

a. Pengetahuan dan Keterampilan

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan				Keterampilan			
		KKM	Angka	Predikat	Deskripsi	KKM	Angka	Predikat	Deskripsi
Kelompok A									
1	PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI	75.0	82.7	B	1.1. menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. 1.2 menghayati dan mengamalkan perilaku jujur, disiplin, dan tanggung jawab. 1.3. memahami, menganalisis, menerapkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan. 1.4 mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak	75.0	81.6	B	2.1 meyakini hadis sahih dan hasan sebagai dasar hukum ajaran Islam. 2.2 berpegang teguh pada hadis sahih dan hasan sebagai pedoman hidup dalam kehidupan sehari-hari. 2.3 menunjukkan sikap kritis dalam mengamalkan hadis sebagai dasar dalam kehidupan sehari-hari. 2.4 memahami pengertian hadis, sunnah, dan khabar, asar
2	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	75.0	85.0	B	3.1 Menganalisis hakikat bangsa dan Negara 3.2 Menganalisis fungsi dan peran Pancasila dalam kehidupan bangsa dan Negara Indonesia 3.3 Menganalisis nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara	75.0	85.0	B	4.1 Menyaji hasil analisis hakikat bangsa dan Negara 4.2 Menyaji hasil analisis fungsi dan peran Pancasila dalam kehidupan bangsa dan Negara Indonesia 4.3 Menyaji hasil analisis nilai-nilai Pancasila dalam kerangka praktik penyelenggaraan pemerintahan Negara

Dipindai dengan CamScanner

6	BAHASA INGGRIS	70.0	78.0	D	3.1 menganalisa fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks intraksi transaksional lisan dan tulisan yang melibatkan tindakan memberi dan informasi terkait jati diri dan hubungan keluarga, sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.2 menganalisa fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks intraksi interpersonal lisan dan tulisan yang melibatkan tindakan memberikan ucapan selamat bersapa (extended) dan responnya sesuai dengan konteks penggunaannya.	70.0	77.0	C	4.1 menyusun teks intraksi transaksional lisan dan tulisan pendek dan sederhana yang melibatkan tindakan memberi dan menerima informasi terkait jati diri, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
7	BAHASA ARAB	75.0	93.5	A	KD. 31. Memahami percakapan berbahasa Arab dengan baik dan tepat sesuai standar yang baku. 3.2. Mengetahui cara menulis tulisan Arab dari mulai huruf, harakat, kata dan kalimat secara baik sesuai kaidah yang berlaku. 3.3 Mengetahui kosakata-kosakata dalam bahasa Arab secara tepat dan dapat memasukkannya ke dalam struktur kalimat.	75.0	90.0	A	KD. 4.1 Mempraktekkan dialog berbahasa Arab secara tepat dan simultan dengan teman-teman sekelas. 4.2 Menghafalkan kosakata bahasa Arab secara kontinu serta mempraktekannya dalam berbicara dengan teman-temannya. 4.3 Mempraktekkan pembuatan dialog berbahasa Arab dan hiya' berbahasa Arab dengan baik sesuai kaidah yang berlaku.
Kelompok B									

Dipindai dengan CamScanner

Nama Sekolah : SMK PLUS NURUL HAKIM

Kelas : X multimedia

Alamat : Jalan Taruna No. 5 Kediri Lombok Barat

Semester : 1 (satu)

