

Nama : FANDY ALFANSHIO

NISN : 0082196840

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

Provinsi






: SMAN 1 TUREN

: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

INTELLIGENCE QUOTIENT TEST

Psikogram

Skor IQ : [120]				
 <= 79	 80 - 89	 90 - 108	 109 - 124	 >= 124
Very Low (Kurang Sekali)	Below Average (Di bawah Rata-rata)	Average (Sedang)	Above Average (Di atas Rata-rata)	High (Superior)

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 **FANDY ALFANSHIO** memiliki kemampuan intelegensi umum yang berada pada kategori **Above Average (Di atas Rata-rata)**, Ananda memiliki potensi kecerdasan yang berada pada taraf di atas rata-rata. Hal ini mengindikasikan bahwa ia memiliki kemampuan yang baik dalam mempelajari sesuatu yang baru yang memiliki sifat kompleks. Hanya saja, cara berpikirnya masih belum runtut dan terarah sehingga terkadang membuat solusi yang kurang tepat dari persoalan yang dihadapinya. Ia mampu memecah persoalan menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola sistematis. Ananda ia mampu berpikir menggunakan sudut pandang yang lebih luas untuk menyederhanakan masalah. Ananda dinilai memiliki kemampuan yang baik dalam memahami ide dan konsep yang berbentuk angka serta mampu menemukan pemecahannya. 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 **FANDY ALFANSHIO**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **FANDY ALFANSHIO** Ananda relatif cepat dan mudah memahami permasalahan baru yang sifatnya rumit. 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.

Yang Perlu Ditingkatkan

- Cara berpikirnya masih belum runtut dan terarah sehingga memerlukan banyak latihan dan berdiskusi dengan orang lain yang lebih berkompeten.

LEARNING STYLE TEST

		Skor	Dominasi	K	KINESTETIK
👁️	VISUAL	6	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	9	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	24	<div><div></div></div>		
📖	READING-WRITING	9	<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:

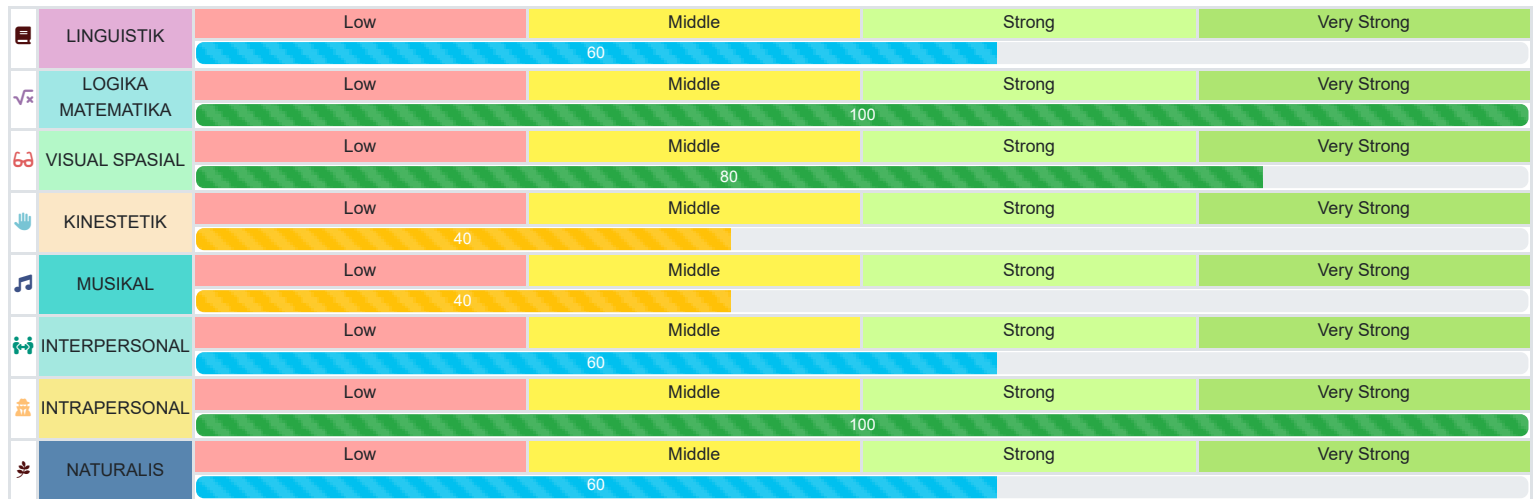
Karakteristik

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 FANDY ALFANSHIO pelajar dengan kecerdasan LOGIKA MATEMATIKA - INTRAPERSONAL, yang lebih dominan

