

Nama : ARARYA DAFFA ISTIBRA

NISN : 0088317657

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

Provinsi

: SMAN 1 TUREN

: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

INTELLIGENCE QUOTIENT TEST

Psikogram

<div> <div>Skor IQ : [118]</div> </div>				
<div> <div>⚙️ <= 79</div> <div>Very Low</div> <div>(Kurang Sekali)</div> </div>	<div> <div>★ 80 - 89</div> <div>Below Average</div> <div>(Di bawah Rata-rata)</div> </div>	<div> <div>📊 90 - 108</div> <div>Average</div> <div>(Sedang)</div> </div>	<div> <div>👥 109 - 124</div> <div>Above Average</div> <div>(Di atas Rata-rata)</div> </div>	<div> <div>🏔️ >= 124</div> <div>High</div> <div>(Superior)</div> </div>

ASPEK PSIKOLOGIS	GAMBARAN BILA SKOR RENDAH	KS	K	S	B	BS	GAMBARAN BILA SKOR TINGGI
		1	2	3	4	5	
KEMAMPUAN INTELEKTUAL							
INTELEGENSI UMUM	Hanya mampu mengatasi masalah yang sifatnya sederhana			✓			Mampu mempelajari dan atau memecahkan hal-hal yang baru dan kompleks
LOGIKA BERPIKIR	Proses berpikirnya kurang teratur dan tidak mengikuti pola/aturan tertentu			✓			Proses berpikirnya teratur dan terarah mengikuti pola/aturan tertentu
KEMAMPUAN ANALISA DAN SINTESA	Kurang mampu mengolah atau menguraikan sekaligus menarik kesimpulan tentang permasalahan yang dihadapi				✓		Mampu mengolah/menguraikan sekaligus menarik kesimpulan tentang permasalahan yang dihadapi
KEMAMPUAN BERPIKIR ABSTRAK	Menelaah/melihat permasalahan dari satu segi sudut pandang kurang luas			✓			Menelaah/melihat permasalahan dari satu segi sudut pandang luas
KEMAMPUAN NUMERIK	Kurang mampu mengolah/mengoperasikan hitungan angka			✓			Mampu mengolah/mengoperasikan hitungan angka
PENALARAN VERBAL	Kurang mampu memahami/menggunakan kata-kata					✓	Mampu memahami/menggunakan kata-kata
KS = Kurang Sekali K = Kurang S = Sedang B = Baik BS = Baik Sekali							

Kemampuan Intelektual

Ananda **ARARYA DAFFA ISTIBRA** memiliki kemampuan intelegensi umum yang berada pada kategori **Above Average (Di atas Rata-rata)**, Ananda memiliki potensi kecerdasan yang berada pada taraf rata-rata. Hal ini mengindikasikan bahwa kemampuannya cukup memadai untuk memahami persoalan yang sedang dihadapinya. Cara berpikirnya cukup teratur dan terarah mengikuti alur tertentu. Ia mampu memecah persoalan menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola sistematis. Ananda ia mampu berpikir menggunakan sudut pandang yang lebih luas untuk menyederhanakan masalah. dalam hal mengoperasikan angka, ananda cukup mudah untuk mengolah angka-angka itungn hingga ke tingkat kesulitan yang lebih kompleks. Dalam memahami kata-kata, ananda dinilai sangat baik saat menghadapi persoalan baik tertulis maupun lisan. Ia mampu mendayagunakan wawasan logikanya untuk memahami informasi yang diterimanya.

Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis dari ananda **ARARYA DAFFA ISTIBRA**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **ARARYA DAFFA ISTIBRA** Ananda relatif cepat dan mudah memahami permasalahan baru yang sifatnya rumit. Memiliki alur berpikir sistematis sehingga mampu menetapkan alternatif solusi yang tepat. Mampu menguraikan persoalan menjadi bagian-bagian yang mudah dipahami. Mampu menggunakan pengalaman dan sudut pandangnya secara luas dalam melihat suatu permasalahan. Memiliki kemampuan yang baik dalam memahami ide dan konsep yang berbentuk angka serta mampu menemukan pemecahannya. Ananda mudah dalam menghadapi persoalan baik tertulis maupun lisan serta dapat mendayagunakan wawasan logikanya untuk memahami informasi yang diterimanya.

