memecah pekerjaan rumah tangga menjadi menyapu, mencuci piring, dan merapikan kamar
 - d. Mengerjakan seluruh soal ujian tanpa membaca petunjuk soal
 - e. Membagi persiapan lomba menjadi latihan fisik, latihan materi, dan persiapan perlengkapan
4. [BK-PGK-4] (C4 – HOTS) Pilihlah ciri-ciri algoritma yang BAIK dan efisien!
 - a. Memiliki langkah-langkah yang jelas dan berurutan
 - b. Tidak memiliki langkah yang berulang secara tidak perlu
 - c. Boleh memiliki banyak langkah yang membingungkan
 - d. Dapat dipahami dan diikuti oleh orang lain
 - e. Tidak perlu memiliki hasil akhir yang jelas
5. [BK-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah langkah yang TEPAT dalam menerapkan berpikir komputasional untuk menyelesaikan masalah jadwal piket kelas yang sering bentrok!
 - a. Mengidentifikasi pola jadwal yang sering menimbulkan bentrok
 - b. Memecah masalah menjadi per kelompok piket
 - c. Membuat algoritma penjadwalan berdasarkan data yang telah dikumpulkan
 - d. Mengabaikan data jadwal sebelumnya dan menyusun jadwal secara acak
 - e. Fokus pada detail yang tidak relevan seperti warna seragam petugas piket

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [BK-BS-1] (C1 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Algoritma adalah urutan langkah-langkah logis untuk menyelesaikan suatu masalah.	B	S
b	Dekomposisi adalah menggabungkan beberapa masalah kecil menjadi satu masalah besar.	B	S
c	Abstraksi berarti fokus pada hal-hal penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan.	B	S

2. [BK-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Pembagian tugas oleh Farel merupakan contoh penerapan dekomposisi.	B	S
b	Langkah-langkah membuat teh manis oleh Kayla merupakan contoh algoritma.	B	S
c	Mengenali pola kegiatan piket yang berulang setiap minggu bukan termasuk berpikir komputasional.	B	S

3. [BK-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Algoritma yang baik boleh memiliki langkah yang berulang tanpa tujuan yang jelas.	B	S
b	Urutan langkah dalam algoritma memengaruhi hasil akhir suatu proses.	B	S
c	Algoritma sebaiknya dapat dipahami oleh orang lain, bukan hanya oleh pembuatnya.	B	S

4. [BK-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Masalah penjadwalan yang rumit sebaiknya langsung diselesaikan tanpa dipecah menjadi bagian kecil.	B	S
b	Mengidentifikasi pola dari data sebelumnya dapat membantu menyusun solusi yang lebih baik.	B	S
c	Berpikir komputasional hanya dapat diterapkan pada masalah yang berkaitan dengan komputer.	B	S

5. [BK-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Algoritma yang memiliki langkah redundan (berulang tanpa perlu) tetap dianggap efisien.	B	S
b	Menyusun algoritma sebelum bertindak dapat mengurangi kesalahan dalam pengerjaan tugas.	B	S
c	Evaluasi terhadap algoritma yang sudah dibuat dapat membantu menemukan langkah yang perlu diperbaiki.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. Dekomposisi	A. Menyusun langkah-langkah logis dan berurutan untuk mencapai tujuan
2. Abstraksi	B. Berfokus pada informasi penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan
3. Algoritma	C. Memeriksa kembali solusi untuk memastikan hasilnya sudah tepat
4. Pengenalan pola	D. Memecah masalah besar menjadi bagian-bagian kecil yang lebih sederhana
5. Evaluasi	E. Menggabungkan seluruh masalah menjadi satu tanpa dipecah
	F. Mengenali kemiripan atau tren dari beberapa data atau kejadian
	G. Menghafal seluruh informasi tanpa menganalisis

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

1. [BK-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan empat konsep dasar berpikir komputasional (dekomposisi, pengenalan pola, abstraksi, algoritma) beserta contoh masing-masing dalam kehidupan sehari-hari!
2. [BK-UR-2] (C4 – HOTS) Analisislah bagaimana Farel menerapkan konsep dekomposisi dan abstraksi dalam mempersiapkan upacara bendera, kemudian jelaskan manfaatnya bagi kelompok piket!
3. [BK-UR-3] (C3 – LOTS) Buatlah algoritma sederhana (minimal 5 langkah) untuk kegiatan sehari-hari selain membuat teh, misalnya berangkat ke sekolah!
4. [BK-UR-4] (C5 – HOTS) Perbaikilah algoritma piket berikut agar lebih efisien: (1) Menyapu lantai, (2) Menyapu lantai lagi, (3) Membuang sampah, (4) Menyapu lantai sekali lagi, (5) Mengepel lantai. Tuliskan algoritma hasil perbaikanmu!
5. [BK-UR-5] (C6 – HOTS) Rancanglah sebuah algoritma untuk membantu adik kelas menentukan buku apa yang harus dibawa sesuai jadwal pelajaran hari itu!

B.4 SOAL MICROSOFT EXCEL

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menjelaskan fungsi ikon dan menggunakan rumus/fungsi dasar (SUM, AVERAGE, MAX, MIN, IF) pada Microsoft Excel untuk mengolah data.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

Bu Nadia, guru Informatika, meminta siswa mengolah data nilai ulangan Informatika lima siswa menggunakan Microsoft Excel dengan susunan kolom sebagai berikut. Kolom A berisi Nama, kolom B berisi Nilai. Data: Aldo=78, Bela=90, Citra=65, Dedi=88, Elsa=72. Siswa diminta menghitung total nilai, rata-rata nilai, nilai tertinggi, nilai terendah, serta menentukan keterangan "Lulus" jika nilai lebih besar sama dengan 75 dan "Remedial" jika kurang dari 75, menggunakan rumus pada Microsoft Excel.

1. [EXCEL-PG-1] (C1 – LOTS) Microsoft Excel merupakan aplikasi yang digunakan terutama untuk
 - A. Mengedit gambar dan foto
 - B. Mengolah data angka dan melakukan perhitungan dalam bentuk tabel
 - C. Membuat slide presentasi
 - D. Mengolah kata dan menyusun surat
2. [EXCEL-PG-2] (C1 – LOTS) Berdasarkan stimulus, ikon yang digunakan untuk menggabungkan beberapa sel menjadi satu sel disebut
 - A. Chart
 - B. Name Box
 - C. Merge Cells
 - D. Sort
3. [EXCEL-PG-3] (C2 – LOTS) Kotak yang menunjukkan alamat sel yang sedang aktif pada Microsoft Excel disebut
 - A. Sheet Tab
 - B. Name Box
 - C. Ribbon
 - D. Formula Bar
4. [EXCEL-PG-4] (C3 – LOTS) Berdasarkan data nilai pada stimulus (B2:B6 berisi 78, 90, 65, 88, 72), rumus yang tepat untuk menghitung total nilai kelima siswa adalah
 - A. =MAX(B2:B6)
 - B. =SUM(B2:B6)
 - C. =MIN(B2:B6)
 - D. =AVERAGE(B2:B6)
5. [EXCEL-PG-5] (C3 – LOTS) Rumus yang tepat untuk menghitung rata-rata nilai kelima siswa pada rentang sel B2:B6 adalah
 - A. =COUNT(B2:B6)
 - B. =AVERAGE(B2:B6)
 - C. =MAX(B2:B6)
 - D. =SUM(B2:B6)

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Saat membuka Microsoft Excel, Rafi melihat lembar kerja (worksheet) yang terdiri atas baris (row) yang ditandai angka dan kolom (column) yang ditandai huruf. Ia juga melihat berbagai ikon pada Ribbon, seperti ikon untuk menggabungkan sel (Merge Cells), ikon untuk mengurutkan data (Sort), ikon untuk membuat grafik (Chart), serta kotak nama (Name Box) yang menunjukkan alamat sel yang sedang aktif, misalnya B2.

6. [EXCEL-PG-6] (C3 – LOTS) Untuk mengetahui nilai tertinggi dan terendah dari data B2:B6, rumus yang tepat secara berturut-turut adalah
- A. =MAX(B2:B6) dan =MIN(B2:B6)
 - B. =SUM(B2:B6) dan =AVERAGE(B2:B6)
 - C. =AVERAGE(B2:B6) dan =SUM(B2:B6)
 - D. =MIN(B2:B6) dan =MAX(B2:B6)
7. [EXCEL-PG-7] (C3 – LOTS) Rumus yang tepat untuk menentukan keterangan "Lulus" jika nilai pada sel B2 lebih besar sama dengan 75, dan "Remedial" jika kurang dari 75, adalah
- A. =SUM(B2>=75,"Lulus","Remedial")
 - B. =IF(B2<75,"Lulus","Remedial")
 - C. =IF(B2=75,"Lulus")
 - D. =IF(B2>=75,"Lulus","Remedial")
8. [EXCEL-PG-8] (C4 – HOTS) Berdasarkan data nilai Citra = 65, jika rumus =IF(B2>=75,"Lulus","Remedial") diterapkan pada sel nilai Citra, maka hasil yang akan muncul adalah
- A. 65
 - B. Error
 - C. Remedial
 - D. Lulus
9. [EXCEL-PG-9] (C4 – HOTS) Seorang siswa menuliskan rumus =SUM(B2:B6 pada Microsoft Excel untuk menjumlahkan data, namun hasilnya muncul pesan error. Penyebab kesalahan tersebut kemungkinan besar adalah
- A. Fungsi SUM tidak dapat digunakan untuk data angka
 - B. Nama sheet tidak sesuai
 - C. Tanda kurung tutup pada rumus tidak dituliskan
 - D. Rentang sel yang digunakan salah total
10. [EXCEL-PG-10] (C5 – HOTS) Bu Nadia ingin menambahkan keterangan "Sangat Baik" untuk nilai di atas 85, "Baik" untuk nilai 75–85, dan "Remedial" untuk nilai di bawah 75. Fungsi yang paling tepat digunakan untuk kebutuhan tiga kategori tersebut adalah
- A. =MAX karena dapat mengurutkan data
 - B. =AVERAGE karena dapat menentukan kategori otomatis
 - C. =IF bertingkat (nested IF) karena mampu menangani lebih dari dua kondisi
 - D. =SUM dengan tiga argumen