1. Kecerdasan logis matematis memuat kemampuan seseorang dalam berpikir secara induktif dan deduktif, berpikir menurut aturan logika, memahami dan menganalisis pola angka-angka, serta memecahkan masalah dengan menggunakan kemampuan berpikir
2. Kecerdasan Intrapersonal adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap perasaan dirinya sendiri

Karakteristik

Kecerdasan Logis Matematika ditandai dengan kepekaan pada pola-pola logis dan memiliki kemampuan mencerna pola-pola tersebut, termasuk juga numerik serta mampu mengolah alur pemikiran yang panjang. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; menghitung , menganalisis hitungan - menemukan fungsi-fungsi dan hubungan - memperkirakan - memprediksi - bereksperimen - mencari jalan keluar yang logis - menemukan adanya pola - induksi dan deduksi - mengorganisasikan/membuat garis besar - membuat langkah-langkah - bermain permainan yang perlu strategi - berpikir abstrak dan menggunakan simbol abstrak - menggunakan algoritme,

Kecerdasan Intrapersonal ditandai dengan kemampuan memahami perasaan sendiri dan kemampuan membedakan emosi; pengetahuan tentang kekuatan dan kelemahan diri. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; berfantasi, “bermimpi” - menjelaskan tata nilai dan kepercayaan - mengontrol perasaan - mengembangkan keyakinan dan opini yang berbeda - menyukai waktu untuk menyendiri, berpikir, dan merenung - introspeksi - mengetahui dan mengelola minat dan perasaan - mengetahui kekuatan dan kelemahan diri - memotivasi diri - mematok tujuan diri yang realistik - memahami konflik dan motivasi diri,

Pola Pengembangan Potensi Kecerdasan

(Bermain pazel, dapat juga dengan permainan lain seperti ular tangga atau kartu domino. Permainan ini membantu mengasah kemampuan memecahkan masalah menggunakan logika - Bermain dengan bentuk-bentuk geometri, dapat dimulai sejak usia bayi dengan menggantung berbagai bentuk geometri warna-warni. Untuk anak yang lebih besar ajak anak membandingkan perbedaan berbagai bentuk geometri, kegunaan, mengelompokkan, dan mencari contoh benda di sekitar dengan bentuk geometri tertentu - Pengenalan bilangan melalui nyanyian, tepuk, dan sajak berirama. Anak dapat juga membuat tepuk atau lagu versi sendiri untuk mengenal berhitung - Obrolan ringan tentang sebab akibat, bermain tebak-tebakan, bermain tentang perbandingan bilangan dengan topik yang menarik bagi anak - Bermain menyusun pola tertentu, dengan kancing warna-warni atau benda lainnya, pengamatan atas berbagai rutinitas kejadian sehari-hari sehingga anak memahami hubungan sebab akibat - Eksperimen sederhana misalnya bermain mencampur warna atau bermain menuang air ke berbagai wadah dengan bermacam bentuk, mengukur besar kaki, menemukan konsep udara, mengukur panjang-berat-volume suatu benda, , mengamati benda kecil dengan lup, menyeimbangkan batang kayu dan gantungan pakaian - Berjalan-jalan ke luar rumah untuk berinteraksi dengan alam sekitar - Mengajak anak berbelanja, misalnya mengecek barang sesuai daftar belanja, mencermati berat barang yang dibeli, menghitung uang kembalian, memilih dan mengelompokkan berbagai barang (bermain mengelompokkan atau menyortir benda) - Mengenalkan cara menggunakan kalkulator dan komputer),







(Menciptakan citra diri positif, dengan cara kita sebagai orang tua bersikap tegas dan berwibawa namun tetap hangat dan peduli pada anak sehingga anak hormat pada orang tua dan menerima keberadaan mereka -Bercakap-cakap tentang cita-cita setelah mengukur tinggi dan berat badan - Bercakap-cakap tentang kekurangan dan kelebihan diri dalam suasana santai. Bantu anak untuk menemukan dan menyadari kekurangan dirinya yang baru diperbaiki - Bermain peran tentang berbagai profesi - Mengisi buku harian atau jurnal sederhana. Bagi anak yang belum dapat membaca, diadakan kegiatan mengisi jurnal dengan menggambar kegiatan yang sudah dilakukan sehari itu - Bermain menghadap cermin dan menceritakan atau menggambar apa yang dilihatnya. Orang tua perlu mengarahkan bila ada hal-hal yang tidak dapat anak lihat pada dirinya - Mengajak anak berimajinasi menjadi tokoh sebuah cerita dalam buku. Biarkan anak memilih peran yang ia sukai dan orang tua/guru dapat terlibat dalam permainan tersebut - Membuat jadwal kegiatan sehari-hari - Membayangkan diri di masa yang akan datang, misalnya dengan pertanyaan, "Jika aku sudah lulus SMA, aku akan...." Biarkan ia mengkhayalkan masa depannya, karena dari kegiatan ini kita dapat mengetahui bagaimana anak memandang dirinya saat ini dan nanti - Membiasakan pujian),

