



Nama : DESINTA NADIA VEGA

NISN : 0089972469

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 **DESINTA NADIA VEGA** 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 baik dalam memahami ide dan konsep yang berbentuk angka serta mampu menemukan pemecahannya. 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 **DESINTA NADIA VEGA**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **DESINTA NADIA VEGA** 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 | - | | | |
| 👂 | AUDITORI | 15 | | | |
| 🎵 | KINESTETIK | 21 | | | |
| 📖 | READING-WRITING | 12 | | | |

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:

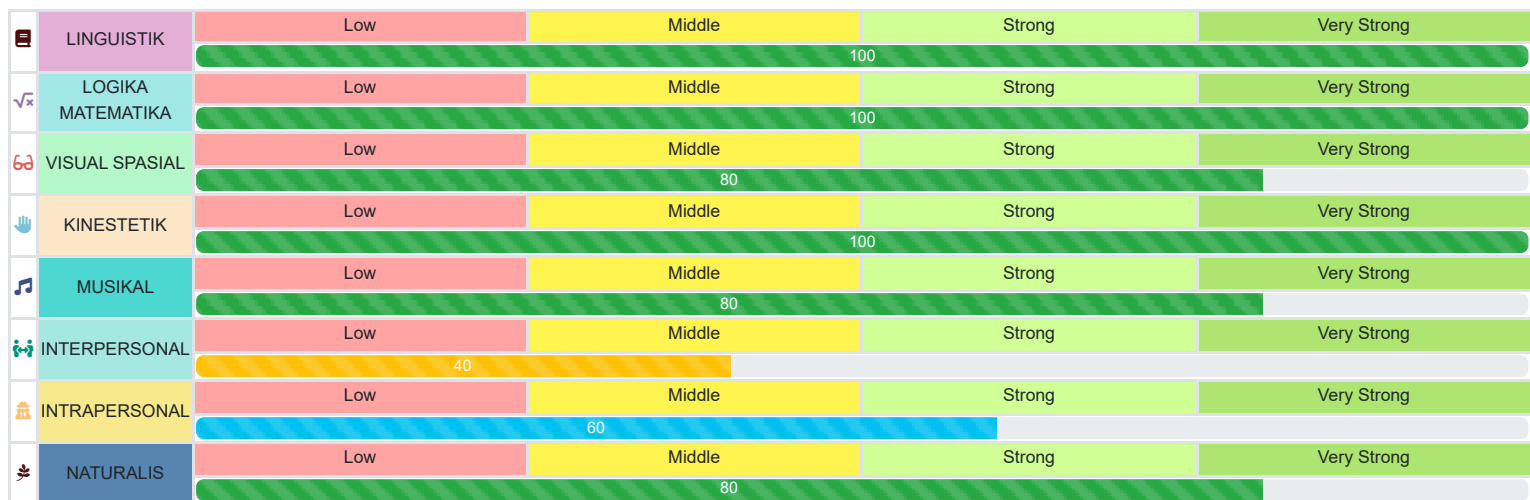
Karakteristik

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 DESINTA NADIA VEGA pelajar dengan kecerdasan LINGUISTIK - LOGIKA MATEMATIKA - KINESTETIK, yang lebih dominan

- 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
- 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 Kinestetik merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah

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 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 Kinestetik Jasmani ditandai dengan kemampuan mengontrol gerak tubuh dan kemahiran mengelola objek. Seseorang yang cerdas dalam jenis ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; mengekspresikan dalam mimik atau gaya - atletik - menari dan menata tari - kuat dan terampil dalam motorik halus - koordinasi tangan dan mata - motorik kasar dan daya tahan - mudah belajar dengan melakukan - mudah memanipulasikan benda-benda (dengan tangannya) - membuat gerak-gerak yang anggun - pandai menggunakan bahasa tubuh,

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),

(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),

(Mengajak anak menari bersama. Kegiatan ini menuntut keseimbangan dan keselarasan gerak tubuh, dan kekuatan serta kelenturan otot - Bermain peran, karena kegiatan ini menuntut anak menggunakan tubuh untuk berekspresi sesuai peran yang dimainkannya - Bermain drama. Kegiatan ini mirip bermain peran namun dalam lingkup yang lebih luas. Sebelum bermain drama biasanya ada latihan kelenturan otot. Selain mengandalkan stamina dan kelenturan tubuh drama juga melatih anak bersosialisasi. Jika anak tampak berbakat dan berminat dapat dimasukkan di sanggar cerita atau teater - Berolah raga, misalnya berjalan di atas papan titian, berlari, melompat, berenang, buku tangkis, senam irama, dll - Bermain pantomim. Komunikasi pada pantomim hanya mengandalkan gerakan tubuh, tidak seperti bermain peran atau drama. Kegiatan ini sangat mengasah kecerdasan fisik anak, karena anak perlu membayangkan gerakan dulu sebelum melakukan gerakan. Pantomim juga melatih keseimbangan dan kelenturan tubuhnya - Bermain menempel-menggunting-mencocok-menjahit, dan berbagai kegiatan keterampilan lainnya disesuaikan dengan usia - Meniru gerakan orang lain dengan berhadapan-hadapan seolah-olah sedang bercermin, untuk melatih kepekaan perubahan gerakan),

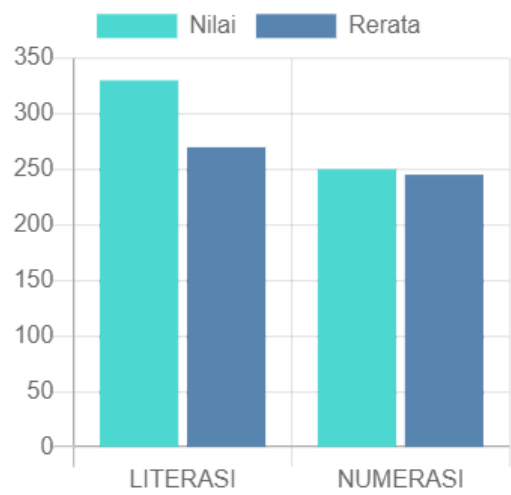
Profesi







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: 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: Penari, terapis fisik, pematung, atlet, pelatih olahraga/senam, mekanik, tukang bangunan, dokter/paramedis, pemadam kebakaran, polisi, aktor, dan sebagainya

Statistik



|  MATERI UJI |  NILAI |  CAPAIAN |  RERATA |  PERINGKAT |  LEVEL |
|--|---|---|--|---|---|
| LITERASI | 330.00 | 73.33 % | 269.83 | 146 / 424 | CAKAP |
| NUMERASI | 250.00 | 55.56 % | 245.12 | 220 / 424 | DASAR |
| Jumlah Nilai : 580.00 | | Peringkat Ranking 167 / 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 |  | 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) |  | 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 |  | 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 |  | 3 dari 4 soal, 75 % | <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) |  | 2 dari 3 soal, 66.67 % | <div><div></div></div> |

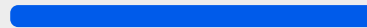
Indikator yang perlu ditingkatkan

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.

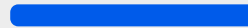
Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

A.2.6. 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.

MINAT

RENCANA STUDI LANJUT

Jika nantinya melanjutkan ke Perguruan Tinggi, **DESINTA NADIA VEGA** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Fisika

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

Fisika

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Sosial

Kelompok Program Studi : Psikologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

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