LEARNING STYLE TEST

		Skor	Dominasi	K	KINESTETIK
👁️	VISUAL	12	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	12	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	21	<div><div></div></div>		
📖	READING-WRITING	3	<div><div></div></div>		

Hasil analisa "Learning Style"

Berdasarkan data Modalitas Belajar di atas, maka yang menonjol adalah kemampuan KINESTETIK. Putra - Putri Bapak/Ibu adalah Pelajar dengan tipe KINESTETIK. Dengan karakteristik umum dan pola belajar serta metode belajar yang tepat, sebagai berikut:

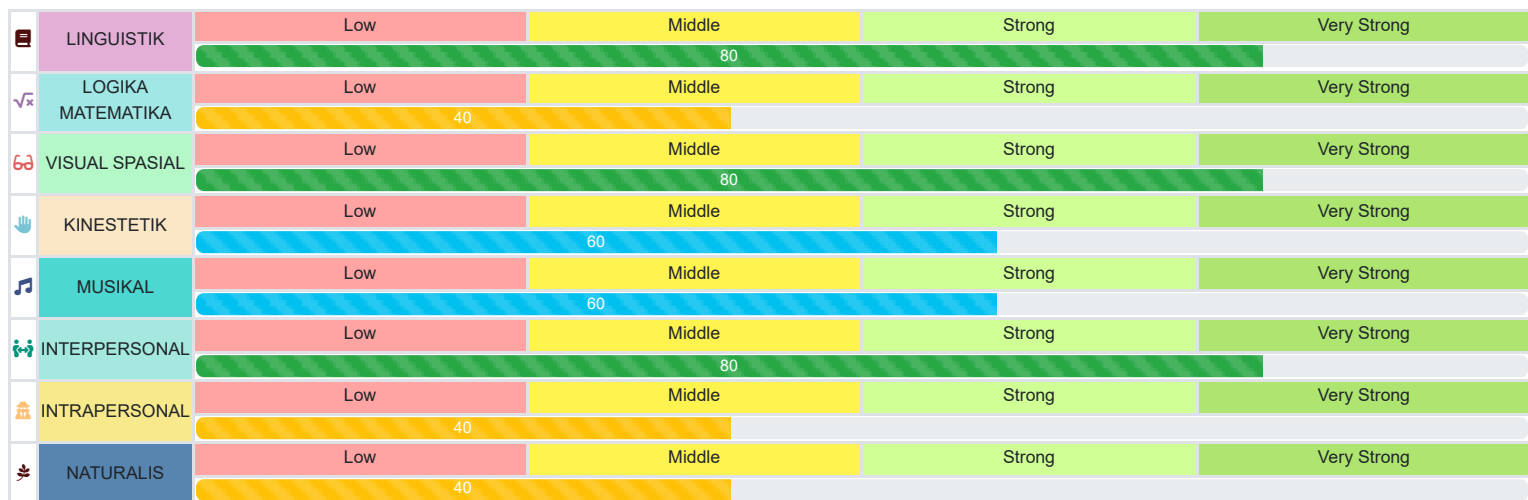
Karakteristik

Banyak bergerak, sering mengubah posisi saat mengerjakan sesuatu, belajar, ataupun bekerja - Belajar melalui kegiatan praktik - Menghafal dan mengingat dengan disertai gerakan fisik - Menggunakan jari sebagai penunjuk saat membaca - Memainkan sesuatu sambil belajar (menjentikkan jari, memainkan alat tulis, mencoret-coret, dan lain-lain) - Cenderung tidak mampu menahan diri untuk diam dalam waktu lama - Berbicara dengan perlahan - Menanggapi perhatian fisik - Menyentuh orang lain untuk mendapatkan perhatian mereka - Berdiri dekat ketika sedang berbicara dengan orang lain - Banyak menggunakan bahasa tubuh (non verbal) - Tidak dapat duduk diam di suatu tempat untuk waktu yang lama - Sulit membaca peta kecuali memang sudah pernah ke tempat tersebut - Menggunakan kata-kata yang mengandung aksi - Menyukai kegiatan atau permainan yang menyibukkan (secara fisik) - Ingin melakukan segala sesuatu.