Nama Siswa : ZIKRINA HIDAYATI

Tahun Pelajaran : 2020/2021

NO INDIK/NISN : 0044796419

CAPAIAN HASIL BELAJAR

A. SIKAP

Deskripsi :	
percaya diri, dan peduli	

Dipindai dengan CamScanner

3	BAHASA INDONESIA	75.0	93.1	A	3.2 menganalisis struktur hasil laporan hasil observasi dengan memperhatikan isi dan aspek keberhasilan baik lisan maupun tulisan. 3.3 menganalisis struktur, isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi)	75.0	74.7	C	4.2 mengidentifikasi (permasalahan, argumen, pengetahuan dan rekomendasi), teks laporan hasil observasi yang didengar atau dibaca, 4.3 mengembangkan isi (permasalahan, argumen, pengetahuan, dan rekomendasi) teks eksposisi secara lisan dan tulisan.
4	MATEMATIKA	70.0	75.0	C	3.1 menerapkan konsep bilangan berpangkat, bentuk akar, dan logaritma dalam menyelesaikan masalah.	70.0	75.0	C	4.1 menyajikan penyelesaian masalah bilangan berpangkat, bentuk akar, dan logaritma.
5	SEJARAH INDONESIA	75.0	81.0	B	3.6 memahami dan menerapkan konsep berpikir kronologis (diakronik) sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah. 2. memahami corak masyarakat pada zaman praaksara. 3. menganalisis asal usul nenek moyang bangsa Indonesia (proto, deutero melayu dan melanesoid).	75.0	80.0	B	3.5 menyajikan informasi mengenai keterkaitan antara konsep berpikir kronologis (diakronik) sinkronik, ruang dan waktu dalam sejarah. 2. menyajikan hasil pembelajaran mengenai corak kehidupan masyarakat pada zaman praaksara dalam bentuk tulisan. 3. menyajikan

Dipindai dengan CamScanner

3	Simulasi dan Komunikasi Digital	75.0	81.0	B	3.3 mengevaluasi pragraf deskriptif, argumentatif, bararatif, dan persuasif. 3.4 menerapkan logika dan oprasi perhitungan data	75.0	80.0	B	4.3 menyusun kembali format dokumen pengolah kaya mengoprasikan perangkat lunak pengolah angka	
4	Komputer dan Jaringan Dasar	75.0	81.0	B	3.1 memahami sistem bilangan (desimal, biner, heksadesimal)	75.0	80.0	B	4.1 melaksanakan k3h dilingkungan kerja	
5	Penrograman Dasar	75.0	84.4	B	1.1 menerapkan alur logika pemrograman komputer. 1.2 memahami perangkat lunak bahasa pemrograman. 1.3 menerapkan alur pemrograman dengan struktur bahasa pemrograman komputer	75.0	84.5	B	1.1 membuat alur logike pemrograman komputer. 1.2 melakukan instalasi perangkat lunak bahasa pemrograman. 1.4 menulis kode pemrograman sesuai dengan aturan dan sintak bahasa pemrograman	
6	Dasar Desain Grafis	75.0	82.0	B	3.1 mendiskusikan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. 3.2 mendiskusikan fungsi dan unsur warna CMYK dan RGR. 3.3 mendiskusikan prinsip-prinsip tata letak, antara lain:proporsi, irama 3rythm), keseimbangan, kontorsasi, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.	75.0	86.0	B	4.1 menempatkan unsur-unsur tata letak berupa garis, ilustrasi, tipografi, warna, gelap-terang, tekstur, dan ruang. 4.2 menempatkan berbagai fungsi, dan unsur warna CMYK dan RGR. 4.3 menerapkan hasil prinsip-prinsip tata letak, antara lain: proporsi, irama (rythm), keseimbangan, kontras, kesatuan (unity), dan harmoni dalam pembuatan desain grafis.	
	Sistem Komputer		81.0	B	3.1 memahami sistem bilangan (desimal, biner, heksadesimal)		80.0	B	4.1 mengkonversikan sisem bilangan (desimal, biner, heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi	
Jumlah Nilai		2635		Nilai Rata-Rata		81.82		Peringkat Ke-		9

Dipindai dengan CamScanner

a. Catatan Wali Kelas

Hajar adalah terus tumbuh. Akal tidak sama dengan tubuh, akal terus bertumbuh sel