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [EXCEL-PGK-1] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai ikon dan komponen Microsoft Excel!
- a. Merge Cells digunakan untuk menggabungkan beberapa sel menjadi satu
 - b. Sort digunakan untuk mengurutkan data
 - c. Chart digunakan untuk membuat grafik dari data
 - d. Name Box digunakan untuk mengedit isi rumus
 - e. Ribbon adalah nama lain dari worksheet
2. [EXCEL-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai fungsi-fungsi dasar Microsoft Excel!
- a. SUM digunakan untuk menjumlahkan data
 - b. AVERAGE digunakan untuk mencari rata-rata
 - c. MAX digunakan untuk mencari nilai terkecil
 - d. MIN digunakan untuk mencari nilai terkecil
 - e. IF digunakan untuk membuat kondisi logika

3. [EXCEL-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah penulisan rumus Microsoft Excel yang BENAR!
- =SUM(B2:B6)
 - =AVERAGE(B2:B6)
 - SUM(B2:B6)
 - =IF(B2>=75,"Lulus","Remedial")
 - IF B2>=75 Lulus Remedial
4. [EXCEL-PGK-4] (C4 – HOTS) Berdasarkan data nilai (78, 90, 65, 88, 72), pilihlah pernyataan yang BENAR!
- Total nilai kelima siswa adalah 393
 - Rata-rata nilai kelima siswa adalah 78,6
 - Nilai tertinggi adalah 90
 - Nilai terendah adalah 65
 - Jumlah siswa yang "Lulus" (nilai ≥ 75) ada 4 siswa
5. [EXCEL-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah situasi yang TEPAT menggunakan fungsi IF!
- Menentukan status kelulusan berdasarkan nilai minimum
 - Menentukan kategori tinggi badan (pendek/sedang/tinggi)
 - Menjumlahkan seluruh pengeluaran bulanan
 - Menentukan apakah stok barang perlu dipesan ulang berdasarkan jumlah minimum
 - Mencari nilai rata-rata seluruh siswa di kelas

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [EXCEL-BS-1] (C1 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Ikon Sort digunakan untuk mengurutkan data dari kecil ke besar atau sebaliknya.	B	S
b	Ikon Chart digunakan untuk mengganti warna sel.	B	S
c	Name Box menunjukkan alamat sel yang sedang aktif.	B	S

2. [EXCEL-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Rumus =SUM(B2:B6) digunakan untuk menjumlahkan data pada rentang sel B2 hingga B6.	B	S
b	Rumus =AVERAGE digunakan untuk mencari nilai tertinggi dari sekumpulan data.	B	S
c	Setiap rumus pada Microsoft Excel harus diawali dengan tanda sama dengan (=).	B	S

3. [EXCEL-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Berdasarkan data nilai (78, 90, 65, 88, 72), hasil dari =MAX(B2:B6) adalah 90.	B	S
b	Berdasarkan data yang sama, hasil dari =MIN(B2:B6) adalah 72.	B	S
c	Rata-rata dari kelima data tersebut lebih dari 75.	B	S

4. [EXCEL-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Jika rumus =IF(B2>=75,"Lulus","Remedial") diterapkan pada nilai Bela (90), hasilnya adalah "Lulus".	B	S
b	Jika rumus yang sama diterapkan pada nilai Elsa (72), hasilnya adalah "Lulus".	B	S
c	Fungsi IF hanya dapat digunakan untuk satu kondisi logika sederhana dan tidak bisa digabung bertingkat.	B	S

5. [EXCEL-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Menggunakan rumus SUM lebih efisien dibanding menjumlahkan data satu per satu secara manual.	B	S
b	Fungsi IF bertingkat (nested IF) dapat digunakan untuk menentukan lebih dari dua kategori.	B	S
c	Penggunaan rumus pada Excel tidak akan memengaruhi kecepatan pengolahan data dalam jumlah besar.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. SUM	A. Mencari nilai rata-rata dari sekumpulan data
2. AVERAGE	B. Menentukan hasil berdasarkan suatu kondisi logika
3. MAX	C. Mencari nilai tertinggi dari sekumpulan data
4. IF	D. Menggabungkan beberapa sel menjadi satu sel
5. Merge Cells	E. Mencari nilai terendah dari sekumpulan data
	F. Menjumlahkan sekumpulan data angka
	G. Mengurutkan data dari kecil ke besar

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

- [EXCEL-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan fungsi dari rumus SUM, AVERAGE, MAX, dan MIN pada Microsoft Excel beserta contoh penulisannya!
- [EXCEL-UR-2] (C4 – HOTS) Berdasarkan data nilai (Aldo=78, Bela=90, Citra=65, Dedi=88, Elsa=72), hitunglah total, rata-rata, nilai tertinggi, dan nilai terendah, kemudian tentukan siapa saja yang "Lulus" jika batas kelulusan adalah 75!
- [EXCEL-UR-3] (C3 – LOTS) Tuliskan rumus IF pada Microsoft Excel yang tepat untuk menentukan keterangan "Tuntas" jika nilai pada sel C2 lebih besar sama dengan 70, dan "Belum Tuntas" jika kurang dari 70!
- [EXCEL-UR-4] (C5 – HOTS) Bu Nadia ingin mengkategorikan nilai menjadi "Sangat Baik" (≥ 90), "Baik" (75–89), dan "Remedial" (< 75). Evaluasilah, apakah satu fungsi IF saja cukup untuk kebutuhan tersebut? Jelaskan alasanmu dan berikan gambaran rumusnya!

5. [EXCEL-UR-5] (C6 – HOTS) Rancanglah sebuah tabel data sederhana (minimal 4 data) beserta rumus SUM, AVERAGE, dan IF yang dapat digunakan untuk mengolah data nilai tugas teman sekelasmu!

B.5 SOAL JARINGAN KOMPUTER DAN INTERNET

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menjelaskan konsep dasar, jenis, dan manfaat jaringan komputer serta internet dalam kehidupan sehari-hari.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

Perpustakaan digital SMP Cendekia memiliki 15 unit komputer yang saling terhubung dalam satu ruangan menggunakan kabel LAN ke satu perangkat switch, sehingga siswa dapat saling berbagi file dan mencetak dokumen melalui satu printer bersama. Selain itu, seluruh komputer juga terhubung ke internet melalui satu modem yang sama sehingga siswa dapat mengakses berbagai sumber belajar daring. Ketika modem mengalami gangguan, seluruh komputer masih dapat saling berbagi file di dalam ruangan tersebut, tetapi tidak dapat mengakses internet.

1. [JAR-PG-1] (C1 – LOTS) Jaringan komputer dapat diartikan sebagai
 - A. Satu perangkat komputer dengan banyak aplikasi
 - B. Sekumpulan komputer yang berdiri sendiri tanpa keterhubungan
 - C. Kumpulan kabel listrik pada suatu ruangan
 - D. Sekumpulan perangkat komputer yang saling terhubung untuk berbagi data dan sumber daya
2. [JAR-PG-2] (C1 – LOTS) Berdasarkan stimulus perpustakaan digital, jaringan yang menghubungkan 15 komputer dalam satu ruangan menggunakan kabel disebut
 - A. Internet
 - B. Modem
 - C. Website
 - D. LAN (Local Area Network)
3. [JAR-PG-3] (C2 – LOTS) Fungsi modem pada stimulus perpustakaan digital adalah
 - A. Menghubungkan komputer lokal ke jaringan internet
 - B. Mengatur suhu ruangan komputer
 - C. Menyimpan data secara permanen
 - D. Mencetak dokumen secara otomatis
4. [JAR-PG-4] (C2 – LOTS) Berdasarkan stimulus rumah Rian, fungsi router Wi-Fi adalah
 - A. Mengganti alamat rumah menjadi alamat digital
 - B. Menyimpan data seluruh perangkat yang terhubung
 - C. Mencetak dokumen dari jarak jauh
 - D. Memancarkan sinyal internet secara nirkabel agar dapat diakses banyak perangkat sekaligus
5. [JAR-PG-5] (C2 – LOTS) Perbedaan mendasar antara jaringan lokal (LAN) dan internet adalah
 - A. LAN hanya dapat digunakan untuk mencetak dokumen
 - B. LAN mencakup jaringan yang sangat luas mendunia, sedangkan internet hanya mencakup satu ruangan
 - C. LAN dan internet adalah istilah yang sama persis
 - D. LAN mencakup wilayah terbatas seperti satu ruangan/gedung, sedangkan internet menghubungkan jaringan komputer secara global

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Rian mengamati bahwa di rumahnya terdapat satu router Wi-Fi yang digunakan bersama oleh telepon pintar ayah, laptop ibu, televisi pintar, dan laptop milik Rian sendiri. Semua perangkat tersebut dapat mengakses internet secara bersamaan meskipun berada di ruangan yang berbeda dalam rumah, selama masih berada dalam jangkauan sinyal Wi-Fi.