Saran Strategi Belajar

Melibatkan diri atau beraktivitas fisik ringan saat belajar seperti berjalan-jalan, berayun kaki, menggerakkan kaki atau tangan - Memposisikan fisik dengan kondisi yang nyaman, seperti berdiri, berjalan, mengucapkan/berbicara/membaca sambil menggerakkan kaki atau tangan, duduk sambil menggerakkan kaki atau tangan, merebahkan badan sambil menggerakkan kaki atau tangan - Belajar melalui kegiatan seni atau olahraga - Menggunakan kepekaan semua indera (melihat, menyentuh, mengecap, menghirup, mendengar) - Membuat contoh konkret/nyata, atau menggunakan alat bantu fisik seperti flashcard, model, alat peraga, papan tulis untuk membantu memvisualisasikan konsep - Praktik praktis dengan cara eksperimen, percobaan sendiri, simulasi untuk mengamati dan memahami suatu konsep secara langsung - Magang, mengerjakan proyek, aktivitas lapangan - Belajar atau bekerja langsung di laboratorium - Mengumpulkan atau mengoleksi hal-hal yang disukai atau yang sedang dipelajari (mengumpulkan tipe-tipe bebatuan, mengumpulkan tipe-tipe aroma, mengumpulkan tipe-tipe rerumputan) - Menghadiri pameran, simulasi, tutorial, dan percontohan - Membaca petunjuk kerja/petunjuk penggunaan, lalu langsung mempraktikannya - Mempraktikan langsung dengan cara bermain peran/role playing yang melibatkan pergerakan dan interaksi fisik - Diskusi kelompok untuk memperkuat pemahaman - Gunakan contoh kasus dan penerapan konsep untuk memahami konsep/ide/prinsip yang abstrak atau rumit - Libatkan tubuh dalam belajar dengan mencoba meniru apa yang dipelajari dengan gaya guru saat menyampaikan materi - Setiap kali membaca atau mendengarkan seseorang berbicara, bangkitlah untuk sedikit bergerak setiap 15-20 menit sekali.

MULTIPLE INTELLIGENCES TEST



Multiple Intelligence

Berdasarkan hasil Multiple Intelligences Test, ananda ARARYA DAFFA ISTIBRA pelajar dengan kecerdasan LINGUISTIK - VISUAL SPASIAL - INTERPERSONAL, yang lebih dominan

- Kecerdasan bahasa (Linguistik) berisi kemampuan untuk berfikir dan menggunakan bahasa dan kata-kata, baik secara tertulis maupun lisan, dalam berbagai bentuk yang berbeda untuk mengekspresikan gagasan-gagasannya
- Kecerdasan Visual-Spasial memuat kemampuan seseorang untuk lebih memahami secara lebih mendalam hubungan antar objek dan ruang
- Kecerdasan Interpersonal menunjukkan kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan orang lain. Mereka cenderung untuk memahami dan berinteraksi dengan orang lain sehingga mudah bersosialisasi dengan lingkungan sekelilingnya

Karakteristik

Kecerdasan Linguistik ditunjukkan dengan kepekaan seseorang pada bunyi, struktur, makna, fungsi kata, dan bahasa. Anak yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; berkomunikasi lisan & tulis - mengarang cerita - diskusi & mengikuti debat suatu masalah - belajar bahasa asing - bermain “game” bahasa - membaca dengan pemahaman tinggi - mudah mengingat kutipan, ucapan ahli, pakar, ayat - tidak mudah salah tulis atau salah eja - pandai membuat lelucon - pandai membuat puisi - tepat dalam tata bahasa - kaya kosa kata - menulis secara jelas,

Kecerdasan Visual Spasial ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia spasial-visual secara akurat dan mentransformasi persepsi awal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; arsitektur, bangunan - dekorasi - apresiasi seni, desain, denah - membuat dan membaca chart, peta - koordinasi warna - membuat bentuk, patung dan desain tiga dimensi lainnya - menciptakan dan interpretasi grafik - desain interior - dapat membayangkan secara detil benda-benda - pandai navigasi, arah - melukis, membuat sketsa - bermain game ruang - berpikir dalam image atau bentuk - memindahkan bentuk dalam angan-angan, Kecerdasan Interpersonal ditandai dengan kemampuan mencerna dan merespon secara tepat suasana hati, temperamen, motivasi, dan keinginan orang lain. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; mengasuh dan mendidik orang lain - berkomunikasi - berinteraksi - berempati dan bersimpati - memimpin dan mengorganisasikan kelompok - berteman - menyelesaikan dan menjadi mediator konflik - menghormati pendapat dan hak orang lain - melihat sesuatu dari berbagai sudut pandang - sensitif atau peka pada minat dan motif orang lain - kerjasama dalam tim,

