

Nama : ALFARENZO WINARDI

NISN : 0082633977

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

## Provinsi

: SMAN 1 TUREN

: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

# INTELLIGENCE QUOTIENT TEST

## Psikogram

<div> <div>Skor IQ : [120]</div> </div>				
<div> <div>⚙️ &lt;= 79</div> <div>Very Low (Kurang Sekali)</div> </div>	<div> <div>★ 80 - 89</div> <div>Below Average (Di bawah Rata-rata)</div> </div>	<div> <div>📋 90 - 108</div> <div>Average (Sedang)</div> </div>	<div> <div>👥 109 - 124</div> <div>Above Average (Di atas Rata-rata)</div> </div>	<div> <div>🏔️ &gt;= 124</div> <div>High (Superior)</div> </div>

ASPEK PSIKOLOGIS	GAMBARAN BILA SKOR RENDAH	KS	K	S	B	BS	GAMBARAN BILA SKOR TINGGI
		1	2	3	4	5	
<b>KEMAMPUAN INTELEKTUAL</b>							
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 **ALFARENZO WINARDI** 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. Cara berpikirnya cukup teratur dan terarah mengikuti alur tertentu. Ia mampu memecahkan secara sistematis persoalan yang rumit menjadi komponen-komponen yang mudah dipahami. 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 **ALFARENZO WINARDI**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

### Kelebihan

Ananda **ALFARENZO WINARDI** 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	-			
👂	AUDITORI	18			
🎵	KINESTETIK	30			
📖	READING-WRITING	-			

### 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:

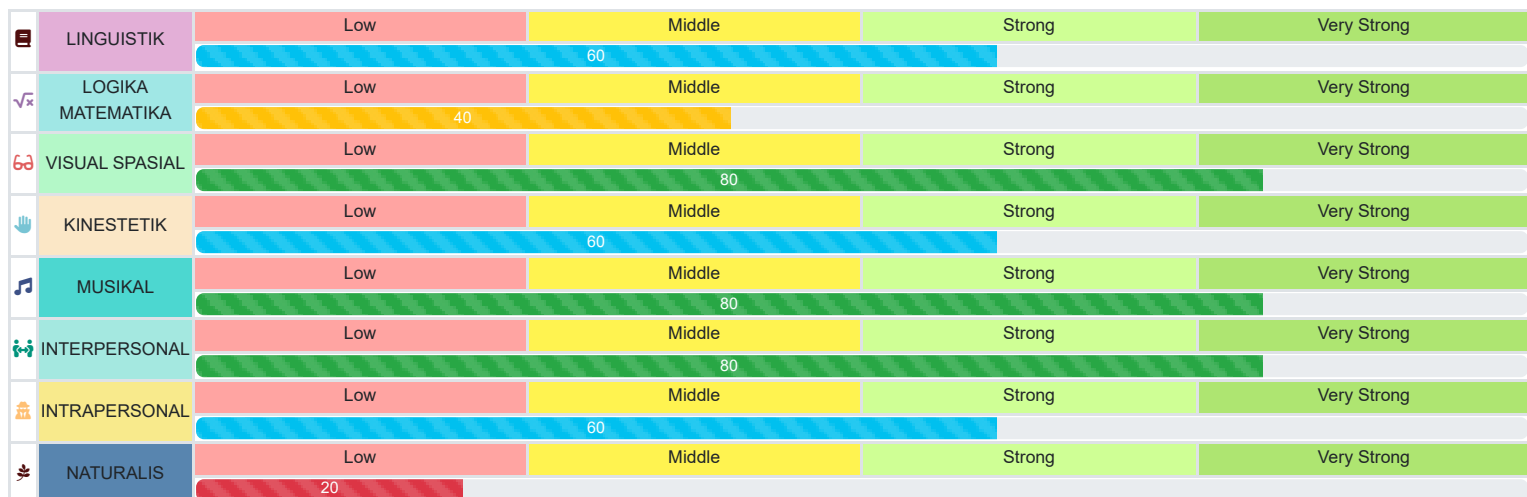
### Karakteristik

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 - Memosisikan 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 ALFARENZO WINARDI pelajar dengan kecerdasan VISUAL SPASIAL - MUSIKAL - INTERPERSONAL, yang lebih dominan

1. Kecerdasan Visual-Spasial memuat kemampuan seseorang untuk lebih memahami secara lebih mendalam hubungan antar objek dan ruang
2. Kecerdasan musikal adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara nonverbal yang berada disekelilingnya, termasuk dalam hal ini adalah nada dan irama
3. 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 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 Musikal ditandai dengan kemampuan menciptakan dan mengapresiasi irama pola titi nada, dan warna nada; apresiasi bentuk-bentuk ekspresi musikal. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal ; menyusun/mengarang melodi dan lirik - bernyanyi kecil, menyanyi dan bersiul - mudah mengenal ritme - belajar dan mengingat dengan irama, lirik - menyukai mendengarkan dan mengapresiasi musik - memainkan instrumen musik - mengenali bunyi instrumen - mampu membaca musik (not balok, dll) - mengetukkan tangan, kaki - memahami struktur musik,