H. Tanggapan Orang tua/wali

Orang Tua/Wali

Kadiri, 19 Desember 2020
Wali Kelas,

TITIN PEBRIYANTI

Dipindai dengan CamScanner

1	SENI BUDAYA	75.0	81.0	B	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa. 4. Memahami konsep, prosedur, dan fungsi kritik dalam karya seni.	75.0	80.0	B	4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model. 2. membuat seni rupa tiga dimensi dengan melihat model. 4.3 menyelenggarakan pameran hasil karya seni rupa dua dan tiga dimensi yang diluar berdasarkan melihat model.
2	PENDIDIKAN JASMANI OLARHAGA DAN KESEHATAN	75.0	80.0	B	3.1 menganalisis keterampilan gerak salah satu permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan	75.0	80.0	B	4.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan. 4.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak permainan bola besar serta menyusun rencana perbaikan. 4.1 mempraktikkan hasil analisis keterampilan gerak permainan bola besar serta menyusun rencana
Kelompok C									
1	FISIKA	75.0	79.0	C	3.1 menerapkan prinsip-prinsip pengukuran besaran fisis, angka penting dan notasi ilmiah pada bidang teknologi dan rekayasa.	70.0	79.0	C	4.1 melakukan pengukuran besaran fisis dengan menggunakan peralatan dan teknik yang tepat serta mengikuti peraturan angka peserta
2	KIMIA	75.0	100.0	A	menjelaskan metode ilmiah, hakikat ilmu kimia, keselamatan dan keamanan di laboratorium, serta peran kimia dalam kehidupan.	75.0	85.0	B	menyajikan hasil rancangan dan hasil percobaan

Dipindai dengan CamScanner

C. Praktik Kerja Lapangan

No	Mitra DU/DI	Lokasi	lamanya (Bulan)	Keterangan
1				
2				

D. Ekstra Kurikuler

No	Kegiatan Ekstrakurikuler	Keterangan
1	Kegiatan Kepramukaan	Baik, aktif dalam sebagian besar kegiatan Kepramukaan
2	Bahasa Arab	Sangat Baik
3		

E. Prestasi

No	Jenis Prestasi	Keterangan
1	-	-
2		
3		

F. Ketidakhadiran

1	Sakit	5	Hari
2	Izin	-	Hari
3	Tanpa keterangan	2	Hari

Dipindai dengan CamScanner

 Dipindai dengan CamScanner

 Dipindai dengan CamScanner

 Dipindai dengan CamScanner

 Dipindai dengan CamScanner

3. Simulasi dan Komunikasi Digital	75.0	80.7	B	3.1 menerapkan logika dan algoritma komputer; 3.3 mengkonversi program deskriptif, argumentatif, naratif, dan persuasif; 3.8 menerapkan logika dan operasi	75.0	80.7	B	4.3 menggunakan fungsi-fungsi perintah command; 4.2 menyajikan bentuk format dokumen pengolah kata; 4.4 mengkonversi pengolah kata ke format lain
4. Komputer dan Jaringan Dasar	75.0	85.7	B	3.2 Menerapkan perakitan komputer; 3.9 Mengkonversi permasalahan pada perangkat keras	75.0	85.7	B	4.2 Meneliti komputer; 4.9 Melakukan perbaikan pada perangkat keras; 4.12
5. Pemrograman Dasar	75.0	84.8	B	1. Menerapkan operasi aritmatika dan logika; 2. Menerapkan struktur kontrol Perancangan dalam bahasa pemrograman; 3. Menerapkan struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman	75.0	83.1	B	1. Membuat kode program dengan operasi aritmatika dan logika; 2. Menerapkan struktur kontrol Perulangan dalam bahasa pemrograman; 3. Membuat kode program struktur kontrol perulangan
6. Dasar Desain Grafis	75.0	82.5	B	3.8 Menerapkan Pembuatan Desain berbasis gambar vektor; 3.9 Menerapkan perangkat lunak pengolahan gambar bitmap (raster); 3.10 Menerapkan manipulasi gambar raster dengan menggunakan filter; 3.11 Menerapkan desain berbasis gambar bitmap (raster); 3.12 Mengevaluasi pembangunan gambar vektor dan bitmap (raster)	75.0	86.7	B	4.8 Membuat desain berbasis gambar vektor; 4.9 Menggunakan perangkat lunak pengolah gambar bitmap (raster); 4.10 Memproduksi gambar raster dengan menggunakan filter efek; 4.12 Membuat desain pembangunan gambar vektor dan bitmap (raster)
Sistem Komputer		85.7	B	3.1 Memahami sistem bilangan (Desimal, Biner, heksadesimal); 3.2 Menganalisis relasi logika dasar, kombinasi dan sekuenial (NOT, AND, OR), NOR, NAND, EXOR, EXNOR, IF-else		85.7	B	4.1 Mengkonversikan sistem bilangan (Desimal, Biner, Heksadesimal) dalam memecahkan masalah konversi; 4.2 Melakukan perhitungan pada perangkat keras; 4.3
Jumlah Nilai		2672		Nilai Rata-Rata	81.50	Peringkat Ke-		11

