

**Nama** : AVERRUS BREEZNA FLOYSTA

NISN : 3087881491

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<br>PSIKOLOGIS  | GAMBARAN BILA SKOR RENDAH  | KS | K | S | B | BS | GAMBARAN BILA SKOR TINGGI  |
|--|--|----|---|---|---|----|--|
|  |  | 1  | 2 | 3 | 4 | 5  |  |
| <b>KEMAMPUAN INTELEKTUAL</b>   |  |    |   |   |   |    |  |
| INTELEGENSI<br>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<br>ANALISA DAN<br>SINTESA  | Kurang mampu mengolah atau menguraikan sekaligus menarik kesimpulan tentang permasalahan yang dihadapi |    |   |   | ✓ |    | Mampu mengolah/menguraikan sekaligus menarik kesimpulan tentang permasalahan yang dihadapi |
| KEMAMPUAN<br>BERPIKIR<br>ABSTRAK   | Menelaah/melihat permasalahan dari satu segi sudut pandang kurang luas                                 |    |   |   | ✓ |    | Menelaah/melihat permasalahan dari satu segi sudut pandang luas                            |
| KEMAMPUAN<br>NUMERIK   | Kurang mampu mengolah/mengoperasikan hitungan angka  |    |   | ✓ |   |    | Mampu mengolah/mengoperasikan hitungan angka   |
| PENALARAN<br>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 **AVERRUS BREEZNA FLOYSTA** 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 memecah persoalan menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola sistematis. Ananda mampu menerapkan wawasan, kecenderungan, dan hubungan antara berbagai situasi yang berbeda. dalam hal mengoperasikan angka, ananda cukup mudah untuk mengolah angka-angka itungn hingga ke tingkat kesulitan yang lebih kompleks. Dalam memahami kata-kata, ia relatif mudah mencerna kosakata yang dapat digunakan dalam berbicara, membaca, menulis, mendengar hingga memahami permasalahan.

Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis dari ananda **AVERRUS BREEZNA FLOYSTA**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

### Kelebihan

Ananda **AVERRUS BREEZNA FLOYSTA** 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          | 9    | <div><div></div></div> |   |            |
| 👂  | AUDITORI        | 9    | <div><div></div></div> |   |            |
| 🎵  | KINESTETIK      | 24   | <div><div></div></div> |   |            |
| 📖  | READING-WRITING | 6    | <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:

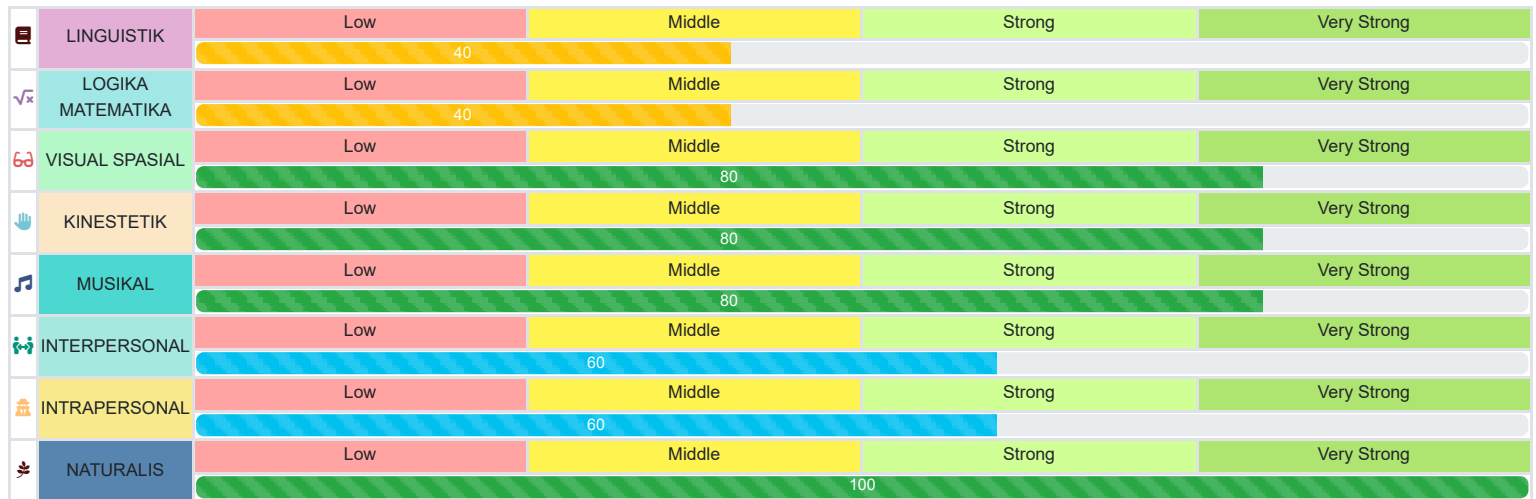
### Karakteristik

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 AVERRUS BREEZNA FLOYSTA pelajar dengan kecerdasan NATURALIS, yang lebih dominan

1. Kecerdasan Naturalis adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap lingkungan alam, misalnya senang berada di lingkungan alam yang terbuka, seperti pantai, gunung, cagar alam, atau hutan