6. [JAR-PG-6] (C3 – LOTS) Manfaat internet yang dapat dirasakan siswa di perpustakaan digital berdasarkan stimulus adalah
- A. Dapat menyalakan komputer tanpa perangkat keras
 - B. Dapat menyimpan data tanpa media penyimpanan
 - C. Dapat mencetak dokumen tanpa listrik
 - D. Dapat mengakses berbagai sumber belajar daring
7. [JAR-PG-7] (C4 – HOTS) Berdasarkan stimulus, ketika modem mengalami gangguan, hal yang MASIH dapat dilakukan siswa di perpustakaan digital adalah
- A. Mengakses internet lebih cepat dari biasanya
 - B. Tidak dapat melakukan aktivitas apa pun sama sekali
 - C. Mengakses internet seperti biasa
 - D. Berbagi file antarkomputer dan mencetak dokumen melalui jaringan lokal, tetapi tidak dapat mengakses internet
8. [JAR-PG-8] (C4 – HOTS) Ketika laptop Rian berada di kamar yang jauh dari router dan mengalami koneksi Wi-Fi yang lambat, penyebab yang paling mungkin adalah
- A. Laptop Rian tidak memiliki perangkat keras sama sekali
 - B. Televisi pintar menghabiskan seluruh data internet
 - C. Router mengalami kerusakan permanen
 - D. Jarak antara perangkat dan router yang jauh menyebabkan sinyal Wi-Fi melemah
9. [JAR-PG-9] (C5 – HOTS) Ketika Rian ingin membagikan kata sandi Wi-Fi rumahnya kepada teman yang berkunjung, tindakan yang paling BIAK adalah
- A. Menonaktifkan seluruh jaringan Wi-Fi selamanya
 - B. Membagikan kata sandi melalui media sosial secara terbuka
 - C. Membagikan kata sandi kepada siapa saja tanpa pertimbangan
 - D. Memberikan kata sandi hanya kepada orang yang dipercaya dan mengganti kata sandi secara berkala demi keamanan
10. [JAR-PG-10] (C6 – HOTS) Jika sekolah ingin memastikan seluruh siswa di berbagai ruangan dapat mengakses internet dengan stabil, solusi yang paling tepat untuk direkomendasikan adalah
- A. Melarang siswa menggunakan internet di sekolah
 - B. Menyediakan satu modem tanpa perangkat tambahan apa pun
 - C. Mengurangi jumlah komputer yang tersedia
 - D. Menambahkan beberapa titik akses (access point) Wi-Fi di berbagai ruangan agar jangkauan sinyal merata

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [JAR-PGK-1] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai jenis-jenis jaringan komputer!
- a. LAN menghubungkan komputer dalam area terbatas seperti satu gedung
 - b. Internet menghubungkan jaringan komputer secara global
 - c. Wi-Fi adalah salah satu cara menghubungkan perangkat ke jaringan tanpa kabel
 - d. LAN dan internet adalah istilah yang memiliki arti sama persis
 - e. Jaringan komputer hanya dapat dibangun menggunakan kabel
2. [JAR-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah manfaat jaringan komputer dan internet dalam kehidupan sehari-hari!
- a. Memudahkan berbagi file antarkomputer dalam satu ruangan
 - b. Memudahkan akses informasi dan sumber belajar daring
 - c. Menghilangkan kebutuhan akan komunikasi lisan sepenuhnya
 - d. Memungkinkan pencetakan dokumen melalui printer bersama
 - e. Membuat semua data otomatis aman tanpa perlu pengamanan tambahan
3. [JAR-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai perangkat jaringan!

- Modem menghubungkan jaringan lokal dengan internet
- Router Wi-Fi memancarkan sinyal internet secara nirkabel
- Switch dapat digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam jaringan kabel
- Kabel LAN digunakan untuk menyimpan data secara permanen
- Printer termasuk perangkat yang mengatur jaringan internet

4. [JAR-PGK-4] (C4 – HOTS) Pilihlah kemungkinan dampak yang TEPAT jika modem internet di perpustakaan digital mengalami kerusakan!

- Siswa tidak dapat mengakses internet
- Siswa masih dapat berbagi file melalui jaringan LAN
- Seluruh komputer akan otomatis mati total
- Siswa tidak dapat mencetak dokumen melalui jaringan lokal sama sekali
- Aktivitas mencari sumber belajar daring akan terganggu

5. [JAR-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah tindakan yang BIAK dalam menggunakan jaringan Wi-Fi bersama!

- Mengganti kata sandi Wi-Fi secara berkala
- Membagikan kata sandi hanya kepada orang yang dipercaya
- Membagikan kata sandi Wi-Fi secara terbuka di media sosial
- Menggunakan internet secukupnya sesuai kebutuhan
- Membiarkan siapa saja terhubung tanpa kata sandi demi kemudahan

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [JAR-BS-1] (C1 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Jaringan komputer memungkinkan perangkat saling berbagi data dan sumber daya.	B	S
b	LAN adalah jaringan yang mencakup wilayah yang sangat luas hingga mendunia.	B	S
c	Internet menghubungkan berbagai jaringan komputer di seluruh dunia.	B	S

2. [JAR-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Modem berfungsi menghubungkan jaringan lokal dengan internet.	B	S
b	Router Wi-Fi hanya dapat menghubungkan satu perangkat dalam satu waktu.	B	S
c	Switch dapat digunakan untuk menghubungkan beberapa komputer dalam satu jaringan kabel.	B	S

3. [JAR-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Ketika modem rusak, siswa di perpustakaan digital masih dapat berbagi file antarkomputer.	B	S
b	Ketika modem rusak, siswa tetap dapat mengakses internet seperti biasa.	B	S
c	Jarak yang jauh dari router dapat melemahkan sinyal Wi-Fi yang diterima perangkat.	B	S

4. [JAR-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Banyaknya perangkat yang terhubung ke satu router dapat memengaruhi kecepatan internet yang diterima setiap perangkat.	B	S
b	Jarak perangkat terhadap router tidak berpengaruh sama sekali terhadap kekuatan sinyal Wi-Fi.	B	S
c	Kualitas koneksi internet dapat dipengaruhi oleh kondisi perangkat modem atau router.	B	S

5. [JAR-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Membagikan kata sandi Wi-Fi secara terbuka kepada siapa pun merupakan tindakan yang aman.	B	S
b	Mengganti kata sandi Wi-Fi secara berkala dapat meningkatkan keamanan jaringan.	B	S
c	Menambahkan titik akses (access point) dapat membantu pemerataan sinyal internet di area yang luas.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. LAN	A. Perangkat yang memancarkan sinyal internet secara nirkabel
2. Internet	B. Aplikasi untuk mengolah data angka
3. Modem	C. Perangkat untuk mencetak dokumen dari jaringan
4. Router Wi-Fi	D. Perangkat yang menghubungkan beberapa komputer dalam jaringan kabel
5. Switch	E. Jaringan global yang menghubungkan berbagai jaringan komputer di dunia
	F. Perangkat yang menghubungkan jaringan lokal ke internet
	G. Jaringan komputer yang mencakup area terbatas seperti satu gedung

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

1. [JAR-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan perbedaan antara LAN dan internet, serta berikan masing-masing satu contohnya!
2. [JAR-UR-2] (C4 – HOTS) Analisislah mengapa siswa di perpustakaan digital masih dapat berbagi file meski modem internet sedang rusak, kaitkan dengan konsep LAN dan internet!
3. [JAR-UR-3] (C3 – LOTS) Berikan satu contoh pemanfaatan jaringan komputer atau internet dalam kegiatan belajarmu di sekolah!

4. [JAR-UR-4] (C5 – HOTS) Jika sinyal Wi-Fi di rumah Rian sering melemah ketika ia berada di kamar yang jauh dari router, evaluasilah dua solusi yang dapat ia terapkan beserta alasannya!
5. [JAR-UR-5] (C6 – HOTS) Buatlah tiga tips penggunaan internet dan jaringan Wi-Fi rumah yang aman dan bertanggung jawab!

B.6 SOAL CANVA AI (CANVA CODE DAN NO-CODE DEVELOPMENT)

Tujuan Pembelajaran: Peserta didik mampu menjelaskan pemanfaatan fitur kecerdasan buatan (AI) pada Canva, termasuk Magic Write dan pengembangan tanpa kode (no-code), serta menerapkan teknik prompting dan etika penggunaan AI secara bertanggung jawab.

1. Pilihan Ganda

Petunjuk: Pilihlah salah satu jawaban yang paling tepat dengan memberi tanda silang (X) pada huruf A, B, C, atau D!

Stimulus 1 (untuk soal nomor 1–5)

Kelas IX-B mendapat tugas membuat poster ajakan hemat energi menggunakan Canva. Naila menggunakan fitur Magic Write untuk membantu menyusun kalimat ajakan dengan mengetikkan perintah (prompt): "Buatkan kalimat ajakan hemat energi untuk poster sekolah yang singkat dan menarik bagi siswa SMP." Setelah hasil pertama muncul, Naila merasa kalimatnya masih terlalu umum, sehingga ia mengubah prompt menjadi lebih spesifik: "Buatkan tiga kalimat ajakan hemat energi bertema mematikan lampu saat tidak digunakan, gunakan bahasa yang santai dan cocok untuk poster sekolah." Hasil kedua ternyata lebih sesuai dengan kebutuhan posternya.

1. [CANVA-PG-1] (C1 – LOTS) Fitur Magic Write pada Canva berfungsi untuk
 - A. Menghapus latar belakang gambar
 - B. Mengubah warna desain secara otomatis
 - C. Mencetak hasil desain langsung ke printer
 - D. Membantu menghasilkan teks atau kalimat berdasarkan perintah pengguna
2. [CANVA-PG-2] (C1 – LOTS) Perintah teks yang dituliskan pengguna kepada AI seperti pada tindakan Naila di atas disebut
 - A. Template
 - B. Palet warna
 - C. Layout
 - D. Prompt
3. [CANVA-PG-3] (C2 – LOTS) Pengembangan aplikasi tanpa kode (no-code development) seperti pada fitur Canva Code memungkinkan pengguna untuk
 - A. Menghapus seluruh fitur desain pada Canva
 - B. Mencetak dokumen dalam jumlah besar
 - C. Membuat aplikasi hanya dengan menuliskan kode pemrograman yang rumit
 - D. Membuat halaman atau aplikasi sederhana tanpa harus menguasai bahasa pemrograman
4. [CANVA-PG-4] (C2 – LOTS) Yang dimaksud dengan "halusinasi AI" berdasarkan penjelasan guru adalah
 - A. Fitur AI untuk membuat animasi bergerak
 - B. AI yang tidak dapat digunakan sama sekali
 - C. AI yang dapat bermimpi seperti manusia
 - D. Kondisi ketika hasil AI berupa informasi yang terlihat meyakinkan namun sebenarnya salah atau tidak akurat
5. [CANVA-PG-5] (C3 – LOTS) Perubahan prompt yang dilakukan Naila dari perintah umum menjadi lebih spesifik (menyebutkan tema, jumlah kalimat, dan gaya bahasa) bertujuan untuk
 - A. Mempersulit AI dalam memahami perintah
 - B. Mengurangi kecepatan proses AI
 - C. Menghindari penggunaan fitur Magic Write
 - D. Menghasilkan output AI yang lebih sesuai dengan kebutuhan pengguna

Stimulus 2 (untuk soal nomor 6–10)

Guru Informatika menjelaskan bahwa selain untuk membuat desain grafis, Canva kini juga menyediakan fitur pengembangan aplikasi sederhana tanpa perlu menuliskan kode pemrograman (no-code development),

termasuk fitur "Canva Code" yang memungkinkan pengguna membuat halaman atau aplikasi sederhana hanya dengan mendeskripsikan kebutuhannya menggunakan teks. Guru juga mengingatkan bahwa hasil dari AI, termasuk gambar dan teks, tidak selalu akurat dan dapat mengandung kesalahan informasi (halusinasi AI) atau bias, sehingga pengguna tetap harus memeriksa kembali hasilnya sebelum digunakan, serta mencantumkan sumber jika diperlukan.