G. Catatan Wali Kelas

Tujuan dari belajar adalah terus tumbuh. Akal tidak sama dengan tubuh, akal terus bertumbuh selama hidup kita

H. Tanggapan Orang tua/wali

Kediri, 26 Juni 2021

Wali Kelas,

[Signature]

Titin Pebriyanti, S.E

Orang Tua/Wali

[Signature]

AHMADI

Mengetahui:

Keputusan:
Dengan memperhatikan hasil yang dicapai pada semester I dan II maka ditetapkan

Ke tingkat/Tahun ke
Kompetensi Keahlian

dapat melanjutkan
tidak dapat melanjutkan
- XI/2021-2022
- Multimedia

Kepala Sekolah,

[Signature]

Wigati, S. Pd., M.Pd
NIP. 19750295123



1. SENI RUDAYA	75.0	81.0	B	3.1 memahami konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa; 4.1 membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai media dan teknik dengan melihat model	75.0	83.0	B	3.1.1 mengidentifikasi unsur, prinsip dan bahan dalam karya seni rupa; 4.1.1 membuat karya seni rupa dua dimensi dengan melihat model benda mati benda hidup dan foto/gambar; 4.1.2 membuat karya seni rupa dua dimensi
2. PENDIDIKAN JASMANI OLAH RAGA DAN KESEHATAN	75.0	81.0	B	8.7 mengikuti dan suasan dengan mengikuti irama (ketukan) dalam aktifitas gerak berirama	75.0	80.0	B	8.7 mempraktikkan hasil analisis gerak mengikuti langkah dan suasan dengan mengikuti irama (ketukan) dalam aktifitas gerak berirama
Kelompok C								
1. FISIKA	75.0	80.3	B	3.1 Menerapkan prinsip: prinsip pengukuran besaran fisis, angka penting dan notasi ilmiah pada bidang teknologi dan rekayasa; 3.2 Mengevaluasi gerak lurus dan gerak melingkar dengan kelajuan tetap	70.0	80.0	B	4.1 Melakukan pengukuran besaran fisis dengan menggunakan peralatan dan teknik yang tepat serta mengikuti aturan angka penting; 4.2 Menyajikan hasil percobaan gerak lurus dan gerak melingkar dalam
2. KIMIA	75.0	83.0	B	1. Menganalisis struktur, sifat, senyawa hidrokarbon (ALKENA); 2. Menganalisis struktur, tata nama, sifat, penggolongan dan kegunaan polimer; 3. Mengevaluasi sifat larutan berdasarkan konsep asam	75.0	85.0	B	1. Menyajikan hasil identifikasi senyawa hidrokarbon (ALKENA) yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari; 2. Mengintegrasikan antara struktur, tata nama, sifat, penggolongan polimer dengan

C. Praktik Kerja Lapangan

No	Mitra DU/DI	Lokasi	Lamanya (Bulan)	Keterangan
1				
2				

D. Ekstra Kurikuler

No	Kegiatan Ekstrakurikuler	Keterangan
1	Kegiatan Kepramukaan	Baik, aktif dalam sebagian besar kegiatan Kepramukaan
2	Bahasa Arab	Sangat Baik
3		

