



Nama : AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI

NISN : 0099411037

Kelas : 10 - SMA

Sekolah/Madrasah

Kota/Kabupaten

Provinsi

: SMAN 1 TUREN




: Kab. Malang

: Prov. Jawa Timur

INTELLIGENCE QUOTIENT
TEST

Psikogram

Skor IQ : [120]

 <= 79 80 - 89 90 - 108 109 - 124 >= 124Very 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
1	2	3	4	5

GAMBARAN BILA SKOR TINGGI

KEMAMPUAN INTELEKTUAL

INTELEGENSI UMUM	Hanya mampu mengatasi masalah yang sifatnya sederhana				✓	Mampu mempelajari dan atau memecahkan hal-hal yang baru dan komplek
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 **AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI** 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 memecah persoalan menjadi bagian-bagian yang dapat dikelola sistematis. Ananda mampu menerapkan wawasan, kecenderungan, dan hubungan antara berbagai situasi yang berbeda. Ananda dinilai memiliki kemampuan yang baik dalam memahami ide dan konsep yang berbentuk angka serta mampu menemukan pemecahannya. 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 **AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI** 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	A	AUDITORI
👁️	VISUAL	9	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	24	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	15	<div><div></div></div>		
📖	READING-WRITING	-	<div><div></div></div>		

Hasil analisa "Learning Style"

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

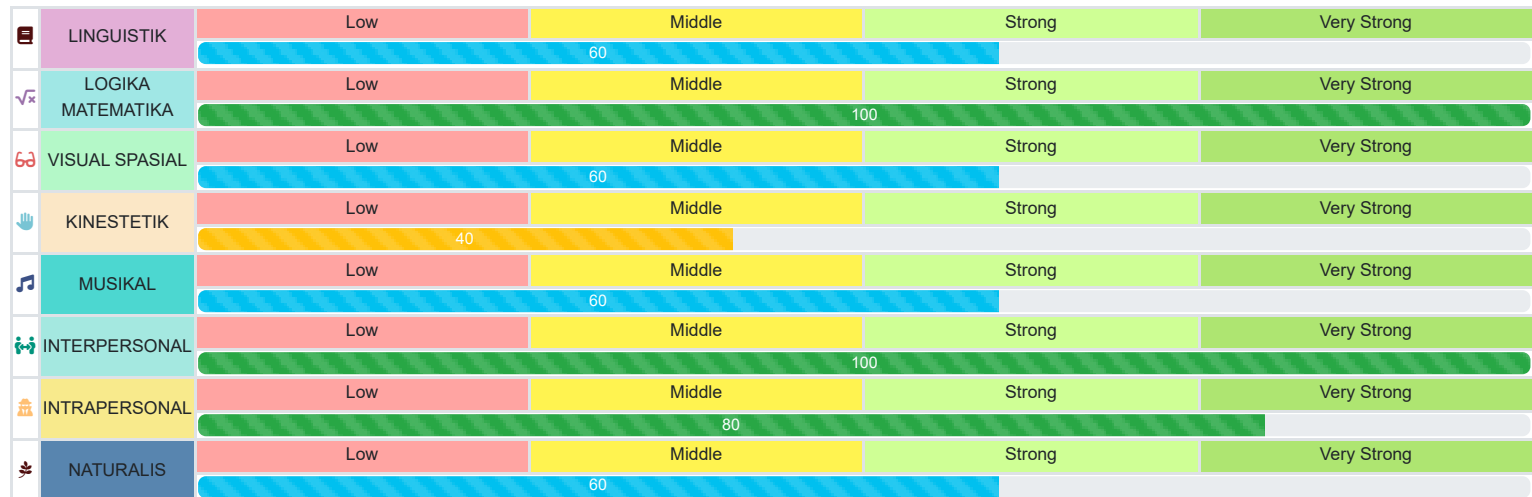
Karakteristik

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.

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.

MULTIPLE INTELLIGENCES TEST



Multiple Intelligence

Berdasarkan hasil Multiple Intelligences Test, ananda AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI pelajar dengan kecerdasan LOGIKA MATEMATIKA - INTERPERSONAL, 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
2. 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 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

(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: 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	300.00	66.67 %	269.83	176 / 424	CAKAP
NUMERASI	210.00	46.67 %	245.12	264 / 424	DASAR
Jumlah Nilai : 510.00		Peringkat Ranking 224 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi		6 dari 9 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.1.3. Kompetensi Mengakses dan Menemukan Isi Teks (L1)		4 dari 6 soal, 66.67 %	<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		1 dari 6 soal, 16.67 %	<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		2 dari 3 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)		4 dari 6 soal, 66.67 %	<div><div></div></div>
A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)		3 dari 6 soal, 50 %	<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.1.5. 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):

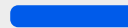
Kemampuan melakukan evaluasi dan refleksi pada isi teks nonfiksi dan fiksi peserta didik.

NUMERASI

A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan



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.

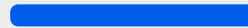
Yang dinilai dari A.2.1. Kompetensi pada Domain Bilangan:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten bilangan.

A.2.3. 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.

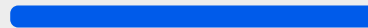
Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)



3 dari 6 soal, 50 %



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, **AHMAD RAIHAN ILMAN ZUHRI** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Formal
Kelompok Program Studi : Komputer

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Matematika Tingkat Lanjut

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Formal
Kelompok Program Studi : Matematika

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:
Matematika Tingkat Lanjut

DATA
PRESTASI

Prestasi 1

Deskripsi singkat

lulus seleksi Pramuka garuda

Bidang Prestasi

pramuka

Tingkat Prestasi

kabupaten

Individu/Kelompok

individu

Prestasi 2

Deskripsi singkat

juara umum 1 putra dan juara umum 2

Bidang Prestasi

pramuka

Tingkat Prestasi

kabupaten

Individu/Kelompok

kelompok

Prestasi 3

Deskripsi singkat

juara 2 yell yell Pramuka

Bidang Prestasi

pramuka

Tingkat Prestasi

kabupaten

Individu/Kelompok

kelompok