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 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 puzzle, 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),

(Beri kesempatan pada anak untuk melihat kemampuan dirinya, misal dengan pertanyaan: Siapa yang suka musik? Siapa yang suka bernyanyi? - Mengunjungi pemusik atau musisi untuk menceritakan pengalamannya - Karya wisata musik, misalnya ke stasiun radio/televsisi/PH, studio rekaman - Mengajak anak bermain musik, baik alat musik sungguhan maupun alat musik buatan sendiri (misal dari kaleng bekas ditutup kertas semen, konser musik dapur, dsb) - Meminta anak untuk menciptakan sendiri irama, rap atau senandung, dan jika mungkin ditampilkan dengan alat musik - Diskografi, yaitu mencari lagu atau lirik potongan lagu yang berhubungan dengan topik tertentu. Misalnya, pembahasan tentang DPR, anak akan teringat lagu 'Wakil Rakyat' dari Iwan Fals - Musik supermemori, yaitu memutar musik efektif di saat santai. Misalnya memutar lagu atau musik yang pelan saat anak-anak bekerja membereskan rumah - Meminta anak-anak untuk mengarang sebuah lagu sederhana baik mengganti syairnya saja maupun dengan melodinya - Menirukan berbagai nada, memperdengarkan musik instrumental, dan mengajak anak bernyanyi sendiri atau bersama-sama),

(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

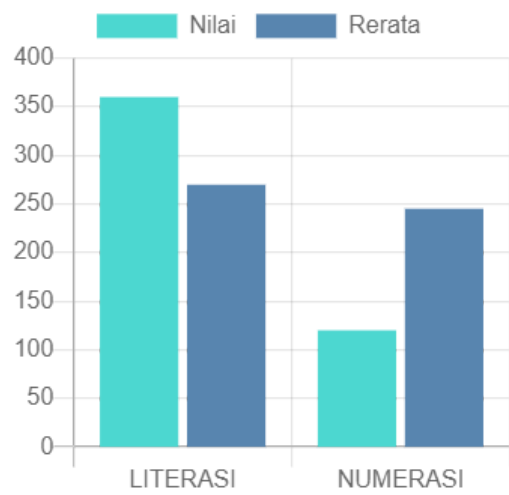
Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Pilot, perancang busana, desainer, arsitek, Fotografer, navigator, ahli bedah, seniman, artis, insinyur, dan sebagainya







Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Penyanyi, konduktor musik, DJ, guru musik, penulis lagu, komposer, teknisi rekaman, pemain alat musik, promotor musik, manajer perusahaan rekaman, 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

ACADEMIC POTENTIAL  
TEST

Statistik



 MATERI UJI	 NILAI	 CAPAIAN	 RERATA	 PERINGKAT	 LEVEL
LITERASI	360.00	80.00 %	269.83	90 / 424	CAKAP
NUMERASI	120.00	26.67 %	245.12	379 / 424	PERLU INTERVENSI KHUSUS
Jumlah Nilai : 480.00		Peringkat Ranking 257 / 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 %
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra	👍	5 dari 6 soal, 83.33 %
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)	👍	4 dari 6 soal, 66.67 %
A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)	👍	6 dari 7 soal, 85.71 %
A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3)	👍	2 dari 2 soal, 100 %
NUMERASI		
A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan	👎	2 dari 6 soal, 33.33 %
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian	👍	2 dari 3 soal, 66.67 %
A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri	👎	0 dari 3 soal, 0 %
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar	👎	0 dari 3 soal, 0 %
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)	👍	4 dari 6 soal, 66.67 %
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)	👎	0 dari 6 soal, 0 %

MATERI UJI / INDIKATOR	PERSENTASE CAPAIAN
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)	<div><div></div><div>0 dari 3 soal, 0 %</div></div>

Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

NUMERASI

A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan



2 dari 6 soal, 33.33 %



**A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan artinya:**

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

**Yang dinilai dari A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan:**

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten bilangan.

A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri



0 dari 3 soal, 0 %

**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.

A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar



0 dari 3 soal, 0 %

**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)



0 dari 6 soal, 0 %

**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)



0 dari 3 soal, 0 %

**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, **ALFARENZO WINARDI** berminat kuliah di:

#### PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Kesehatan

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

Biologi

#### PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Teknik atau rekayasa

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

- Fisika dan Matematika Tingkat Lanjut; atau
- Kimia dan Matematika Tingkat Lanjut; atau
- Fisika; atau
- Kimia; atau
- Matematika Tingkat Lanjut