E. Prestasi

No	Jenis Prestasi	Keterangan
1		
2		
3		

F. Ketidakhadiran

1	Sakit	7	Hari
2	Izin	1	Hari
3	Tanpa keterangan	0	Hari

Nama Sekolah : **SMK PLUS NURUL HAKIM KEDIRI** Kelas : **XI Multimedia**
 Alamat : **Jalan Taruna No. 5 Kediri Lombok Barat** Semester : **2 (dua)**
 Nama Siswa : **ZIKRINA HIDAYATI** Tahun Pelajaran : **2021/2022**
 NO INDIK/NISN : **2201277 / 0044794419**

CAPAIAN HASIL BELAJAR

A. SIKAP

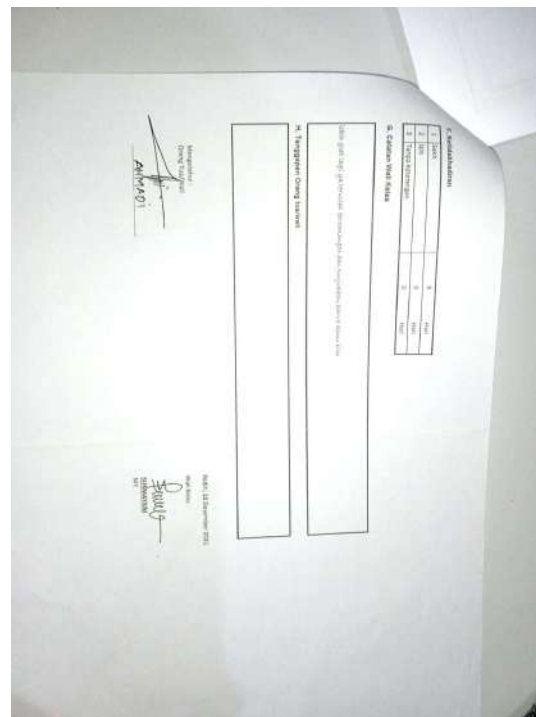
Deskripsi :

peduli, percaya diri, disiplin, dan tanggung jawab

Dipindai dengan CamScanner

BAHASA ARAB	75	82	A	3.1. Santi mengetahui rasih rasih dan materi 3.2 Santi mengetahui pentingnya ilmu bahasa arab	70	72	D	4.1 Santiwati mampu berbicara dengan benar 4.2 Santiwati memiliki wawasan yang luas dalam berbahasa
BAHASA INDONESIA	75	81	B	3.17 Membedakan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks khusus dalam bentuk surat pribadi dengan memberi dan menerima informasi terkait kegiatan diri sendiri dan orang sekitarnya, sesuai dengan konteks penggunaannya.3.18 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan beberapa teks prosedur lisan dan tulis dengan memberi dan meminta informasi terkait manual penggunaan teknologi dan kiat-kiat (tips), pendek dan sederhana, sesuai dengan bidang keahlian dan konteks penggunaannya.3.19 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keadaan/indikan/ kegiatan/kejadian tanpa perlu menyebutkan pelaku/nya dalam teks lisan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.	70	79	C	4.17 Menyusun teks khusus dalam bentuk surat pribadi terkait kegiatan diri sendiri dan orang sekitarnya, lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.4.18 Menyusun teks prosedur, lisan dan tulis, dalam bentuk manual terkait penggunaan teknologi dan kiat-kiat (tips), dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, secara benar dan sesuai konteks.4.19 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait keadaan/indikan/ kegiatan/kejadian tanpa perlu menyebutkan pelaku/nya dalam teks lisan, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks.
Kelompok B								
1 PENDIDIKAN JASMANI OLARHAGA DAN KESEHATAN	75	80	B	3.7 Menganalisis gerak lingkaran langkah dan ayunan, lengan mengukir (bukan) dalam aktivitas gerak berirama. 3.8 menganalisis dua keterampilan gaya renang. 3.9 menganalisis berbagai keterampilan rangkaian yang lebih kompleks dalam aktivitas spesifik senam lantai	70	80	B	4.1 mempraktikan hasil profil keterampilan gerak rangkaian langkah dan ayunan lengan mengukir (ramakutkan) dalam aktivitas gerak berirama. 4.8 mempraktikkan hasil analisis keterampilan dua gaya renang. 4.9 hasil analisis berbagai keterampilan rangkaian gerak yang lebih kompleks dalam aktivitas spesifik senam lantai
Kelompok C								
1 DESAIN GRAFIS PERCETAKAN	75	83	B	3.1 Menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana 3.5 menerapkan penggabungan gambar dan teks yang berbasis vector 3.8 Menganalisis pemberian efek pada gambar bitmap	70	84	B	4.1 membuat desain dengan menerapkan dasar-dasar desain grafis dan nirmana 4.5 Menggabungkan gambar dan teks yang berbasis vector 4.8 Mendesain efek pada gambar bitmap

