

KISI-KISI SOAL ASTS GANJIL

Satuan Pendidikan	:	SMP NEGERI 167 JAKARTA
Mata Pelajaran	:	Informatika
Fase / Kelas	:	D / IX (Sembilan)
Semester	:	Ganjil — Tahun Pelajaran 2026/2027
Cakupan Materi	:	Hakikat Informatika dan berpikir komputasional; struktur data graf dan pohon (tree); analisis dan visualisasi data dengan aplikasi pengolah angka; library, function, dan procedure dalam pemrograman; flowchart dan pseudocode; bahasa pemrograman visual blok dan tekstual; logika Boolean dan ekspresi aritmatika
Tujuan Pembelajaran	:	TP-1 Menjelaskan hakikat Informatika, berpikir komputasional, dan kaitannya dengan Profil Pelajar Pancasila; TP-2 Menerapkan struktur data graf dan pohon untuk merepresentasikan hubungan antardata; TP-3 Menganalisis dan memvisualisasikan data menggunakan aplikasi pengolah angka; TP-4 Menjelaskan konsep dan manfaat library dalam pemrograman; TP-5 Menerapkan function, procedure, flowchart, dan pseudocode dalam merancang solusi; TP-6 Membandingkan bahasa pemrograman visual blok dan tekstual; TP-7 Menjelaskan logika Boolean dan ekspresi aritmatika
Bentuk Soal	:	Pilihan Ganda 20 butir, Pilihan Ganda Kompleks 10 butir, Benar–Salah Kompleks 10 butir (jumlah 40 butir)
Rencana Pelaksanaan	:	18 September 2026
Alokasi Waktu	:	90 menit

Kisi-kisi disusun mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran dan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang telah disahkan pada berkas Perangkat Perencanaan Pembelajaran semester berjalan. Seluruh butir mengukur penguasaan materi pokok yang tercantum pada cakupan materi di atas.

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
1	TP-1	Konsep berpikir komputasional	Disajikan pernyataan, murid menentukan konsep yang membantu memahami masalah dan mengembangkan solusi agar mudah dijalankan komputer.	PG	1	C1
2	TP-1	Abstraksi	Disajikan pernyataan, murid menentukan istilah bagi proses menyaring detail yang tidak relevan dan berfokus pada informasi penting.	PG	2	C1
3	TP-1	Dekomposisi	Disajikan pernyataan, murid menentukan istilah bagi proses memecah masalah kompleks menjadi bagian-bagian kecil.	PG	3	C1
4	TP-2	Unsur graf: simpul	Disajikan pernyataan tentang graf, murid menentukan istilah bagi objek yang dihubungkan.	PG	4	C1
5	TP-2	Unsur graf: ruas	Disajikan pernyataan tentang graf, murid menentukan istilah bagi penghubung antarsimpul.	PG	5	C1
6	TP-3	Diagram batang	Disajikan beberapa jenis diagram, murid menentukan diagram yang tepat untuk membandingkan data angka.	PG	6	C2

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
7	TP-3	Diagram garis	Disajikan beberapa jenis diagram, murid menentukan diagram yang tepat untuk menunjukkan tren dari waktu ke waktu.	PG	7	C2
8	TP-3	Diagram lingkaran	Disajikan beberapa pernyataan, murid menentukan kegunaan diagram lingkaran.	PG	8	C2
9	TP-3	Diagram pencar	Disajikan beberapa pernyataan, murid menentukan kegunaan diagram pencar.	PG	9	C2
10	TP-3	Fungsi AVERAGE	Disajikan beberapa fungsi pengolah angka, murid menentukan fungsi untuk menghitung rata-rata.	PG	10	C1
11	TP-3	Fungsi MAX	Disajikan beberapa fungsi pengolah angka, murid menentukan fungsi untuk mencari data paling besar.	PG	11	C1
12	TP-4	Pengertian library	Disajikan pernyataan, murid menentukan istilah bagi kumpulan kode yang dapat digunakan kembali.	PG	12	C1
13	TP-4	Manfaat library (reusability)	Disajikan pernyataan, murid menentukan istilah bagi manfaat library yang memungkinkan penggunaan kembali kode.	PG	13	C2
14	TP-5	Procedure	Disajikan pernyataan, murid menentukan sebutan bagi modul program yang tidak memiliki return statement.	PG	14	C2
15	TP-5	Function pada program luas lingkaran	Disajikan contoh program luas lingkaran, murid menentukan nama function yang berisi proses perhitungan.	PG	15	C3
16	TP-5	Input pada flowchart luas persegi	Disajikan flowchart luas persegi, murid menentukan data yang dibaca menggunakan READ.	PG	16	C3
17	TP-5	Output pada flowchart luas persegi	Disajikan flowchart luas persegi, murid menentukan kata kunci yang digunakan untuk mencetak hasil.	PG	17	C2
18	TP-6	Bahasa pemrograman visual blok	Disajikan beberapa nama bahasa pemrograman, murid menentukan bahasa pemrograman visual blok.	PG	18	C1
19	TP-6	Bahasa pemrograman tekstual	Disajikan beberapa nama bahasa pemrograman, murid menentukan bahasa pemrograman tekstual.	PG	19	C1
20	TP-5	Tujuan flowchart dan pseudocode	Disajikan beberapa pernyataan, murid menentukan tujuan penggunaan flowchart dan pseudocode.	PG	20	C2
21	TP-1	Empat fondasi berpikir komputasional	Disajikan beberapa istilah, murid memilih yang termasuk empat fondasi (cornerstone) berpikir komputasional.	PGK	21	C2

