

Report Card (Translated)

Student Name	REZA M ASBULAH	Class	XI ANIMATION 1
NIS/NISN	0237.2024.1925 / 0077376737	Phase	F
School	SMKN 2 LINGSAR	Semester	2
Address	JL. SONOKELING DASAN GERIA	Academic Year	2025/2026

LEARNING OUTCOMES REPORT

No.	Subject	Final Grade	Competency Achievement
General Subjects			
1	Islamic Religious Education and Character Education	83	Demonstrates excellent competency in explaining the dangers of alcoholic beverages and drug use, and in drawing lessons from Islamic reformers in the modern era. Needs improvement in analyzing Qur'anic verses and hadith concerning obedient behavior.
2	Pancasila Education	75	Demonstrates excellent competency in explaining and presenting potential conflicts and strategies for addressing them in the surrounding community, as well as analyzing, explaining, and presenting the results of an analysis of threats, challenges, obstacles, and disruptions.
3	Indonesian Language	80	Demonstrates excellent competency in understanding the structure and elements of short stories—theme, characters, plot, setting, and message—and in understanding the characteristics, structure, and language conventions of scientific papers.
4	English	80	Demonstrates excellent competency in understanding, identifying, and writing various types of texts, including narrative, procedure, and argumentative texts.
5	Mathematics (General)	75	Demonstrates excellent competency in understanding the definitions and elements of circles and determining the probability of an event based on a known sample space. Needs improvement in solving contextual probability problems using appropriate strategies and in explaining relationships among the elements of a circle, including the relationship between radius and diameter.
6	History	80	Needs improvement in evaluating the influence of World War I and World War II on the national movement and in understanding the effects of the Japanese military occupation on various sectors of Indonesian society.
7	Physical Education, Sports, and Health	78	Demonstrates excellent competency in understanding the rules and basic concepts of large-ball games (football, volleyball, and basketball), applying simple strategies and tactics in actual play, and developing teamwork, communication, and leadership during group activities. Needs improvement in correctly practising basic game techniques and understanding physical-fitness concepts.

8	Guidance and Counseling (BP/BK)	95	Demonstrates excellent competency in increasing motivation to learn and appropriately adjusting the expression of personal feelings and those of others in order to resolve conflicts.
C1. Vocational Field Fundamentals			
1	3D Animation	84	Demonstrates excellent competency in analyzing algorithmic strategies for efficient solutions and critically analyzing social cases resulting from technology.
C2. Vocational Program Fundamentals			
1	Creativity, Innovation, and Entrepreneurship	82	Demonstrates excellent competency in developing production strategies.
2	Animation	81	Demonstrates excellent competency in creating character motion, character acting, and lip synchronization; cleaning up images; and planning and producing animation dialogue recordings.

Report Card (Original)

Nama Murid	: REZA M ASBULAH	Kelas	: XI ANIMASI 1
NIS/NISN	: 0237.2024.1925 / 0077376737	Fase	: F
Sekolah	: SMKN 2 LINGSAR	Semester	: 2
Alamat	: JL. SONOKELING DASAN GERIA	Tahun Ajaran	: 2025/2026

LAPORAN HASIL BELAJAR

No	Mata Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
Mata Pelajaran Umum			
1	Pendidikan Agama Islam dan Budi Pekerti	83	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal siswa dapat mengevaluai bahayanya minuman keras dan penggunaan narkoba, siswa dapat mengambil hikmah dari tokoh tokoh pembaharu islam dimasa moderen. Perlu peningkatan dalam hal Siswa dapat menganalisis ayat al-quraan dan hadits tentaan prilaku taat.
2	Pendidikan Pancasila	75	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Peserta didik dapat menjelaskan dan menyajikan potensi konflik dan memaparkan strategi mengatasinya di lingkungan sekitar, Peserta didik dapat menghargai, menjelaskan, dan menyajikan hasil analisis tentang ancaman, tantangan, hambatan dan gangguan..
3	Bahasa Indonesia	80	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Peserta didik mampu memahami struktur dan unsur pembangun cerpen: tema, tokoh, alur ,latar, amanat, Peserta didik mampu memahami ciri, struktur, dan kaidah kebahasaan karya ilmiah.
4	Bahasa Inggris	80	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Siswa dapat memahami, mengidentifikasi, dan menulis berbagai jenis teks (narrative, procedure, argumentative,dll.).
5	Matematika (Umum)	75	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Memahami pengertian dan unsur-unsur lingkaran, Menentukan peluang suatu kejadian berdasarkan ruang sampel yang diketahui. Perlu peningkatan dalam hal Menyelesaikan masalah kontekstual yang berkaitan dengan peluang menggunakan strategi yang tepat, Menjelaskan hubungan antarunsur lingkaran, termasuk hubungan antara jari-jari dan diameter.
6	Sejarah	80	Perlu peningkatan dalam hal Mengevaluasi pengaruh Perang Dunia I dan II terhadap pergerakan nasional, memahami dampak pendudukan militer Jepang di berbagai sektor kehidupan masyarakat Indonesia..
7	Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan	78	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Memahami aturan dan konsep dasar permainan bola besar (sepak bola, bola voli, bola basket), Menerapkan strategi dan taktik sederhana dalam situasi permainan yang sebenarnya, Mengembangkan kemampuan kerja sama tim, komunikasi, dan kepemimpinan saat bermain dalam kelompok. Perlu peningkatan dalam hal Mempraktikkan teknik dasar permainan dengan benar, Memahami konsep kebugaran jasmani.
8	Bimbingan dan Konseling/Konselor (BP/BK)	95	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal meningkatkan semangat belajar, menyesuaikan ekspresi perasaan diri sendiri dan orang lain secara tepat untuk menyelesaikan konflik.
C1. Dasar Bidang Keahlian			
1	Animasi 3D	84	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Menganalisis strategi algoritmik untuk solusi efisien, Menganalisis kritis kasus sosial akibat teknologi.

Nama Murid : REZA M ASBULAH
NIS/NISN : 0237.2024.1925 / 0077376737
Sekolah : SMKN 2 LINGSAR
Alamat : JL. SONOKELING DASAN GERIA

Kelas : XI ANIMASI 1
Fase : F
Semester : 2
Tahun Ajaran : 2025/2026

No	Mata Pelajaran	Nilai Akhir	Capaian Kompetensi
C2. Dasar Program Keahlian			
1	Kreativitas, Inovasi, dan Kewirausahaan	82	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Menyusun strategi produksi.
2	Animasi	81	Mencapai Kompetensi dengan sangat baik dalam hal Membuat gerak berulang karakter, akting pergerakan karakter dan lip sync, Melakukan clean up gambar, Perencanaan dan pembuatan rekam dialog animasi.

Kokurikuler	

No	Ekstrakurikuler	Keterangan
1		
2		

Ketidakhadiran		Catatan Wali Kelas
Sakit	: 0 hari	Selama semester ini Ananda telah berusaha dengan baik. Tingkatkan lagi frekuensi belajarnya di rumah dan jangan ragu bertanya kepada guru jika ada materi yang kurang dipahami. Ananda memiliki potensi yang sangat besar. Dengan pengelolaan waktu belajar yang lebih baik dan lebih giat berlatih, hasil belajarnya pasti akan jauh lebih optimal.
Izin	: 1 hari	
Tanpa Keterangan	: 0 hari	

Keterangan Kenaikan Kelas : Naik ke kelas XII
--

Tanggapan Orang Tua/Wali Murid