Dipindai dengan CamScanner



Dipindai dengan CamScanner

Pengetahuan dan Keterampilan									
No	Mata Pelajaran	Pengetahuan				Keterampilan			
		KKM	Angka	Predikat	Deskripsi	KKM	Angka	Predikat	Deskripsi
Kelompok A									
1	PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI	75	81	B	3.14 Menganalisis makna iman kepada kitab-kitab Allah SWT; 3.15 Menganalisis makna iman kepada rasul-rasul Allah SWT; 3.16 Menganalisis makna syariat (berani membela kebenaran) dalam mewujudkan keadilan	70	82	B	4.14 Mempresentasikan ketepatan antara bunian kepada kitab-kitab suci Allah swt. Dengan perilaku sehari-hari; 4.15 Menjelaskan hubungan antara iman kepada rasul-rasul Allah swt dengan keteguhan dalam berakhlak, toleransi keteguhan dan kepatuhan kepada Allah; 4.16 Menjelaskan makna Syariat (berani membela kebenaran) dan upaya mewujudkan keadilan dalam kehidupan sehari-hari.
2	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGERAAN	75	86	B	KD. 3.3 Memahami sistem hukum di Indonesia KD. 3.4 Mengidentifikasi sistem peradilan di Indonesia KD. 3.5 Mendeskripsikan sikap yang sesuai dengan hukum KD. 3.6 Mendeskripsikan sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1979	70	86	B	KD. 4.3 Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum di Indonesia KD. 4.4 Menyaji hasil penalaran tentang sistem peradilan di Indonesia KD. 4.5 Mendemonstrasikan sikap yang sesuai dengan hukum di Indonesia KD. 4.6 Menyaji hasil penalaran tentang sistem hukum dan peradilan di Indonesia sesuai dengan Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945
3	BAHASA INDONESIA	75	92	A	KD. 3.7 Mendeskripsikan butir-butir penting dari satu buku pengayaan berkaitan dengan bidang pekerjaan yang dibaca KD. 3.10 mendeskripsikan informasi penting yang ada dalam proposal kegiatan atau penelitian berkaitan dengan bidang pekerjaan KD. 3.12 Menganalisis sistematis dan kebahasaan karya ilmiah berkaitan dengan bidang pekerjaan	70	92	A	KD.4.7 Menyajikan butir-butir penting satu buku pengayaan berkaitan dengan bidang pekerjaan. KD. 4.10 Merancang sebuah proposal karya ilmiah berkaitan dengan bidang pekerjaan dengan memperhatikan informasi tujuan dan pentingnya ilmiah yang diperlukan KD. 4.12 Merancang sebuah proposal karya ilmiah berkaitan dengan bidang pekerjaan dengan memperhatikan informasi, tujuan dan esensi karya ilmiah
4	MATEMATIKA	75	77	C	3.22 "Menganalisis masalah kontekstual yang berkaitan dengan logika matematika (pernyataan sederhana, pernyataan majemuk, negasi pernyataan majemuk, dan penarikan kesimpulan)" 3.24 Menentukan masalah kontekstual yang berkaitan dengan transformasi geometri	70	76	C	4.22 "Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan logika matematika(pernyataan sederhana, pernyataan majemuk, negasi pernyataan majemuk, dan penarikan kesimpulan)" 4.24 "Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan transformasi geometri"

Dipindai dengan CamScanner

F. Ketidakhadiran		
1. Sakit	15	Hari
2. Izin	1	Hari
3. Tanpa Keterangan	3	Hari

G. Catatan Wali Kelas

Kelompok ini sangat baik, baik dalam hal akademik maupun non akademik.