## Karakteristik

Kecerdasan Naturalis ditandai dengan keahlian membedakan anggota-anggota suatu spesies; mengenali eksistensi spesies lain, dan memetakan hubungan antara beberapa spesies, baik secara formal maupun informal. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; menganalisis persamaan dan perbedaan - menyukai tumbuhan dan hewan - mengklasifikasi flora dan fauna - mengoleksi flora dan fauna - menemukan pola dalam alam - mengidentifikasi pola dalam alam - melihat sesuatu dalam alam secara detil - meramal cuaca - menjaga lingkungan - mengenali berbagai spesies - memahami ketergantungan lingkungan - melatih dan menjinakkan hewan

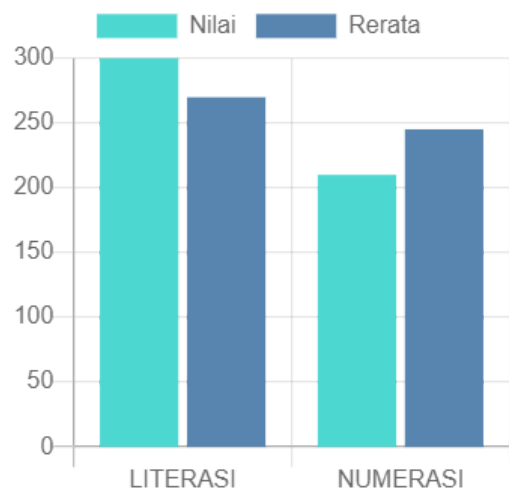
## Pola Pengembangan Potensi Kecerdasan







(Beri kesempatan pada anak untuk mengetahui kemampuan pada dirinya -Mengunjungi pecinta alam, ahli zoologi, pengawas hutan dll untuk menceritakan pengalamannya -Karya wisata alam, misalnya berjalan-jalan di alam terbuka, mengamati berbagai jenis binatang di pantai, lalu didiskusikan bersama - Menceritakan apa yang dilihat ketika memandang ke luar jendela - Memelihara hewan atau membawa hewan ke kelas dan anak-anak diminta untuk mengamatinya - Ekostudi, misalnya berhitung tentang spesies hewan apa saja yang hampir punah, meramalkan yang akan terjadi jika di bumi tidak ada pohon, dll - Bermain peran sebagai tanaman atau binatang yang diperlakukan semena-mena - Menanam pohon di halaman rumah dan mencatat perkembangannya, atau membuat kebun/taman sebagai proyek bersama - Memahamkan tentang pentingnya menghemat air dan membuang sampah pada tempatnya - Membuat herbarium sederhana - Menonton film dokumenter tentang bencana alam, lalu didiskusikan bersama - Simulasi sederhana tentang erosi akibat hutan yang gundul)

## Profesi













Anak yang memiliki kecerdasan ini, maka profesi yang potensial di antaranya: Ahli geologi, petani, ahli botani, konservasionis, dan toko bunga, penjaga hutan, aktivis lingkungan, fotografer alam, pemandu wisata, dokter hewan, ahli biologi, konservasionis, dan sebagainya

Statistik



|  MATERI UJI |  NILAI |  CAPAIAN |  RERATA |  PERINGKAT |  LEVEL |
|--|---|--|--|---|---|
| LITERASI   | 300.00  | 66.67 %  | 269.83   | 206 / 424   | CAKAP   |
| NUMERASI   | 210.00  | 46.67 %  | 245.12   | 284 / 424   | DASAR   |
| Jumlah Nilai : 510.00  |   | Peringkat<br>Ranking 236 / 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)        |  | 3 dari 6 soal, 50 %    | <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) |  | 1 dari 2 soal, 50 %    | <div><div></div></div> |
| NUMERASI   |   |                        |                        |
| A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan                         |  | 2 dari 6 soal, 33.33 % | <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                         |  | 1 dari 3 soal, 33.33 % | <div><div></div></div> |
| A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar                          |  | 1 dari 3 soal, 33.33 % | <div><div></div></div> |
| A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)                              |  | 5 dari 6 soal, 83.33 % | <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)                                 |  | 0 dari 3 soal, 0 %     | <div><div></div></div> |

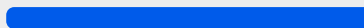
## Indikator yang perlu ditingkatkan

### 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.

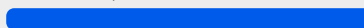
#### Yang dinilai dari A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra:

Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik.

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



3 dari 6 soal, 50 %



#### 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.

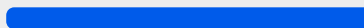
#### Yang dinilai dari A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1):

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

#### A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3)



1 dari 2 soal, 50 %



#### A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan menganalisis, memprediksi, dan menilai konten, bahasa, dan unsur-unsur dalam teks informasional (non-fiksi) dan sastra.

#### Yang dinilai dari A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3):

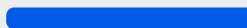
Kemampuan melakukan evaluasi dan refleksi pada isi teks nonfiksi dan fiksi peserta didik.

### 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.

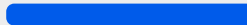
#### Yang dinilai dari A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten bilangan.

#### A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri



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.

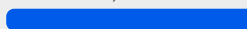
#### Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

#### A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar



1 dari 3 soal, 33.33 %



#### 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)



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.

#### 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, **AVERRUS BREEZNA FLOYSTA** berminat kuliah di:

#### PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Bisnis

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:  
Ekonomi

#### PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Desain

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

- Seni Budaya; atau
- Matematika; atau
- Seni Budaya dan Matematika