6. [CANVA-PG-6] (C3 – LOTS) Contoh prompt yang paling EFEKTIF untuk meminta AI membuat kalimat ajakan menjaga kebersihan kelas adalah
- A. "Buatkan sesuatu tentang kelas"
 - B. "Buatkan dua kalimat ajakan menjaga kebersihan kelas dengan bahasa santai untuk poster dinding kelas IX"
 - C. "Kelas bersih"
 - D. "Tolong bantu saya"
7. [CANVA-PG-7] (C4 – HOTS) Ketika AI menghasilkan gambar yang selalu menampilkan satu jenis profesi dikerjakan oleh gender tertentu saja, padahal kenyataannya profesi tersebut dapat dikerjakan siapa saja, hal ini menunjukkan adanya
- A. Kerusakan pada aplikasi Canva
 - B. Kesalahan jaringan internet
 - C. Fitur AI yang bekerja dengan sempurna tanpa masalah
 - D. Bias pada hasil AI yang perlu disikapi secara kritis oleh pengguna
8. [CANVA-PG-8] (C4 – HOTS) Mengapa guru mengingatkan siswa untuk memeriksa kembali hasil teks atau gambar dari AI sebelum digunakan dalam tugas sekolah?
- A. Karena AI selalu menghasilkan informasi yang sepenuhnya benar
 - B. Karena AI tidak boleh digunakan sama sekali dalam kondisi apa pun
 - C. Karena hasil AI selalu lebih baik daripada karya manusia
 - D. Karena hasil AI berpotensi mengandung kesalahan informasi (halusinasi) atau bias sehingga perlu diverifikasi
9. [CANVA-PG-9] (C5 – HOTS) Tindakan yang paling TEPAT menunjukkan penggunaan AI secara etis dan bertanggung jawab ketika mengerjakan tugas poster adalah
- A. Menyalin seluruh hasil AI tanpa diperiksa dan mengakui sebagai hasil karya sendiri sepenuhnya
 - B. Menggunakan hasil AI orang lain tanpa izin untuk tugas sendiri
 - C. Tidak menggunakan AI sama sekali meskipun diperbolehkan guru
 - D. Menggunakan AI sebagai alat bantu, memeriksa kembali hasilnya, memperbaiki jika diperlukan, dan tetap jujur mengenai penggunaan bantuan AI jika diminta
10. [CANVA-PG-10] (C6 – HOTS) Jika kamu ingin membuat desain undangan ulang tahun sederhana menggunakan Magic Write dengan hasil yang sesuai kebutuhan, prompt yang paling baik untuk dituliskan adalah
- A. "Tolong desainkan"
 - B. "Buatkan sesuatu"
 - C. "Buatkan kalimat undangan ulang tahun anak berusia 13 tahun dengan tema petualangan, gaya bahasa ceria, dan singkat untuk kartu undangan"
 - D. "Undangan"

2. Pilihan Ganda Kompleks

Petunjuk: Bacalah setiap pernyataan dengan cermat. Pilihlah SEMUA pernyataan yang BENAR (jawaban dapat lebih dari satu) dengan memberi tanda centang (✓)!

1. [CANVA-PGK-1] (C2 – LOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai fitur AI pada Canva!
- a. Magic Write dapat membantu menghasilkan teks berdasarkan perintah pengguna
 - b. Canva Code memungkinkan pembuatan halaman/aplikasi sederhana tanpa menulis kode
 - c. Semua hasil AI pada Canva pasti selalu akurat dan tidak pernah salah
 - d. Fitur AI pada Canva dapat membantu mempercepat proses desain
 - e. Pengguna tidak perlu memeriksa kembali hasil AI karena selalu benar

2. [CANVA-PGK-2] (C2 – LOTS) Pilihlah ciri-ciri prompt yang BAIK untuk menghasilkan output AI yang sesuai kebutuhan!
- Menyebutkan tujuan atau konteks penggunaan secara jelas
 - Menyebutkan gaya bahasa atau format yang diinginkan
 - Menuliskan perintah yang sangat singkat dan tidak jelas
 - Menyebutkan jumlah atau batasan hasil yang diinginkan
 - Menuliskan perintah yang ambigu tanpa detail apa pun
3. [CANVA-PGK-3] (C3 – LOTS) Pilihlah contoh yang menunjukkan masalah pada hasil AI yang perlu disikapi kritis oleh pengguna!
- AI menghasilkan gambar profesi yang hanya menampilkan satu gender tertentu (bias)
 - AI menghasilkan informasi fakta yang ternyata keliru meskipun terlihat meyakinkan (halusinasi)
 - AI menghasilkan desain sesuai dengan permintaan pengguna
 - AI memberikan hasil yang konsisten dengan data yang benar
 - AI menyebutkan sumber informasi yang sebenarnya tidak pernah ada
4. [CANVA-PGK-4] (C4 – HOTS) Pilihlah pernyataan yang BENAR mengenai manipulasi visual menggunakan AI!
- AI dapat digunakan untuk mengubah atau merekayasa gambar sehingga terlihat berbeda dari aslinya
 - Gambar hasil manipulasi AI berpotensi disalahgunakan untuk menyebarkan informasi palsu
 - Seluruh gambar hasil AI pasti digunakan untuk tujuan yang buruk
 - Penting bagi pengguna untuk bersikap kritis terhadap keaslian gambar yang beredar
 - Manipulasi visual tidak akan pernah terjadi jika menggunakan aplikasi Canva
5. [CANVA-PGK-5] (C5 – HOTS) Pilihlah sikap yang mencerminkan penggunaan AI secara ETIS dan bertanggung jawab!
- Memeriksa kembali kebenaran informasi yang dihasilkan AI
 - Mengakui secara jujur apabila suatu karya dibantu oleh AI, jika diminta oleh guru
 - Mengklaim seluruh hasil AI sebagai karya orisinal 100% tanpa bantuan apa pun
 - Menggunakan AI sebagai alat bantu untuk mempermudah proses belajar
 - Menyebarkan hasil AI yang belum diverifikasi kebenarannya sebagai fakta

3. Benar atau Salah

Petunjuk: Tentukan Benar (B) atau Salah (S) untuk setiap pernyataan berikut!

1. [CANVA-BS-1] (C1 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Magic Write adalah fitur AI pada Canva untuk membantu menghasilkan teks.	B	S
b	Canva Code hanya dapat digunakan oleh orang yang sudah mahir bahasa pemrograman.	B	S
c	No-code development memungkinkan pembuatan aplikasi sederhana tanpa menulis kode.	B	S

2. [CANVA-BS-2] (C2 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Prompt yang detail dan spesifik cenderung menghasilkan output AI yang lebih sesuai kebutuhan.	B	S
b	Prompt yang singkat dan tidak jelas selalu menghasilkan output terbaik.	B	S
c	Mengubah dan memperbaiki prompt adalah hal yang wajar dilakukan untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.	B	S

3. [CANVA-BS-3] (C3 – LOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Halusinasi AI adalah kondisi ketika AI menghasilkan informasi yang terlihat meyakinkan namun sebenarnya salah.	B	S
b	Hasil AI tidak pernah mengandung bias karena AI bersifat netral sepenuhnya.	B	S
c	Pengguna perlu memverifikasi informasi yang dihasilkan AI sebelum menggunakannya.	B	S

4. [CANVA-BS-4] (C4 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Gambar hasil rekayasa AI tidak mungkin disalahgunakan untuk menyebarkan informasi palsu.	B	S
b	Kemampuan AI mengubah gambar menuntut kita untuk lebih kritis terhadap konten visual yang beredar di internet.	B	S
c	Semua gambar yang terlihat meyakinkan di internet pasti merupakan kejadian nyata.	B	S

5. [CANVA-BS-5] (C5 – HOTS)

No	Pernyataan	B	S
a	Menggunakan AI sebagai alat bantu belajar termasuk hal yang wajar apabila digunakan secara jujur dan bertanggung jawab.	B	S
b	Mengklaim seluruh hasil karya AI sebagai karya orisinal tanpa bantuan apa pun merupakan tindakan yang etis.	B	S
c	Memeriksa ulang hasil AI sebelum digunakan dalam tugas sekolah merupakan bagian dari sikap kritis dan bertanggung jawab.	B	S

4. Menjodohkan

Petunjuk: Jodohkan pernyataan pada kolom kiri dengan jawaban yang tepat pada kolom kanan. Perhatikan bahwa jumlah pilihan pada kolom kanan lebih banyak daripada kolom kiri. (C3 – LOTS)

Kolom Kiri	Kolom Kanan
1. Magic Write	A. Fitur AI Canva untuk membantu menghasilkan teks secara otomatis
2. Prompt	B. Fitur untuk mencetak dokumen secara otomatis
3. No-code development	C. Proses menyimpan file desain ke perangkat
4. Halusinasi AI	D. Perintah atau instruksi teks yang diberikan pengguna kepada AI
5. Bias AI	E. Kondisi ketika AI menghasilkan informasi yang terlihat meyakinkan namun sebenarnya salah
	F. Pengembangan aplikasi sederhana tanpa perlu menulis kode pemrograman
	G. Kecenderungan hasil AI yang tidak seimbang atau berat sebelah terhadap kelompok tertentu

5. Uraian

Petunjuk: Jawablah pertanyaan berikut dengan uraian yang jelas, tepat, dan disertai contoh apabila diperlukan!