Pola Pengembangan Potensi Kecerdasan

(Mengajak anak berdialog atau berdiskusi. Dimulai dengan sering bertanya tentang kondisi anak atau lingkungan sekitarnya, menggali berbagai perasaannya. Kegiatan ini bermanfaat untuk pengembangan bahasa dan pengendalian emosinya - Membacakan cerita. Kebiasaan membacakan cerita sebelum tidur perlu dijadwalkan. Buku dapat dipilih oleh anak sesuai minatnya. Jika dibiasakan membacakan cerita, maka anak tidak merasakan kegiatan ini sebagai alternatif bermain tetapi menjadi kebutuhan. Ekspresi dan intonasi penutur cerita juga akan mengarahkan anak untuk lebih mandiri dalam mengeksplorasi bacaan - Merangkai cerita. Berikan anak potongan-potongan gambar lalu minta ia menyusunnya dan bercerita berdasarkan susunan gambar tersebut. Atau anak dapat diminta bercerita tentang pengalamannya. Jika anak sudah dapat menulis, latih anak untuk menuliskan tentang perasaan atau pengalamannya - Bermain kartu huruf atau kata. Dimulai dari huruf ampelas, kartu huruf, kartu suku kata sampai kartu kata. Ajak anak main tebak-tebakan, misalnya menyebutkan kata dengan awalan atau akhiran huruf tertentu - Bermain peran, untuk mencoba berbagai peran sosial di sekitarnya, menyatakan peran sesuai jenis kelaminnya, mewujudkan imajinasi dan melatih kerja sama. Melalui dialog dalam main peran ini anak berlatih berkomunikasi secara verbal dengan orang lain - Bermain teka-teki silang, atau permainan lain yang berorientasi bahasa (monopoli, scrabble) - Memperdengarkan lagu atau dongeng anak-anak, lalu ajak anak ikut bernyanyi mengikutinya. Kegiatan ini mempertajam pendengaran anak, menuntut anak untuk teliti dalam menyimak dan menirukan kembali kata-kata yang ia dengar, serta menambah kosa kata - Memutar film drama atau detektif lalu menuliskannya dalam bahasanya sendiri atau menceritakan apa yang diperkirakan akan terjadi pada cerita selanjutnya. Bisa juga dengan langsung dijadikan bahan diskusi - Mengisi buku harian, dan menulis surat pada teman. Untuk anak yang belum dapat menulis dengan baik dapat diminta untuk bercerita lalu kita yang membantu menuliskan, anak tinggal menuliskan namanya saja atau menghiasnya. Untuk anak yang sudah dapat menulis awalnya diberikan lembaran terbatas hanya beberapa baris tulisan, selanjutnya ditingkatkan sesuai kemampuan anak),

(Mengajak anak melukis, menggambar atau mewarnai. Kegiatan ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan termasuk kegiatan favorit anak pada umumnya. Biarkan anak menggambar sesuai imajinasinya, namun bila ingin melihat contoh pun tidak masalah. Kegiatan ini merangsang kreativitas, mengembangkan imajinasi, ajang ekspresi dan melatih motorik halusnya - Memberikan kesempatan anak untuk mencorat-coret, biasanya dimulai sejak anak umur 18 bulan. Coretan merupakan tahap awal dari menggambar dan menulis yang menuntut koordinasi mata-tangan dan dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasinya. Siapkan kertas atau dinding khusus agar anak tidak mencorat-coret di sembarang tempat - Membuat prakarya, misalnya berbagai lipatan kertas yang akan melatih visual spatial anak. Kegiatan ini juga akan membangun kepercayaan diri anak - Menggambarkan benda-benda yang disebut dalam sebuah lagu atau sajak, sehingga selain gembira anak juga dapat melatih visualnya karena harus membayangkan dulu benda-benda yang akan digambarnya -Mengunjungi berbagai tempat untuk memperkaya pengalamannya kemudian meminta anak menggambarkan apa saja yang sudah dilihatnya, misalnya ke kebun binatang atau museum - Bermain balok, lego, stempel atau pazel, maze, rumah-rumahan, bermain ilusi optik kamera, dll. Bersama-sama ibu menata meja makan, membersihkan rumah, dll sehingga selain melatih visual anak juga membangun kepercayaan diri anak karena dapat mengambil keputusan sendiri - Bermain membuat hiasan dengan pelubang kertas yang lubangnya berbentuk aneka hewan atau benda - Bermain membentuk dengan playdough atau adonan tepung - Bermain dengan video interaktif/games - Menonton film animasi - Bermain membaca peta),

