

Nama : FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI

NISN : 0098165070

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><= 79</div> </div>	<div>  <div>80 - 89</div> </div>	<div>  <div>90 - 108</div> </div>	<div>  <div>109 - 124</div> </div>	<div>  <div>>= 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	
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 **FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI** 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 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. Ia cukup mampu memahami kosakata dan mengungkapkannya kembali dengan bahasanya sendiri.

Berdasarkan hasil pemeriksaan psikologis dari ananda **FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI** 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-READING-WRITING
👁️	VISUAL	6	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	12	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	15	<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 KINESTETIK-READING-WRITING. Putra - Putri Bapak/Ibu adalah Pelajar dengan tipe KINESTETIK-READING-WRITING. Dengan karakteristik umum dan pola belajar serta metode belajar yang tepat, sebagai berikut:

Karakteristik

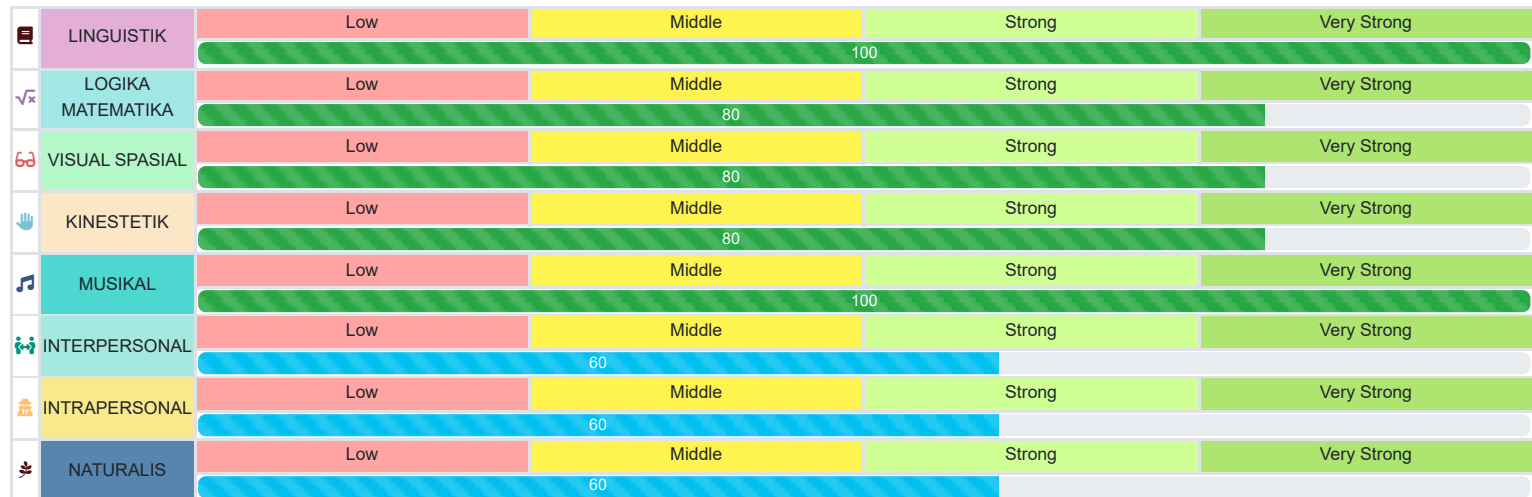
Banyak bergerak, sering mengubah posisi saat mengerjakan sesuatu, belajar, ataupun bekerja - Belajar melalui kegiatan praktik - Menghafal dan mengingat dengan disertai gerakan fisik - Menggunakan jari sebagai penunjuk saat membaca - Memainkan sesuatu sambil belajar (menjentikkan jari, memainkan alat 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..Membaca buku teks/diktat/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

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..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 **FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI** pelajar dengan kecerdasan **LINGUISTIK - MUSIKAL**, yang lebih dominan

1. 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
2. Kecerdasan musikal adalah kemampuan seseorang untuk peka terhadap suara-suara nonverbal yang berada disekelilingnya, termasuk dalam hal ini adalah nada dan irama