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
22	TP-2	Struktur pohon (tree) dan graf	Disajikan beberapa pernyataan, murid memilih pernyataan yang tepat tentang tree dan graf.	PGK	22	C2
23	TP-3	Jenis visualisasi data dan tujuannya	Disajikan pasangan jenis visualisasi dan tujuannya, murid memilih pasangan yang tepat.	PGK	23	C3
24	TP-3	Fungsi pengolah angka	Disajikan pasangan fungsi pengolah angka dan kegunaannya, murid memilih pasangan yang tepat.	PGK	24	C3
25	TP-3	Manfaat visualisasi data	Disajikan beberapa pernyataan, murid memilih pernyataan yang sesuai dengan visualisasi data.	PGK	25	C2
26	TP-4	Fungsi utama library	Disajikan beberapa pernyataan, murid memilih fungsi utama library dalam pemrograman.	PGK	26	C2
27	TP-4	Library pada bahasa visual blok	Disajikan beberapa pernyataan, murid memilih pernyataan yang sesuai dengan library pada bahasa pemrograman visual blok.	PGK	27	C3
28	TP-5	Function dan procedure	Disajikan contoh program luas lingkaran, murid memilih pernyataan yang tepat tentang function dan procedure.	PGK	28	C3
29	TP-5	Flowchart luas persegi	Disajikan flowchart luas persegi, murid memilih pernyataan yang sesuai dengan input, proses, dan output.	PGK	29	C4
30	TP-6	Perbandingan bahasa visual blok dan tekstual	Disajikan beberapa pernyataan, murid memilih pernyataan yang benar tentang bahasa pemrograman visual blok dan tekstual.	PGK	30	C4
31	TP-1	Hakikat Informatika	Disajikan tiga pernyataan tentang hakikat Informatika, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	31	C2
32	TP-1	Landasan dan tujuan pembelajaran Informatika	Disajikan tiga pernyataan tentang landasan dan tujuan pembelajaran Informatika, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	32	C2
33	TP-1	Dimensi Profil Pelajar Pancasila	Disajikan tiga pernyataan tentang dimensi Profil Pelajar Pancasila, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	33	C2
34	TP-1	Cakupan berpikir komputasional kelas VII–IX	Disajikan tiga pernyataan tentang cakupan materi berpikir komputasional tiap jenjang kelas, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	34	C2
35	TP-1	Cakupan materi Informatika kelas IX	Disajikan tiga pernyataan tentang materi Informatika kelas IX, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	35	C2

No.	TP	Materi Pokok	Indikator Soal	Bentuk	No. Soal	Level
36	TP-2	Struktur pohon (tree)	Disajikan tiga pernyataan tentang struktur pohon, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	36	C3
37	TP-2	Struktur graf	Disajikan tiga pernyataan tentang graf, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	37	C3
38	TP-7	Tipe data Boolean	Disajikan tiga pernyataan tentang tipe data Boolean, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	38	C2
39	TP-7	Ekspresi aritmatika	Disajikan tiga pernyataan tentang operator, operand, dan ekspresi aritmatika, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	39	C2
40	TP-5	Algoritma pada kegiatan berulang	Disajikan tiga pernyataan tentang algoritma dan aktivitas Jalan Keluar, murid menentukan benar atau salah setiap pernyataan.	BSK	40	C3

Keterangan: PG = pilihan ganda, PGK = pilihan ganda kompleks, BSK = benar-salah kompleks, U = uraian. Baris yang tidak terpakai dihapus; baris ditambahkan bila jumlah butir lebih dari 40.

Acuan Level Kognitif

Level	Kategori	Uraian
C1	Mengingat	Menyebutkan atau mengenali kembali istilah, prinsip, dan fakta
C2	Memahami	Menjelaskan makna, menafsirkan, atau memberi contoh
C3	Menerapkan	Menggunakan konsep pada situasi baru yang serupa
C4	Menganalisis	Menguraikan hubungan antarbagian, membandingkan, menemukan sebab
C5	Mengevaluasi	Menilai ketepatan, memberi pertimbangan berdasarkan kriteria
C6	Mencipta	Menyusun rancangan atau solusi baru dari unsur yang tersedia

Petunjuk pengisian: kolom TP diisi kode tujuan pembelajaran sesuai ATP; kolom Materi Pokok diisi lingkup materi yang diujikan; kolom Indikator Soal diisi rumusan perilaku murid yang diukur, diawali penyebutan stimulus (contoh: "Disajikan tabel, murid menentukan ..."); kolom Bentuk diisi PG/PGK/BSK; kolom Level diisi C1–C6.