H. Tanggapan Orang tua/wali

Kediri, 17 Juni 2022

Wali Kelas

[Signature]
Sukmayani

Mengetahui :

Orang Tua/Wali

[Signature]
M. M. M.

Kepala Sekolah

Dengan memperhatikan hasil yang dicapai pada semester III dan IV maka ditetapkan

ke tingkat/Tahun ke Kompetensi Keahlian

dapat melanjutkan tidak dapat melanjutkan ke:
XII/2022-2023
Multimedia



B. Pengetahuan dan Keterampilan

No	Mata Pelajaran	Pengetahuan			Keterampilan		
		KKM	Angka	Predikat	KKM	Angka	Predikat
1	PENDIDIKAN AGAMA DAN BUDI PEKERTI	75	90	A	70	90	A
2	PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN	75	82	B	70	83	B
3	BAHASA INDONESIA	75	89	B	70	89	B
4	MATEMATIKA	75	70	C	70	70	C

TEKNIK ANIMASI 2D DAN 3D	75	92	A	3.11 Menanalisa teknik gerakan non karakter dalam aplikasi 3D 3.17 Memahami teknik Rendering pada obyek 3D 3.18 Menghasilkan produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana	70	82	B	4.15 Membuat gerak digital non character dalam aplikasi 3D 4.17 Merupakan teknik Rendering pada obyek 3D 4.18 Membuat produk animasi 3D menggunakan obyek2 sederhana (Motion Graphic)
3. PRODUK KREATIF DAN KEWIRAUSAHAAN	75	88	B	3.1 Memahami sikap dan perilaku kewirausahaan 3.2 Menganalisa peluang usaha produk barang jasa 3.3 Merencanakan pembuatan dokumentasi usaha 4. Menganalisa kebutuhan sumber daya manusia	70	88	B	4.1 Mempersiapkan sikap dan perilaku kewirausahaan 4.2 Menentukan peluang usaha produk barang/jasa 4.3 Menentukan dokumentasi usaha 4.4 Membuat perencanaan kebutuhan sumber daya usaha
Jumlah Nilai	1672			Nilai Rata-rata	83,62	Peringkat Ke	9	

C. Praktik Kerja Lapangan

No	Mitra DU/DI	Lokasi	Lamanya (Bulan)	Keterangan
1				
2				

D. Ekstra Kurikuler

No	Kegiatan Ekstrakurikuler	Keterangan
1	Kegiatan Kepramukaan	Baik, aktif dalam sebagian besar kegiatan Kepramukaan
2	Desain Grafis	B
3		

E. Prestasi

No	Jenis Prestasi	Keterangan
1		
2		
3		

Nama Sekolah : SMK PLUS NURUL HAKIM KEDIRI

Kelas : XII Multimedia

Alamat : Jalan Tazara No. 3 Kediri Lombok Barat

Semester : 1 (Satu)

NO INDIRA/NIK : 0044754413

Tahun Pelajaran : 2021/2022

CAPAIAN HASIL BELAJAR

A. SIKAP

Deskripsi :

Peduli, percaya diri, dan peduli meningkatkan sikap jujur, disiplin, tanggung jawab

