

Nama : RIZKY YUSDIANTO

NISN : 0093013567

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>	<div>  <div>80 - 89</div> </div>	<div>  <div>90 - 108</div> </div>	<div>  <div>109 - 124</div> </div>	<div>  <div>&gt;= 124</div> </div>
<div> <div>Very Low</div> <div>(Kurang Sekali)</div> </div>	<div> <div>Below Average</div> <div>(Di bawah Rata-rata)</div> </div>	<div> <div>Average</div> <div>(Sedang)</div> </div>	<div> <div>Above Average</div> <div>(Di atas Rata-rata)</div> </div>	<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	
<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 **RIZKY YUSDIANTO** 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. Dalam menghadapi permasalahan yang kompleks, cara berpikirnya sistematis sehingga mampu mendapatkan alternatif solusi yang tepat untuk diterapkan. Ia mampu memecahkan secara sistematis persoalan yang rumit menjadi komponen-komponen yang mudah dipahami. Ananda mampu menerapkan wawasan, kecenderungan, dan hubungan antara berbagai situasi yang berbeda. Ananda dinilai memiliki kemampuan yang sangat memadai dalam memecahkan konsep-konsep yang berkaitan dengan angka dengan tingkat kesulitan yang tinggi. 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 **RIZKY YUSDIANTO**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

### Kelebihan

Ananda **RIZKY YUSDIANTO** 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	3	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	9	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	27	<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:

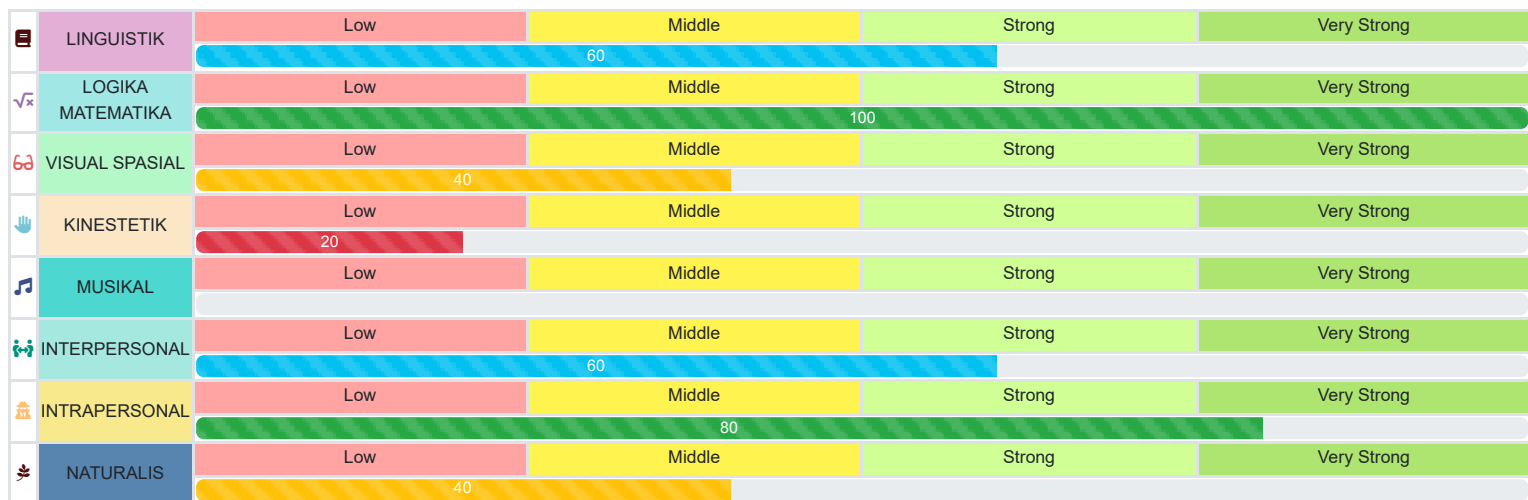
### Karakteristik

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 RIZKY YUSDIANTO pelajar dengan kecerdasan LOGIKA MATEMATIKA, 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

## 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,







## Pola Pengembangan Potensi Kecerdasan

(Bermain puzzle, 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),













## 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

Statistik

 MATERI UJI	 NILAI	 CAPAIAN	 RERATA	 PERINGKAT	 LEVEL
LITERASI	390.00	86.67 %	269.83	24 / 424	MAHIR
NUMERASI	420.00	93.33 %	245.12	4 / 424	MAHIR
Jumlah Nilai : 810.00		Peringkat Ranking 4 / 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		5 dari 6 soal, 83.33 %	<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)		5 dari 7 soal, 71.43 %	<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		2 dari 3 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar		4 dari 4 soal, 100 %	<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)		5 dari 6 soal, 83.33 %	<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

## MINAT

### RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **RIZKY YUSDIANTO** berminat kuliah di:

#### PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Biologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:  
Biologi

#### PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Ilmu Farmasi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

- Biologi; atau
- Kimia; atau
- Biologi dan Kimia



DATA  
PRESTASI

Prestasi

Deskripsi singkat  
Pernah mengikuti osn

Bidang Prestasi  
olimpiade

Individu/Kelompok  
individu

Tingkat Prestasi  
kabupaten