Profesi

Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Ilmuwan, ahli matematika, ekonom, programmer, akuntan, analis, pengacara, ahli ilmu, apoteker, dokter, insinyur, penemu, peneliti, pengacara, dan sebagainya

Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Terapis, konselor, konsultan, psikolog/psikiater, pengusaha, filsuf, dan ahli teori, pengusaha, peneliti, penulis, pelatih, kriminolog, guru, motivator, penulis, ilmuwan, dan sebagainya

Statistik

 MATERI UJI	 NILAI	 CAPAIAN	 RERATA	 PERINGKAT	 LEVEL
LITERASI	210.00	46.67 %	269.83	292 / 424	DASAR
NUMERASI	300.00	66.67 %	245.12	141 / 424	CAKAP
Jumlah Nilai : 510.00		Peringkat Ranking 226 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi	👎	5 dari 9 soal, 55.56 %	<div></div>
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra	👎	2 dari 6 soal, 33.33 %	<div></div>
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)	👎	2 dari 5 soal, 40 %	<div></div>
A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)	👎	3 dari 7 soal, 42.86 %	<div></div>
A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3)	👍	2 dari 3 soal, 66.67 %	<div></div>
NUMERASI			
A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan	👍	4 dari 5 soal, 80 %	<div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian	👍	3 dari 3 soal, 100 %	<div></div>
A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri	👍	2 dari 3 soal, 66.67 %	<div></div>
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar	👎	1 dari 4 soal, 25 %	<div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)	👍	6 dari 6 soal, 100 %	<div></div>
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)	👎	3 dari 6 soal, 50 %	<div></div>
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)	👎	1 dari 3 soal, 33.33 %	<div></div>

Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi



5 dari 9 soal, 55.56 %



A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi artinya:

Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks informasional (non-fiksi).

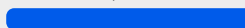
Yang dinilai dari A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi:

Kemampuan memahami teks jenis nonfiksi peserta didik.

A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra



2 dari 6 soal, 33.33 %



A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra artinya:

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

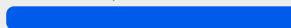
Yang dinilai dari A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra:

Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik.

A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)



2 dari 5 soal, 40 %



A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1) artinya:

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

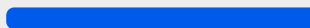
Yang dinilai dari A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1):

Kemampuan menemukan ide dan informasi eksplisit isi teks nonfiksi dan fiksi peserta didik.

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



3 dari 7 soal, 42.86 %



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):

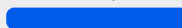
Kemampuan menginterpretasi dan memahami isi teks jenis nonfiksi dan fiksi peserta didik.

NUMERASI

A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar



1 dari 4 soal, 25 %



A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar artinya:

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

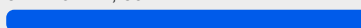
Yang dinilai dari A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten aljabar.

A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)



3 dari 6 soal, 50 %



A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan menerapkan pengetahuan dan pemahaman tentang fakta-fakta, relasi, proses, konsep, prosedur, dan metode pada konten bilangan dengan konteks situasi nyata untuk menyelesaikan masalah atau menjawab pertanyaan.

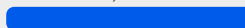
Yang dinilai dari A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2):

Kemampuan peserta didik menerapkan dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep application.

A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)



1 dari 3 soal, 33.33 %



A.2.7. Kompetensi Menalar (L3) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis data dan informasi, membuat kesimpulan, dan memperluas pemahaman dalam situasi baru, meliputi situasi yang tidak diketahui sebelumnya atau konteks yang lebih kompleks.

Yang dinilai dari A.2.7. Kompetensi Menalar (L3):

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep reasoning.

MINAT

RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **FANDY ALFANSHIO** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Fisika

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Fisika

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Biologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Biologi

DATA
PRESTASI

Prestasi 1

Deskripsi singkat
Olimpiadae UM (UNIVERSITAS MALANG)

Bidang Prestasi	Tingkat Prestasi
olimpiade	nasional
Individu/Kelompok	
kelompok	

Prestasi 2

Deskripsi singkat
MEWAKILI OLIMPIADE OSN

Bidang Prestasi	Tingkat Prestasi
olimpiade	kabupaten
Individu/Kelompok	
individu	

Prestasi 3

Deskripsi singkat
OLIMPIADE

Bidang Prestasi	Tingkat Prestasi
olimpiade	kabupaten
Individu/Kelompok	
kelompok	