3	TEKNIK PENGOLAHAN AUDIO DAN VIDEO	75	85	B	3.1 Memahami alur proses produksi multimedia 3.2 Menerapkan prosedur pengoperasian kamera video 3.3 Menganalisis teknik pergerakan kamera saat pengambilan gambar bergerak (pergerakan video) 3.4 Menganalisis tata cahaya gambar bergerak (pergerakan video) 3.5 Menerapkan penyuntingan video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video 3.6 Menerapkan manipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video	70	65	B	4.1 Membuat alur proses produksi multimedia 4.2 Dapat Mengoperasikan kamera video sesuai dengan prosedur 4.3 Mampu Menerapkan teknik pergerakan kamera berdasarkan ukuran (framing) dan sudut pandang (angle) kamera 4.4 Mengatur tata cahaya dalam pengambilan gambar bergerak (pergerakan video) 4.5 Menyunting video dengan menggunakan perangkat lunak pengolah video 4.6 Memanipulasi video dengan menggunakan fitur efek perangkat lunak pengolah video
3	PRODUK KREATIF DAN KEWIRUSAHAAN	75	92	A	3.1 Menganalisis Perencanaan Produkasi Massal; 3.2 Menentukan indikator keberhasilan tahapan produksi massal; 3.3 Menerapkan Proses Produksi Massal	70	91	A	4.1 Membuat perencanaan Produksi massal; 4.2 Membuat indikator keberhasilan tahapan produksi massal; 4.3 Melakukan produksi massal
Jumlah Nilai		1382			Nilai Rata-rata	86,38		Peringkat Ke-	5

C. Praktik Kerja Lapangan

No	Mitra DUDI	Lokasi	Lamanya (Bulan)	Keterangan
1				
2				

D. Ekstra Kurikuler

No	Kegiatan Ekstrakurikuler	
1	Kegiatan Kepramukaan	Baik, aktif dalam sebagian besar kegiatan Kepramukaan
2	0	B
3		

E. Prestasi

No	Jenis Prestasi	Keterangan
1	-	-
2		
3		

5	BAHASA INGGRIS	75	80	B	3.24 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait hubungan sebab akibat, sesuai dengan konteks penggunaannya. 3.25 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait penulisan laporan sederhana. 3.26 Menganalisis fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan teks interaksi transaksional yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait penyajian laporan secara lisan	70	81	B	4.24 Menyusun teks interaksi transaksional lisan dan tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait hubungan sebab akibat, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai konteks. 4.25 Menyusun teks interaksi transaksional tulis yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait penulisan laporan sederhana dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteks penggunaannya di dunia kerja. 4.26 Menyusun teks interaksi transaksional lisan yang melibatkan tindakan memberi dan meminta informasi terkait penyajian laporan dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks dan unsur kebahasaan yang benar dan sesuai dengan konteks penggunaannya di dunia kerja
6	BAHASA ARAB	75	82	D	3.1 Menyadari bahwa kemampuan berbicara bahasa arab adalah nikmat; 3.2 Menyukuri kemampuan mengungkapkan gagasan dan ide dengan pembicaraan	70	86	B	4.1 Mengidentifikasi bunyi, makna kalimat, gagasan, unsur kebahasaan; 4.2 Mengungkapkan dialog, informasi lisan dan tulisan, merespon berita sederhana terkait materi
Kelompok B									
1	DESAIN MEDIA INTERAKTIF	75	89	B	1. Menerapkan prosedur pengoperasian aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 2. Menerapkan cara penggabungan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 3. Memahami style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif	70	88	B	1. Mengoperasikan aplikasi multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 2. Menggabungkan image, animasi, audio, video dalam sajian multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif. 3. Membuat style pada multimedia interaktif berbasis halaman web dan media interaktif

F. Ketidakhadiran

1	Sakit	3	Hari
2	Izin	0	Hari
3	Tanpa keterangan	1	Hari

G. Catatan Wali Kelas

Jangan bosan untuk terus belajar ya, SNBT 2023 sudah di depan mata. Pastikan kamu tidak menyesal di hari depan.

H. Tanggapan Orang tua/wali

Mengetahui :
Orang Tua/Wali

AHMADI

Kediri, 23 Desember 2022

Wali Kelas

SALMA OKTAVIA
NIY.