

Nama : WALDAN BASSAM

NISN : 0086664528

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

Provinsi






: SMAN 1 TUREN

: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

INTELLIGENCE QUOTIENT TEST

Psikogram

Skor IQ : [115]				
 <= 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 **WALDAN BASSAM** 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 itu 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 **WALDAN BASSAM**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **WALDAN BASSAM** 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	27	<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:

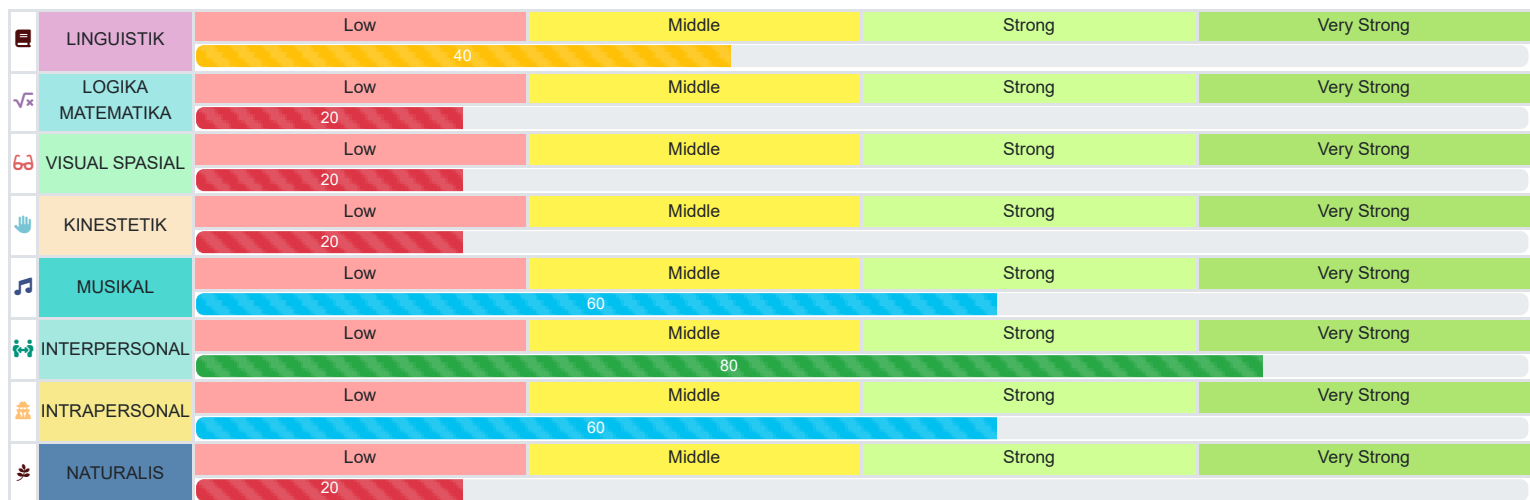
Karakteristik

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 WALDAN BASSAM pelajar dengan kecerdasan INTERPERSONAL, yang lebih dominan

1. 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 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

(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: 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	360.00	80.00 %	269.83	82 / 424	CAKAP
NUMERASI	240.00	53.33 %	245.12	243 / 424	DASAR
Jumlah Nilai : 600.00		Peringkat Ranking 146 / 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		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)		1 dari 2 soal, 50 %	<div><div></div></div>
NUMERASI			
A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan		4 dari 5 soal, 80 %	<div><div></div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian		2 dari 3 soal, 66.67 %	<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		2 dari 4 soal, 50 %	<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)		1 dari 6 soal, 16.67 %	<div><div></div></div>
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)		2 dari 3 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>

Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

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.2.3. 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.

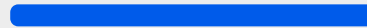
Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar



2 dari 4 soal, 50 %



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.

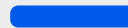
Yang dinilai dari A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten aljabar.

A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)



1 dari 6 soal, 16.67 %



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, **WALDAN BASSAM** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Sosial

Kelompok Program Studi : Psikologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

- Sosiologi; atau
- Matematika; atau
- Sosiologi dan Matematika

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Humaniora

Kelompok Program Studi : Sejarah

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

Sejarah