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 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,

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),

(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 instrumentalia, dan mengajak anak bernyanyi sendiri atau bersama-sama),

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: Penyanyi, konduktor musik, DJ, guru musik, penulis lagu, komposer, teknisi rekaman, pemain alat musik, promotor musik, manajer perusahaan rekaman, dan sebagainya

Statistik

 MATERI UJI	 NILAI	 CAPAIAN	 RERATA	 PERINGKAT	 LEVEL
LITERASI	180.00	40.00 %	269.83	334 / 424	PERLU INTERVENSI KHUSUS
NUMERASI	90.00	20.00 %	245.12	391 / 424	PERLU INTERVENSI KHUSUS
Jumlah Nilai : 270.00		Peringkat Ranking 383 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi	👎	4 dari 9 soal, 44.44 %	<div></div>
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra	👎	2 dari 6 soal, 33.33 %	<div></div>
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)	👎	3 dari 5 soal, 60 %	<div></div>
A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)	👎	3 dari 7 soal, 42.86 %	<div></div>
A.1.5. Kompetensi Mengevaluasi dan Merefleksikan Isi Teks (L3)	👎	0 dari 3 soal, 0 %	<div></div>
NUMERASI			
A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan	👎	1 dari 6 soal, 16.67 %	<div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian	👎	0 dari 3 soal, 0 %	<div></div>
A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri	👎	0 dari 3 soal, 0 %	<div></div>
A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar	👍	2 dari 3 soal, 66.67 %	<div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)	👎	1 dari 6 soal, 16.67 %	<div></div>

MATERI UJI / INDIKATOR	PERSENTASE CAPAIAN	
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)		2 dari 6 soal, 33.33 % <div data-bbox="813 179 1548 201"><div data-bbox="813 179 1059 201"></div></div>
A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)		0 dari 3 soal, 0 % <div data-bbox="813 268 1548 291"></div>

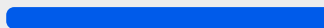
Indikator yang perlu ditingkatkan

LITERASI

A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi



4 dari 9 soal, 44.44 %



A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi artinya:

Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks informasional (non-fiksi).

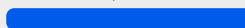
Yang dinilai dari A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi:

Kemampuan memahami teks jenis nonfiksi peserta didik.

A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra



2 dari 6 soal, 33.33 %



A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra artinya:

Kompetensi peserta didik dalam memahami, menggunakan, merefleksi, dan mengevaluasi teks fiksi.

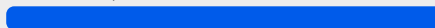
Yang dinilai dari A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra:

Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik.

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



3 dari 5 soal, 60 %



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.

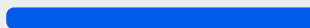
Yang dinilai dari A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1):

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

A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2)



3 dari 7 soal, 42.86 %



A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan menemukan, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan suatu ide atau informasi eksplisit dalam teks informasional (non-fiksi) dan sastra.

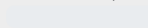
Yang dinilai dari A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2):

Kemampuan menginterpretasi dan memahami isi teks jenis nonfiksi dan fiksi peserta didik.

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



0 dari 3 soal, 0 %



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):

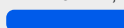
Kemampuan melakukan evaluasi dan refleksi pada isi teks nonfiksi dan fiksi peserta didik.

NUMERASI

A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan



1 dari 6 soal, 16.67 %



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.

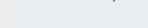
Yang dinilai dari A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten bilangan.

A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian



0 dari 3 soal, 0 %



A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian artinya:

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

Yang dinilai dari A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten data dan ketidakpastian.

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.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)

1 dari 6 soal, 16.67 %

A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1) artinya:

Kompetensi peserta didik pada kemampuan memahami fakta, proses, konsep, dan prosedur.

Yang dinilai dari A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1):

Kemampuan peserta didik memahami masalah menggunakan konsep understanding.

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, **FAYZA ASSYFATUS FIRDAUSI** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Biofisika

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Fisika

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Sosial

Kelompok Program Studi : Sosial

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Sosiologi