



**Nama** : ADHYATMA HANDIKA PUTRA

**NISN** : 0097688429

**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

🏆 ≥ 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
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 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 **ADHYATMA HANDIKA PUTRA** 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 memecahkan secara sistematis persoalan yang rumit menjadi komponen-komponen yang mudah dipahami. Ananda ia mampu berpikir menggunakan sudut pandang yang lebih luas untuk menyederhanakan masalah. 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 **ADHYATMA HANDIKA PUTRA**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

### Kelebihan

Ananda **ADHYATMA HANDIKA PUTRA** 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	6	<div><div></div></div>		
👂	AUDITORI	18	<div><div></div></div>		
🎵	KINESTETIK	15	<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 AUDITORI. Putra - Putri Bapak/Ibu adalah Pelajar dengan tipe AUDITORI. Dengan karakteristik umum dan pola belajar serta metode belajar yang tepat, sebagai berikut:

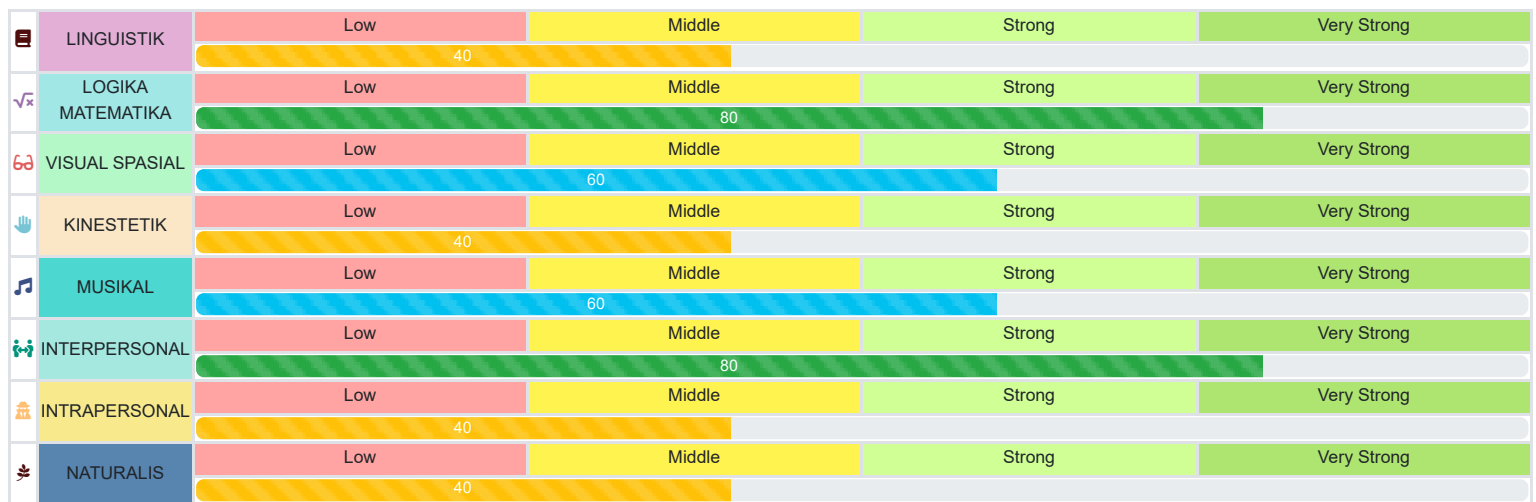
### Karakteristik

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 ADHYATMA HANDIKA PUTRA pelajar dengan kecerdasan LOGIKA MATEMATIKA - INTERPERSONAL, yang lebih dominan

- 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
- 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	270.00	60.00 %	269.83	223 / 424	DASAR
NUMERASI	330.00	73.33 %	245.12	83 / 424	CAKAP
Jumlah Nilai : 600.00		Peringkat Ranking 138 / 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		3 dari 6 soal, 50 %	<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)		4 dari 7 soal, 57.14 %	<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		5 dari 5 soal, 100 %	<div><div></div></div>
A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian		0 dari 3 soal, 0 %	<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)		3 dari 6 soal, 50 %	<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>

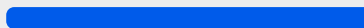
## Indikator yang perlu ditingkatkan

### LITERASI

#### 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.

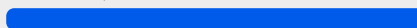
#### Yang dinilai dari A.1.2. Kompetensi Membaca Teks Sastra:

Kemampuan memahami teks jenis fiksi peserta didik.

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



4 dari 7 soal, 57.14 %



#### 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.

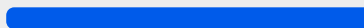
#### Yang dinilai dari A.1.4. Kompetensi Menginterpretasi dan Memahami Isi Teks (L2):

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

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



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.2.2. 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.

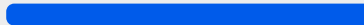
#### Yang dinilai dari A.2.2. Kompetensi pada Domain Data dan Ketidakpastian:

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

#### A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)



3 dari 6 soal, 50 %



#### 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.

## MINAT

### RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **ADHYATMA HANDIKA PUTRA** berminat kuliah di:

#### PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan  
Kelompok Program Studi : Ilmu atau Sains Kedokteran

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

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

#### PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Sosial  
Kelompok Program Studi : Ekonomi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

- Ekonomi; atau
- Matematika; atau
- Ekonomi dan Matematika