1. [CANVA-UR-1] (C2 – LOTS) Jelaskan apa yang dimaksud dengan Magic Write dan Canva Code, serta perbedaan fungsi keduanya!
2. [CANVA-UR-2] (C4 – HOTS) Analisislah mengapa prompt kedua yang dituliskan Naila menghasilkan output yang lebih sesuai dibandingkan prompt pertama! Sebutkan unsur-unsur yang membuat prompt tersebut lebih baik.
3. [CANVA-UR-3] (C3 – LOTS) Buatlah satu contoh prompt yang baik untuk meminta AI membuat kalimat ajakan membaca buku di perpustakaan sekolah!
4. [CANVA-UR-4] (C5 – HOTS) Seorang siswa menggunakan AI untuk membuat gambar yang seolah-olah menunjukkan kejadian nyata padahal sebenarnya rekayasa, lalu menyebarkannya di media sosial sekolah. Evaluasilah tindakan tersebut dari sisi etika penggunaan AI!
5. [CANVA-UR-5] (C6 – HOTS) Buatlah tiga panduan sederhana yang dapat digunakan teman-teman sekelasmu agar menggunakan fitur AI pada Canva secara etis dan bertanggung jawab saat mengerjakan tugas sekolah!

C. KUNCI JAWABAN

Sistem Komputer

Pilihan Ganda

No	Kunci
SK-PG-1	D
SK-PG-2	B
SK-PG-3	A
SK-PG-4	D
SK-PG-5	C
SK-PG-6	D
SK-PG-7	B
SK-PG-8	D
SK-PG-9	D
SK-PG-10	D

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
SK-PGK-1	a, b, d
SK-PGK-2	a, b, d
SK-PGK-3	a, b, d
SK-PGK-4	a, b, d
SK-PGK-5	a, b, d

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
SK-BS-1	B - S - B
SK-BS-2	B - S - B
SK-BS-3	S - B - B
SK-BS-4	S - B - S
SK-BS-5	B - S - B

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. Prosesor (CPU)	Otak pengolah data pada komputer
2. RAM	Menyimpan data sementara selama komputer menyala
3. Monitor	Menampilkan hasil pengolahan data secara visual
4. Sistem Operasi	Menjembatani interaksi antara hardware dan software aplikasi
5. Keyboard	Perangkat masukan untuk mengetik data/perintah

Uraian (Jawaban Ideal)

SK-UR-1: Hardware adalah perangkat fisik yang dapat dioperasikan, software adalah program/instruksi yang mengatur kerja hardware, dan brainware adalah manusia yang mengoperasikan keduanya. Ketiganya saling terkait: hardware tidak dapat bekerja tanpa software sebagai instruksi, software tidak dapat berjalan tanpa hardware sebagai media, dan keduanya tidak berguna tanpa brainware yang mengoperasikannya.

SK-UR-2: Komputer hanya dapat menyala (booting dasar) tetapi tidak dapat digunakan untuk mengetik, mencetak, atau aktivitas lain karena tidak ada software yang menjembatani hardware dengan kebutuhan pengguna. Usaha rental tidak dapat berjalan karena pelanggan tidak dapat menggunakan aplikasi apa pun.

SK-UR-3: Contoh bervariasi, misalnya mesin ATM: hardware berupa layar sentuh, mesin pencetak struk, dan penyimpan uang; software berupa program perbankan; brainware berupa teknisi bank yang merawat sistem serta nasabah yang mengoperasikan transaksi. Jawaban dinilai benar jika mencantumkan ketiga unsur secara tepat.

SK-UR-4: Jawaban dinilai berdasarkan argumentasi logis, misalnya: sudah memadai karena kebutuhan mengetik dan mencetak dokumen tidak membutuhkan spesifikasi tinggi; RAM 8 GB dan SSD cukup untuk menjalankan aplikasi office dengan lancar. Argumen yang menyebutkan keterbatasan untuk kebutuhan lain (misal desain berat) juga dapat diterima jika beralasan.

SK-UR-5: Contoh jawaban: (1) Membersihkan debu pada casing dan kipas secara berkala, (2) Mematikan komputer dengan prosedur shut down yang benar, (3) Menginstal dan memperbarui aplikasi antivirus secara rutin untuk mencegah kerusakan software akibat virus. Jawaban lain yang relevan dan logis dapat diterima.

Teknologi Informasi dan Komunikasi

Pilihan Ganda

No	Kunci
TIK-PG-1	A
TIK-PG-2	A
TIK-PG-3	C
TIK-PG-4	C
TIK-PG-5	C
TIK-PG-6	B
TIK-PG-7	B
TIK-PG-8	A
TIK-PG-9	B
TIK-PG-10	B

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
TIK-PGK-1	a, b, d
TIK-PGK-2	a, b, c
TIK-PGK-3	a, b, d
TIK-PGK-4	a, b, d
TIK-PGK-5	a, b, d

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
TIK-BS-1	S - B - B
TIK-BS-2	B - S - B
TIK-BS-3	S - B - B
TIK-BS-4	S - B - B
TIK-BS-5	B - S - B

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. Aplikasi pengolah kata	Menyusun laporan, surat, dan proposal
2. Aplikasi pengolah angka	Melakukan perhitungan dan pengolahan data angka
3. Aplikasi pengolah presentasi	Menyampaikan informasi secara visual dalam bentuk slide
4. Aplikasi pesan instan	Mengirim pesan singkat secara cepat
5. Aplikasi rapat daring	Melakukan koordinasi jarak jauh secara langsung (video/audio)

Uraian (Jawaban Ideal)

TIK-UR-1: Manfaat antara lain: (1) mempercepat pembuatan dokumen seperti proposal dan surat, (2) memudahkan perhitungan anggaran kegiatan, (3) memungkinkan koordinasi tim meskipun berada di tempat berbeda melalui rapat daring dan pesan instan.

TIK-UR-2: TIK mengubah komunikasi dari yang lambat (surat kertas) menjadi cepat (pesan elektronik). Dampak positif: informasi tersampaikan dengan cepat dan jangkauan luas. Dampak negatif: berpotensi menimbulkan ketergantungan pada gawai dan penyebaran informasi yang belum tentu benar.

TIK-UR-3: Jawaban bervariasi, misalnya mengerjakan tugas kelompok melalui dokumen daring bersama, mencari referensi belajar melalui internet, atau mengikuti kelas daring. Dinilai benar jika relevan dan disertai penjelasan singkat.

TIK-UR-4: Karena aplikasi pengolah presentasi lebih efektif menyampaikan poin-poin penting secara ringkas dan visual sehingga mudah dipahami audiens dalam rapat, dibandingkan dokumen teks panjang pada aplikasi pengolah kata.

TIK-UR-5: Contoh: menetapkan jadwal rapat daring hanya pada waktu tertentu di luar jam belajar, membatasi durasi rapat, dan menyepakati bahwa informasi penting disampaikan melalui satu kanal resmi agar tidak membingungkan anggota.

Berpikir Komputasional

Pilihan Ganda

No	Kunci
BK-PG-1	C
BK-PG-2	B
BK-PG-3	B
BK-PG-4	C
BK-PG-5	A
BK-PG-6	B

No	Kunci
BK-PG-7	D
BK-PG-8	A
BK-PG-9	C
BK-PG-10	C

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
BK-PGK-1	a, b, c
BK-PGK-2	a, b, d
BK-PGK-3	a, c, e
BK-PGK-4	a, b, d
BK-PGK-5	a, b, c

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
BK-BS-1	B - S - B
BK-BS-2	B - B - S
BK-BS-3	S - B - B
BK-BS-4	S - B - S
BK-BS-5	S - B - B

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. Dekomposisi	Memecah masalah besar menjadi bagian-bagian kecil yang lebih sederhana
2. Abstraksi	Berfokus pada informasi penting dan mengabaikan detail yang tidak relevan
3. Algoritma	Menyusun langkah-langkah logis dan berurutan untuk mencapai tujuan
4. Pengenalan pola	Mengenali kemiripan atau tren dari beberapa data atau kejadian
5. Evaluasi	Memeriksa kembali solusi untuk memastikan hasilnya sudah tepat

Uraian (Jawaban Ideal)

BK-UR-1: Dekomposisi: memecah masalah besar, contoh membagi tugas piket. Pengenalan pola: mengenali pola berulang, contoh jadwal piket mingguan. Abstraksi: fokus hal penting, contoh mengabaikan detail tidak relevan saat menyusun rencana. Algoritma: langkah-langkah runtut, contoh langkah membuat teh manis.

BK-UR-2: Farel memecah persiapan besar menjadi tugas-tugas kecil (dekomposisi) dan hanya fokus pada hal-hal penting seperti siapa bertugas apa (abstraksi). Manfaatnya: pekerjaan menjadi lebih terorganisasi, setiap kelompok jelas tanggung jawabnya, dan persiapan menjadi lebih efisien.

BK-UR-3: Jawaban bervariasi, misalnya: (1) Bangun tidur, (2) Mandi dan berpakaian seragam, (3) Sarapan, (4) Menyiapkan tas dan perlengkapan sekolah, (5) Berangkat ke sekolah. Dinilai benar jika langkah runtut dan logis.

BK-UR-4: Algoritma yang efisien misalnya: (1) Menyapu lantai, (2) Membuang sampah, (3) Mengepel lantai. Langkah menyapu yang berulang dihilangkan karena tidak menambah manfaat dan hanya membuang waktu.