(Membuat peraturan bersama dalam keluarga melalui diskusi, sehingga tiap anak merasa memiliki peraturan tersebut. Peraturan ini dapat ditulis dan dipajang di kamar anak atau di luar kulkas - Memberi kesempatan tanggung jawab di rumah, misalnya mencuci peralatan makannya sendiri, dll - Melatih anak untuk menghargai perbedaan pendapat antara anak dengan adik, kakak, atau temannya - Mengajak anak berkunjung ke keluarga saudara atau tetangga - Menumbuhkan sikap ramah dan peduli pada sesama, misalnya berkunjung ke panti asuhan atau rumah sakit, memberikan bingkisan sederhana kepada anak jalanan - Melatih anak mengucapkan terima kasih, minta tolong atau minta maaf - Melatih kesabaran menunggu giliran - Membuat sebuah proyek kerjasama dengan seluruh anggota keluarga, misalnya, proyek memelihara kelinci, membuat taman bunga, dll),







Profesi

Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Jurnalis, wartawan, penulis, penerjemah, penyair, novelis, editor, pengacara, juru bahasa, hubungan masyarakat, reporter, guru, sejarawan, pustakawan, dan sebagainya













Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Pilot, perancang busana, desainer, arsitek, Fotografer , navigator , ahli bedah, seniman, atis, insinyur, dan sebagainya

Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Manajer tim, pemimpin, negosiator, politisi, humas, tenaga penjual, psikolog, resepsionis, guru, konselor, diplomat, terapis, pekerja penitipan anak, pelatih, manajer, perawat, dokter, filsuf, konselor, pramuniaga, dan sebagainya

Statistik

 MATERI UJI	 NILAI	 CAPAIAN	 RERATA	 PERINGKAT	 LEVEL
LITERASI	300.00	66.67 %	269.83	191 / 424	CAKAP
NUMERASI	210.00	46.67 %	245.12	271 / 424	DASAR
Jumlah Nilai : 510.00		Peringkat Ranking 229 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi		7 dari 9 soal, 77.78 %	<div><div></div></div>
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra		3 dari 6 soal, 50 %	<div><div></div></div>
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)		4 dari 7 soal, 57.14 %	<div><div></div></div>
A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3)		2 dari 2 soal, 100 %	<div><div></div></div>
NUMERASI			
A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian		2 dari 3 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri		1 dari 3 soal, 33.33 %	<div><div></div></div>
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar		3 dari 3 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)		2 dari 3 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>

Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra



3 dari 6 soal, 50 %



A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra artinya:

Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks fiksi.

Yang dinilai dari A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra:

Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik.

A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)



4 dari 7 soal, 57.14 %



A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu ide atau informasi eksplisit dalam teks informasional (non-fiksi) dan sastra.

Yang dinilai dari A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2):

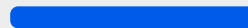
Kemampuan menginterpretasi dan memahami isi teks jenis nonfiksi dan fiksi peserta didik.

NUMERASI

A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri



1 dari 3 soal, 33.33 %



A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri artinya:

Kompetensi peserta didik dalam berpikir menggunakan konsep, prosedur, fakta, dan alat matematika pada konten geometri untuk menyelesaikan masalah sehari-hari.

Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

MINAT

RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **ARARYA DAFFA ISTIBRA** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Sosial

Kelompok Program Studi : Sosial

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Sosiologi

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Urusan Publik

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Sosiologi