

Nama : NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA

NISN : 0093004571

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

Provinsi






: SMAN 1 TUREN

: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

INTELLIGENCE QUOTIENT TEST

Psikogram

Skor IQ : [112]				
 <= 79	 80 - 89	 90 - 108	 109 - 124	 >= 124
Very Low <i>(Kurang Sekali)</i>	Below Average <i>(Di bawah Rata-rata)</i>	Average <i>(Sedang)</i>	Above Average <i>(Di atas Rata-rata)</i>	High <i>(Superior)</i>

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 **NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA** 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. Hanya saja, cara berpikirkannya 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. dalam hal mengoperasikan angka, ananda cukup mudah untuk mengolah angka-angka itungn hingga ke tingkat kesulitan yang lebih kompleks. Ia cukup mampu memahami kosakata dan mengungkapkannya kembali dengan bahasanya sendiri.

Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis dari ananda **NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA** 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	A	AUDITORI-READING-WRITING
👁️	VISUAL	12	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	15	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	6	<div><div></div></div>		
📖	READING-WRITING	15	<div><div></div></div>		

Hasil analisa "Learning Style"

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

Karakteristik

Menggumam atau berbicara dengan diri sendiri saat belajar, membaca, menghafal, mengingat sesuatu, atau saat mengerjakan sesuatu - Cenderung membaca disertai suara atau membaca dengan bersuara yang dapat didengar - Mudah untuk mengulang atau menirukan nada, irama, dan intonasi suara - Cenderung mudah terganggu dengan suara gaduh/ribut - Belajar dengan mendengarkan penjelasan verbal, rekaman suara, tanya-jawab, dan lebih mudah mengingat apa yang didiskusikan daripada yang dilihat saja - Cenderung mengalami kesulitan dalam menyampaikan sesuatu dengan menulis, lebih mudah dengan bercerita, atau menyampaikan langsung secara verbal - Menyukai kegiatan atau cara belajar dengan diskusi, tanya-jawab, bercerita, dan saling menjelaskan - Lebih senang mendengarkan (dibacakan) daripada membaca - Dapat mengulangi atau menirukan nada, irama, dan warna suara - Berbicara dalam irama yang terpola dengan baik - Berbicara dengan sangat fasih - Lebih menyukai seni musik dibandingkan seni yang lainnya - Senang berbicara, berdiskusi, dan menjelaskan sesuatu secara panjang lebar - Mengalami kesulitan jika harus dihadapkan pada tugas-tugas yang berhubungan dengan visualisasi - Lebih pandai mengeja atau mengucapkan kata-kata dengan keras daripada menuliskannya - Lebih suka humor atau gurauan lisan daripada membaca buku humor/komik..Membaca buku teks/diklat/buku pelajaran, kemudian menuliskannya di buku catatan - Cenderung suka membuat catatan yang detail (daftar istilah, judul, subjudul) - Lebih mudah belajar dengan membaca dan memahami definisi atau pengertian - Peka dan lebih tertarik pada buku, bacaan, atau penjelasan yang menggunakan kata-kata atau kalimat yang penuh dengan informasi - Tidak terganggu dengan tugas menulis esai/uraian - Lebih suka membaca sendiri hal-hal detail, seperti petunjuk kerja, petunjuk penggunaan, resep masakan, atau peraturan.

Saran Strategi Belajar

Membaca dengan bersuara - Bercerita atau menjelaskan ulang materi/ide yang sudah dipelajari kepada orang lain - Berbicara, berlatih presentasi, atau berlatih menjelaskan di depan cermin - Hadir dalam kelas atau diskusi kelompok (berdiskusi, berdebat, tanya-jawab, tutorial) - Merekam penjelasan di ruang kelas/seminar/lokakarya dan mendengarkan kembali penjelasan melalui rekaman suara - Menyediakan ruangan yang tenang untuk belajar dan mengingat kembali materi..Membaca buku teks - Menandai kalimat-kalimat tertentu dalam buku - Membuat catatan kecil atau rangkuman penting - Menulis kata dan kalimat berulang-ulang - Menulis ulang suatu ide atau konsep dengan kata/kalimat/bahasa sendiri yang mudah dipahami - Mengucapkan catatan tulisan/bacaan secara berulang di dalam hati - Susun dan ubah berbagai gambar/grafik/diagram menjadi kalimat deskriptif

MULTIPLE INTELLIGENCES TEST



Multiple Intelligence

Berdasarkan hasil Multiple Intelligences Test, ananda NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA pelajar dengan kecerdasan LINGUISTIK - LOGIKA MATEMATIKA - 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 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
- 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 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 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),

(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),

(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),

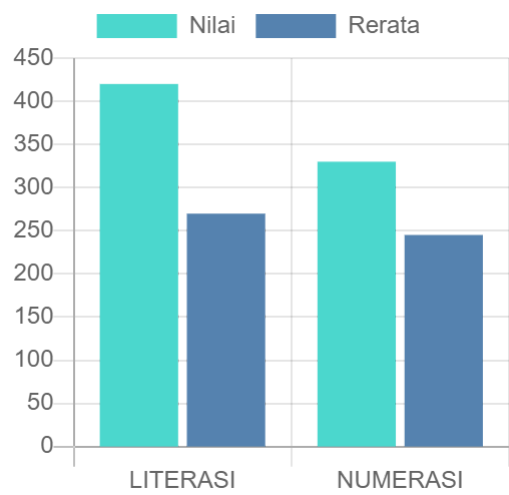
Profesi







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: 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: 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	420.00	93.33 %	269.83	18 / 424	MAHIR
NUMERASI	330.00	73.33 %	245.12	101 / 424	CAKAP
Jumlah Nilai : 750.00		Peringkat Ranking 28 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi	👍	8 dari 9 soal, 88.89 %	<div><div></div></div>
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra	👍	6 dari 6 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)	👍	6 dari 6 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)	👍	6 dari 7 soal, 85.71 %	<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	👍	5 dari 5 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian	👍	3 dari 3 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri	👎	0 dari 3 soal, 0 %	<div><div></div></div>
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar	👍	3 dari 4 soal, 75 %	<div><div></div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)	👍	6 dari 6 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)	👎	2 dari 6 soal, 33.33 %	<div><div></div></div>
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)	👍	3 dari 3 soal, 100 %	<div><div></div></div>

Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

NUMERASI

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.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)



2 dari 6 soal, 33.33 %



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.

MINAT

RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **NADIRA AULIA PUTRI SAFIRA** 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 Alam

Kelompok Program Studi : Biologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Biologi