BK-UR-5: Contoh algoritma: (1) Lihat jadwal pelajaran hari ini, (2) Catat mata pelajaran yang akan berlangsung, (3) Cocokkan dengan daftar buku yang dimiliki, (4) Masukkan buku yang sesuai ke dalam tas, (5) Periksa kembali kelengkapan sebelum berangkat. Jawaban lain yang logis dan runtut dapat diterima.

Microsoft Excel

Pilihan Ganda

No	Kunci
EXCEL-PG-1	B
EXCEL-PG-2	C
EXCEL-PG-3	B
EXCEL-PG-4	B
EXCEL-PG-5	B
EXCEL-PG-6	A
EXCEL-PG-7	D
EXCEL-PG-8	C
EXCEL-PG-9	C
EXCEL-PG-10	C

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
EXCEL-PGK-1	a, b, c
EXCEL-PGK-2	a, b, d, e
EXCEL-PGK-3	a, b, d
EXCEL-PGK-4	a, b, c, d
EXCEL-PGK-5	a, b, d

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
EXCEL-BS-1	B - S - B
EXCEL-BS-2	B - S - B
EXCEL-BS-3	B - S - B
EXCEL-BS-4	B - S - S
EXCEL-BS-5	B - B - S

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. SUM	Menjumlahkan sekumpulan data angka
2. AVERAGE	Mencari nilai rata-rata dari sekumpulan data
3. MAX	Mencari nilai tertinggi dari sekumpulan data
4. IF	Menentukan hasil berdasarkan suatu kondisi logika
5. Merge Cells	Menggabungkan beberapa sel menjadi satu sel

Uraian (Jawaban Ideal)

EXCEL-UR-1: SUM: menjumlahkan data, contoh =SUM(B2:B6). AVERAGE: mencari rata-rata, contoh =AVERAGE(B2:B6). MAX: mencari nilai tertinggi, contoh =MAX(B2:B6). MIN: mencari nilai terendah, contoh =MIN(B2:B6).

EXCEL-UR-2: Total = 393, Rata-rata = 78,6, Nilai tertinggi = 90 (Bela), Nilai terendah = 65 (Citra). Yang lulus (≥ 75): Aldo (78), Bela (90), Dedi (88). Yang remedial: Citra (65), Elsa (72).

EXCEL-UR-3: =IF(C2 $\geq$ 70,"Tuntas","Belum Tuntas")

EXCEL-UR-4: Satu fungsi IF saja tidak cukup karena IF standar hanya menangani dua kemungkinan hasil (benar/salah), sedangkan dibutuhkan tiga kategori. Perlu digunakan IF bertingkat (nested IF), contoh gambaran: =IF(B2 $\geq$ 90,"Sangat Baik",IF(B2 $\geq$ 75,"Baik","Remedial")).

EXCEL-UR-5: Jawaban bervariasi sesuai rancangan siswa, dinilai berdasarkan kesesuaian struktur tabel (nama dan nilai), ketepatan penulisan rumus SUM dan AVERAGE, serta ketepatan logika rumus IF yang dirancang untuk menentukan status/kategori nilai.

Jaringan Komputer dan Internet

Pilihan Ganda

No	Kunci
JAR-PG-1	D
JAR-PG-2	D
JAR-PG-3	A
JAR-PG-4	D
JAR-PG-5	D
JAR-PG-6	D
JAR-PG-7	D
JAR-PG-8	D
JAR-PG-9	D
JAR-PG-10	D

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
JAR-PGK-1	a, b, c
JAR-PGK-2	a, b, d
JAR-PGK-3	a, b, c
JAR-PGK-4	a, b, e

No	Jawaban Benar
JAR-PGK-5	a, b, d

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
JAR-BS-1	B - S - B
JAR-BS-2	B - S - B
JAR-BS-3	B - S - B
JAR-BS-4	B - S - B
JAR-BS-5	S - B - B

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. LAN	Jaringan komputer yang mencakup area terbatas seperti satu gedung
2. Internet	Jaringan global yang menghubungkan berbagai jaringan komputer di dunia
3. Modem	Perangkat yang menghubungkan jaringan lokal ke internet
4. Router Wi-Fi	Perangkat yang memancarkan sinyal internet secara nirkabel
5. Switch	Perangkat yang menghubungkan beberapa komputer dalam jaringan kabel

Uraian (Jawaban Ideal)

JAR-UR-1: LAN adalah jaringan komputer yang mencakup wilayah terbatas seperti satu ruangan atau gedung, contoh: jaringan komputer di perpustakaan digital sekolah. Internet adalah jaringan global yang menghubungkan berbagai jaringan komputer di seluruh dunia, contoh: mengakses situs belajar daring dari rumah.

JAR-UR-2: Karena berbagi file antarkomputer dalam ruangan tersebut menggunakan jaringan LAN yang tidak bergantung pada koneksi internet, sedangkan modem hanya menghubungkan jaringan LAN tersebut ke internet. Jadi kerusakan modem hanya memutus akses internet, bukan jaringan lokal.

JAR-UR-3: Jawaban bervariasi, misalnya mengakses e-learning sekolah, mencari referensi tugas melalui internet, atau mencetak dokumen bersama melalui jaringan printer di laboratorium komputer.

JAR-UR-4: Solusi 1: memindahkan router ke lokasi yang lebih sentral agar jangkauan sinyal lebih merata. Solusi 2: menambahkan perangkat penguat sinyal (extender/access point) di area yang jauh dari router agar sinyal tetap stabil.

JAR-UR-5: Contoh: (1) Mengganti kata sandi Wi-Fi secara berkala, (2) Tidak membagikan kata sandi kepada orang yang tidak dikenal, (3) Menggunakan internet sesuai kebutuhan dan tidak mengakses situs yang mencurigakan. Jawaban lain yang relevan dan logis dapat diterima.

Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)

Pilihan Ganda

No	Kunci
CANVA-PG-1	D
CANVA-PG-2	D
CANVA-PG-3	D
CANVA-PG-4	D
CANVA-PG-5	D
CANVA-PG-6	B
CANVA-PG-7	D
CANVA-PG-8	D
CANVA-PG-9	D
CANVA-PG-10	C

Pilihan Ganda Kompleks

No	Jawaban Benar
CANVA-PGK-1	a, b, d
CANVA-PGK-2	a, b, d
CANVA-PGK-3	a, b, e
CANVA-PGK-4	a, b, d
CANVA-PGK-5	a, b, d

Benar - Salah

No	Pola B/S (berurutan sesuai pernyataan)
CANVA-BS-1	B - S - B
CANVA-BS-2	B - S - B
CANVA-BS-3	B - S - B
CANVA-BS-4	S - B - S
CANVA-BS-5	B - S - B

Menjodohkan

Kolom Kiri	Jawaban yang Tepat
1. Magic Write	Fitur AI Canva untuk membantu menghasilkan teks secara otomatis
2. Prompt	Perintah atau instruksi teks yang diberikan pengguna kepada AI
3. No-code development	Pengembangan aplikasi sederhana tanpa perlu menulis kode pemrograman
4. Halusinasi AI	Kondisi ketika AI menghasilkan informasi yang terlihat meyakinkan namun sebenarnya salah
5. Bias AI	Kecenderungan hasil AI yang tidak seimbang atau berat sebelah terhadap kelompok tertentu

Uraian (Jawaban Ideal)

CANVA-UR-1: Magic Write adalah fitur AI pada Canva yang membantu menghasilkan teks berdasarkan perintah pengguna, misalnya membuat kalimat ajakan atau deskripsi. Canva Code adalah fitur pengembangan aplikasi/halaman sederhana tanpa perlu menulis kode pemrograman (no-code development). Perbedaannya terletak pada fungsinya: Magic Write untuk menghasilkan teks, sedangkan Canva Code untuk membuat halaman/aplikasi sederhana.

CANVA-UR-2: Prompt kedua lebih efektif karena lebih spesifik: menyebutkan tema (mematikan lampu), jumlah hasil yang diinginkan (tiga kalimat), dan gaya bahasa (santai). Unsur kejelasan tujuan, konteks, dan batasan hasil inilah yang membuat AI dapat memahami kebutuhan pengguna dengan lebih tepat.

CANVA-UR-3: Jawaban bervariasi, misalnya: "Buatkan dua kalimat ajakan membaca buku di perpustakaan sekolah dengan bahasa yang santai dan menarik untuk siswa SMP." Dinilai benar jika memuat tujuan, gaya bahasa, dan batasan yang jelas.

CANVA-UR-4: Tindakan tersebut tidak etis karena menyalahgunakan kemampuan AI untuk memanipulasi visual dan menyebarkan informasi yang menyesatkan (disinformasi), yang dapat merugikan orang lain dan menimbulkan kesalahpahaman. Pengguna AI seharusnya bersikap jujur dan bertanggung jawab, tidak menyebarkan konten hasil rekayasa sebagai fakta.

CANVA-UR-5: Contoh: (1) Selalu memeriksa kembali kebenaran teks atau gambar hasil AI sebelum digunakan, (2) Menuliskan prompt yang jelas dan spesifik agar hasil AI sesuai kebutuhan, (3) Jujur mengakui apabila tugas dibantu oleh AI ketika diminta oleh guru, serta tidak menyalahgunakan AI untuk membuat konten yang menyesatkan. Jawaban lain yang relevan dan logis dapat diterima.

D. RUBRIK PENILAIAN

1. Pilihan Ganda

Kriteria	Skor
Jawaban benar	1
Jawaban salah	0

2. Pilihan Ganda Kompleks

Kriteria	Skor
Semua jawaban benar	2
Sebagian jawaban benar	1
Salah semua	0

3. Benar - Salah

Kriteria	Skor
Semua pernyataan dijawab benar	2
Sebagian pernyataan dijawab benar	1
Tidak ada yang benar	0

4. Menjodohkan

Setiap pasangan yang dijodohkan dengan benar diberi skor yang sama besar. Skor maksimal diperoleh apabila seluruh pasangan (5 pasangan) dijodohkan dengan tepat, misalnya setiap pasangan bernilai 1 sehingga skor maksimal = 5.

5. Uraian (Rubrik Analitik)

Setiap soal uraian dinilai berdasarkan lima aspek berikut, dengan rentang skor 1–4 pada tiap aspek.

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Ketepatan isi	Isi jawaban sangat tepat dan sesuai konsep	Isi jawaban tepat, sesuai konsep dengan sedikit kekurangan	Isi jawaban cukup tepat, ada beberapa kesalahan konsep	Isi jawaban kurang tepat/menyimpang dari konsep
Kelengkapan jawaban	Jawaban sangat lengkap mencakup seluruh unsur yang diminta	Jawaban lengkap, mencakup sebagian besar unsur	Jawaban cukup lengkap, mencakup sebagian unsur	Jawaban kurang lengkap, banyak unsur belum tercakup
Ketepatan jawaban	Jawaban sangat sesuai dengan pertanyaan yang diajukan	Jawaban sesuai dengan pertanyaan	Jawaban cukup sesuai, ada bagian yang kurang relevan	Jawaban kurang sesuai dengan pertanyaan
Penggunaan bahasa	Bahasa sangat jelas, baku, dan mudah dipahami	Bahasa jelas dan cukup baku	Bahasa cukup jelas namun ada kesalahan penggunaan	Bahasa kurang jelas dan sulit dipahami

Aspek	Skor 4 (Sangat Baik)	Skor 3 (Baik)	Skor 2 (Cukup)	Skor 1 (Kurang)
Ketepatan contoh	Contoh yang diberikan sangat tepat dan relevan	Contoh yang diberikan tepat dan relevan	Contoh yang diberikan cukup relevan	Contoh yang diberikan kurang relevan/tidak ada

Skor total uraian per soal = jumlah skor lima aspek (skor maksimal 20 per soal).

E. PEDOMAN PENSKORAN

Skor maksimal per bentuk soal (untuk setiap materi) adalah sebagai berikut.

Bentuk Soal	Jumlah Soal	Skor Maksimal per Soal	Skor Maksimal Total
Pilihan Ganda	10	1	10
Pilihan Ganda Kompleks	5	2	10
Benar - Salah	5	2	10
Menjodohkan	5 (dalam 1 set soal)	1	5
Uraian	5	20	100

Skor maksimal keseluruhan per materi = 10 + 10 + 10 + 5 + 100 = 135.

Rumus Nilai Akhir

Nilai = (Skor Perolehan ÷ Skor Maksimal) × 100

Guru dapat menggunakan seluruh bentuk soal sekaligus untuk asesmen sumatif, atau memilih sebagian bentuk soal (misalnya hanya Pilihan Ganda) untuk asesmen harian/formatif, dengan menyesuaikan skor maksimal sesuai bentuk soal yang digunakan.

F. ANALISIS SOAL

Tabel berikut merangkum seluruh soal beserta materi, indikator, level kognitif, kategori HOTS/LOTS, bentuk soal, dan kunci jawaban untuk keperluan analisis dan telaah butir soal.

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
1	Sistem Komputer	Menentukan komponen hardware berdasarkan stimulus	C1	LOTS	PG	D
2	Sistem Komputer	Menentukan unsur brainware	C1	LOTS	PG	B
3	Sistem Komputer	Mengelompokkan perangkat menjadi 3 jenis	C2	LOTS	PG	A
4	Sistem Komputer	Mengelompokkan perangkat menjadi 3 jenis	C2	LOTS	PG	D
5	Sistem Komputer	Menjelaskan fungsi komponen sistem komputer	C2	LOTS	PG	C
6	Sistem Komputer	Mengklasifikasikan software sistem dan aplikasi	C3	LOTS	PG	D
7	Sistem Komputer	Menentukan peran brainware pada laboratorium komputer	C3	LOTS	PG	B
8	Sistem Komputer	Menganalisis dampak kerusakan komponen terhadap kinerja sistem	C4	HOTS	PG	D
9	Sistem Komputer	Menganalisis hubungan antarkomponen sistem komputer	C4	HOTS	PG	D
10	Sistem Komputer	Mengevaluasi kelayakan pengadaan perangkat sesuai kebutuhan	C5	HOTS	PG	D
11	Sistem Komputer	Mengidentifikasi contoh hardware	C2	LOTS	PGK	a,b,d
12	Sistem Komputer	Mengidentifikasi jenis software	C2	LOTS	PGK	a,b,d
13	Sistem Komputer	Menganalisis fungsi brainware	C3	LOTS	PGK	a,b,d
14	Sistem Komputer	Menganalisis dampak gangguan pada komponen sistem	C4	HOTS	PGK	a,b,d
15	Sistem Komputer	Mengevaluasi spesifikasi perangkat sesuai kebutuhan	C5	HOTS	PGK	a,b,d
16	Sistem Komputer	Menentukan pernyataan benar/salah tentang hardware-software	C2	LOTS	B-S	B-S-B
17	Sistem Komputer	Menentukan pernyataan benar/salah tentang brainware	C2	LOTS	B-S	B-S-B
18	Sistem Komputer	Menganalisis fungsi komponen penyimpanan	C3	LOTS	B-S	S-B-B

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
19	Sistem Komputer	Menganalisis gangguan sistem komputer	C4	HOTS	B-S	S-B-S
20	Sistem Komputer	Mengevaluasi kelayakan spesifikasi perangkat	C5	HOTS	B-S	B-S-B
21	Sistem Komputer	Memasangkan komponen sistem komputer dengan fungsinya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
22	Sistem Komputer	Menjelaskan hubungan hardware, software, brainware	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
23	Sistem Komputer	Menganalisis dampak ketiadaan salah satu komponen	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
24	Sistem Komputer	Memberikan contoh penerapan sistem komputer di kehidupan sehari-hari	C3	LOTS	Uraian	Rubrik
25	Sistem Komputer	Mengevaluasi kelayakan spesifikasi perangkat	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
26	Sistem Komputer	Menciptakan solusi sederhana terkait perawatan sistem komputer	C6	HOTS	Uraian	Rubrik
27	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan pengertian TIK	C1	LOTS	PG	A
28	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menyebutkan fungsi aplikasi pengolah kata	C1	LOTS	PG	A
29	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan fungsi aplikasi pengolah angka	C2	LOTS	PG	C
30	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan fungsi aplikasi pengolah presentasi	C2	LOTS	PG	C
31	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengidentifikasi perkembangan alat komunikasi	C2	LOTS	PG	C
32	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengklasifikasikan jenis aplikasi berdasarkan kegunaan	C3	LOTS	PG	B
33	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis manfaat TIK dalam kegiatan organisasi	C4	HOTS	PG	B
34	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis dampak positif dan negatif TIK	C4	HOTS	PG	A
35	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengevaluasi pemilihan aplikasi sesuai kebutuhan tugas	C5	HOTS	PG	B

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
36	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menciptakan solusi penggunaan TIK yang bijak	C6	HOTS	PG	B
37	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengidentifikasi contoh pemanfaatan TIK	C2	LOTS	PGK	a,b,d
38	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengidentifikasi fungsi aplikasi perkantoran	C2	LOTS	PGK	a,b,c
39	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis dampak perkembangan TIK	C3	LOTS	PGK	a,b,d
40	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis risiko penggunaan TIK	C4	HOTS	PGK	a,b,d
41	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengevaluasi pemilihan aplikasi sesuai kebutuhan	C5	HOTS	PGK	a,b,d
42	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menentukan benar/salah pengertian TIK	C1	LOTS	B-S	S-B-B
43	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menentukan benar/salah fungsi aplikasi office	C2	LOTS	B-S	B-S-B
44	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis manfaat dan dampak TIK	C3	LOTS	B-S	S-B-B
45	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis efektivitas koordinasi berbasis TIK	C4	HOTS	B-S	S-B-B
46	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengevaluasi kebijakan penggunaan TIK	C5	HOTS	B-S	B-S-B
47	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Memasangkan aplikasi TIK dengan fungsinya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
48	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menjelaskan fungsi TIK dalam kehidupan sehari-hari	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
49	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menganalisis dampak TIK terhadap komunikasi	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
50	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Memberikan contoh pemanfaatan TIK	C3	LOTS	Uraian	Rubrik

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
51	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Mengevaluasi pemilihan aplikasi	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
52	Teknologi Informasi dan Komunikasi	Menciptakan gagasan penggunaan TIK yang bertanggung jawab	C6	HOTS	Uraian	Rubrik
53	Berpikir Komputasional	Menjelaskan pengertian berpikir komputasional	C1	LOTS	PG	C
54	Berpikir Komputasional	Mengenali konsep dekomposisi	C1	LOTS	PG	B
55	Berpikir Komputasional	Menjelaskan konsep algoritma	C2	LOTS	PG	B
56	Berpikir Komputasional	Menjelaskan konsep abstraksi	C2	LOTS	PG	C
57	Berpikir Komputasional	Mengidentifikasi konsep pengenalan pola	C2	LOTS	PG	A
58	Berpikir Komputasional	Menerapkan konsep dekomposisi pada masalah sehari-hari	C3	LOTS	PG	B
59	Berpikir Komputasional	Menyusun urutan algoritma yang logis	C3	LOTS	PG	D
60	Berpikir Komputasional	Menganalisis algoritma yang tidak efisien	C4	HOTS	PG	A
61	Berpikir Komputasional	Menganalisis penerapan berpikir komputasional pada masalah kompleks	C4	HOTS	PG	C
62	Berpikir Komputasional	Menciptakan/merancang algoritma untuk masalah baru	C6	HOTS	PG	C
63	Berpikir Komputasional	Mengidentifikasi konsep-konsep berpikir komputasional	C2	LOTS	PGK	a,b,c
64	Berpikir Komputasional	Mengidentifikasi contoh algoritma dalam kehidupan sehari-hari	C2	LOTS	PGK	a,b,d
65	Berpikir Komputasional	Menganalisis penerapan dekomposisi	C3	LOTS	PGK	a,c,e
66	Berpikir Komputasional	Menganalisis efisiensi sebuah algoritma	C4	HOTS	PGK	a,b,d
67	Berpikir Komputasional	Mengevaluasi penerapan berpikir komputasional pada masalah nyata	C5	HOTS	PGK	a,b,c
68	Berpikir Komputasional	Menentukan benar/salah konsep dasar	C1	LOTS	B-S	B-S-B
69	Berpikir Komputasional	Menentukan benar/salah penerapan konsep pada stimulus	C2	LOTS	B-S	B-B-S

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
70	Berpikir Komputasional	Menganalisis kualitas sebuah algoritma	C3	LOTS	B-S	S-B-B
71	Berpikir Komputasional	Menganalisis masalah kompleks dengan berpikir komputasional	C4	HOTS	B-S	S-B-S
72	Berpikir Komputasional	Mengevaluasi efektivitas algoritma	C5	HOTS	B-S	S-B-B
73	Berpikir Komputasional	Memasangkan konsep berpikir komputasional dengan contohnya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
74	Berpikir Komputasional	Menjelaskan empat konsep berpikir komputasional	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
75	Berpikir Komputasional	Menganalisis penerapan berpikir komputasional pada kasus	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
76	Berpikir Komputasional	Memberikan contoh algoritma sederhana	C3	LOTS	Uraian	Rubrik
77	Berpikir Komputasional	Mengevaluasi dan memperbaiki algoritma yang tidak efisien	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
78	Berpikir Komputasional	Menciptakan algoritma untuk masalah baru	C6	HOTS	Uraian	Rubrik
79	Microsoft Excel	Menjelaskan fungsi dasar Microsoft Excel	C1	LOTS	PG	B
80	Microsoft Excel	Menjelaskan icon pada Microsoft Excel	C1	LOTS	PG	C
81	Microsoft Excel	Menjelaskan istilah dasar dalam worksheet	C2	LOTS	PG	B
82	Microsoft Excel	Menggunakan fungsi SUM	C3	LOTS	PG	B
83	Microsoft Excel	Menggunakan fungsi AVERAGE	C3	LOTS	PG	B
84	Microsoft Excel	Menggunakan fungsi MAX dan MIN	C3	LOTS	PG	A
85	Microsoft Excel	Menggunakan fungsi IF	C3	LOTS	PG	D
86	Microsoft Excel	Menganalisis hasil fungsi IF pada data	C4	HOTS	PG	C
87	Microsoft Excel	Menganalisis kesalahan penulisan rumus	C4	HOTS	PG	C
88	Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan fungsi Excel untuk pengambilan keputusan	C5	HOTS	PG	C
89	Microsoft Excel	Mengidentifikasi fungsi ikon pada Excel	C2	LOTS	PGK	a,b,c

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
90	Microsoft Excel	Mengidentifikasi fungsi dasar Excel	C2	LOTS	PGK	a,b,d,e
91	Microsoft Excel	Menganalisis penulisan rumus yang benar	C3	LOTS	PGK	a,b,d
92	Microsoft Excel	Menganalisis hasil perhitungan rumus	C4	HOTS	PGK	a,b,c,d
93	Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan fungsi sesuai kebutuhan data	C5	HOTS	PGK	a,b,d
94	Microsoft Excel	Menentukan benar/salah fungsi ikon Excel	C1	LOTS	B-S	B-S-B
95	Microsoft Excel	Menentukan benar/salah rumus dasar	C2	LOTS	B-S	B-S-B
96	Microsoft Excel	Menganalisis hasil rumus berdasarkan data	C3	LOTS	B-S	B-S-B
97	Microsoft Excel	Menganalisis hasil fungsi IF	C4	HOTS	B-S	B-S-S
98	Microsoft Excel	Mengevaluasi efisiensi penggunaan rumus	C5	HOTS	B-S	B-B-S
99	Microsoft Excel	Memasangkan fungsi/ikon Excel dengan kegunaannya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
100	Microsoft Excel	Menjelaskan fungsi rumus dasar Excel	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
101	Microsoft Excel	Menganalisis dan menghitung menggunakan data Excel	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
102	Microsoft Excel	Menerapkan fungsi IF pada kasus nyata	C3	LOTS	Uraian	Rubrik
103	Microsoft Excel	Mengevaluasi penggunaan rumus bertingkat	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
104	Microsoft Excel	Menciptakan solusi pengolahan data sederhana	C6	HOTS	Uraian	Rubrik
105	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan pengertian jaringan komputer	C1	LOTS	PG	D
106	Jaringan Komputer dan Internet	Mengidentifikasi contoh jaringan lokal (LAN)	C1	LOTS	PG	D
107	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan fungsi perangkat jaringan	C2	LOTS	PG	A
108	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan fungsi router/Wi-Fi	C2	LOTS	PG	D
109	Jaringan Komputer dan Internet	Membedakan jaringan lokal dan internet	C2	LOTS	PG	D

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
110	Jaringan Komputer dan Internet	Mengklasifikasikan contoh manfaat internet	C3	LOTS	PG	D
111	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	PG	D
112	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis penyebab gangguan jaringan Wi-Fi	C4	HOTS	PG	D
113	Jaringan Komputer dan Internet	Mengevaluasi keamanan penggunaan internet	C5	HOTS	PG	D
114	Jaringan Komputer dan Internet	Menciptakan solusi pemecahan masalah jaringan	C6	HOTS	PG	D
115	Jaringan Komputer dan Internet	Mengidentifikasi jenis-jenis jaringan komputer	C2	LOTS	PGK	a,b,c
116	Jaringan Komputer dan Internet	Mengidentifikasi manfaat jaringan dan internet	C2	LOTS	PGK	a,b,d
117	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis fungsi perangkat jaringan	C3	LOTS	PGK	a,b,c
118	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	PGK	a,b,e
119	Jaringan Komputer dan Internet	Mengevaluasi keamanan dan etika penggunaan internet	C5	HOTS	PGK	a,b,d
120	Jaringan Komputer dan Internet	Menentukan benar/salah pengertian jaringan	C1	LOTS	B-S	B-S-B
121	Jaringan Komputer dan Internet	Menentukan benar/salah fungsi perangkat jaringan	C2	LOTS	B-S	B-S-B
122	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis kondisi jaringan berdasarkan stimulus	C3	LOTS	B-S	B-S-B
123	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis penyebab gangguan koneksi	C4	HOTS	B-S	B-S-B
124	Jaringan Komputer dan Internet	Mengevaluasi keamanan jaringan	C5	HOTS	B-S	S-B-B

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
125	Jaringan Komputer dan Internet	Memasangkan istilah jaringan komputer dengan pengertiannya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
126	Jaringan Komputer dan Internet	Menjelaskan konsep jaringan komputer dan internet	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
127	Jaringan Komputer dan Internet	Menganalisis dampak gangguan jaringan	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
128	Jaringan Komputer dan Internet	Memberikan contoh pemanfaatan jaringan komputer	C3	LOTS	Uraian	Rubrik
129	Jaringan Komputer dan Internet	Mengevaluasi solusi permasalahan konektivitas	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
130	Jaringan Komputer dan Internet	Menciptakan gagasan penggunaan internet yang aman	C6	HOTS	Uraian	Rubrik
131	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menjelaskan pengertian Magic Write pada Canva	C1	LOTS	PG	D
132	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menjelaskan pengertian teknik prompting	C1	LOTS	PG	D
133	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menjelaskan konsep no-code development	C2	LOTS	PG	D
134	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menjelaskan pengertian halusinasi AI	C2	LOTS	PG	D
135	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis perbaikan teknik prompting	C3	LOTS	PG	D
136	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menerapkan teknik prompting yang efektif	C3	LOTS	PG	B
137	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mendeteksi potensi bias pada hasil AI	C4	HOTS	PG	D
138	Canva AI (Canva Code	Menganalisis pentingnya verifikasi hasil AI	C4	HOTS	PG	D

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
	dan No-Code Development)					
139	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mengevaluasi penggunaan AI secara etis	C5	HOTS	PG	D
140	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menciptakan solusi prompt untuk kebutuhan tertentu	C6	HOTS	PG	C
141	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mengidentifikasi fitur AI pada Canva	C2	LOTS	PGK	a,b,d
142	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mengidentifikasi ciri teknik prompting yang baik	C2	LOTS	PGK	a,b,d
143	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis contoh bias dan halusinasi AI	C3	LOTS	PGK	a,b,e
144	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis manipulasi visual berbasis AI	C4	HOTS	PGK	a,b,d
145	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mengevaluasi etika penggunaan AI	C5	HOTS	PGK	a,b,d
146	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menentukan benar/salah fitur AI Canva	C1	LOTS	B-S	B-S-B
147	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menentukan benar/salah konsep prompting	C2	LOTS	B-S	B-S-B
148	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis halusinasi dan bias AI	C3	LOTS	B-S	B-S-B
149	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis dampak manipulasi visual AI	C4	HOTS	B-S	S-B-S
150	Canva AI (Canva Code	Mengevaluasi penggunaan AI secara bertanggung jawab	C5	HOTS	B-S	B-S-B

No	Materi	Indikator	Level	HOTS/LOTS	Bentuk	Kunci
	dan No-Code Development)					
151	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Memasangkan istilah AI pada Canva dengan pengertiannya	C3	LOTS	Menjodohkan	Lihat kunci
152	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menjelaskan fitur AI pada Canva	C2	LOTS	Uraian	Rubrik
153	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menganalisis teknik prompting yang efektif	C4	HOTS	Uraian	Rubrik
154	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Memberikan contoh penerapan prompting	C3	LOTS	Uraian	Rubrik
155	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Mengevaluasi kasus penyalahgunaan AI	C5	HOTS	Uraian	Rubrik
156	Canva AI (Canva Code dan No-Code Development)	Menciptakan panduan penggunaan AI yang etis	C6	HOTS	Uraian	Rubrik