



Nama : DEWI SAPUTRI

NISN : 0086558372

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

GAMBARAN BILA SKOR TINGGI

1

2

3

4

5

KEMAMPUAN INTELEKTUAL

INTELEGENSI
UMUMHanya 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 tertentuKEMAMPUAN
ANALISA DAN
SINTESAKurang mampu mengolah atau
menguraikan sekaligus menarik kesimpulan
tentang permasalahan yang dihadapi

✓

Mampu mengolah/menguraikan
sekaliigus menarik kesimpulan tentang
permasalahan yang dihadapiKEMAMPUAN
BERPIKIR
ABSTRAKMenelaah/melihat permasalahan dari satu
segi sudut pandang kurang luas

✓

Menelaah/melihat permasalahan dari
satu segi sudut pandang luasKEMAMPUAN
NUMERIKKurang mampu mengolah/mengoperasikan
hitungan angka

✓

Mampu mengolah/mengoperasikan
hitungan angkaPENALARAN
VERBALKurang 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 **DEWI SAPUTRI** 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 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, 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 **DEWI SAPUTRI**, dengan mempertimbangkan kemampuan intelektualnya, maka dapat diberikan rekomendasi sebagai berikut :

Kelebihan

Ananda **DEWI SAPUTRI** 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	6	<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 DEWI SAPUTRI pelajar dengan kecerdasan LINGUISTIK - LOGIKA MATEMATIKA - VISUAL SPASIAL - KINESTETIK - INTERPERSONAL, 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 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
3. Kecerdasan Visual-Spasial memuat kemampuan seseorang untuk lebih memahami secara lebih mendalam hubungan antar objek dan ruang
4. Kecerdasan Kinestetik merupakan kemampuan seseorang untuk secara aktif menggunakan bagian-bagian atau seluruh tubuhnya untuk berkomunikasi dan memecahkan berbagai masalah
5. 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

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 Visual Spasial ditandai dengan kepekaan mempersepsi dunia spasial-visual secara akurat dan mentransformasi persepsi awal. Seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai dan efektif dalam hal; arsitektur, bangunan - dekorasi - apresiasi seni, desain, denah - membuat dan membaca chart, peta - koordinasi warna - membuat bentuk, patung dan desain tiga dimensi lainnya - menciptakan dan interpretasi grafik - desain interior - dapat membayangkan secara detil benda-benda - pandai navigasi, arah - melukis, membuat sketsa - bermain game ruang - berpikir dalam image atau bentuk - memindahkan bentuk dalam angan-angan,

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-gerik yang anggun - pandai menggunakan bahasa tubuh,

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,

(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 melukis, menggambar atau mewarnai. Kegiatan ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja, dan termasuk kegiatan favorit anak pada umumnya. Biarkan anak menggambar sesuai imajinasinya, namun bila ingin melihat contoh pun tidak masalah. Kegiatan ini merangsang kreativitas, mengembangkan imajinasi, ajang ekspresi dan melatih motorik halusnya - Memberikan kesempatan anak untuk mencorat-coret, biasanya dimulai sejak anak umur 18 bulan. Coretan merupakan tahap awal dari menggambar dan menulis yang menuntut koordinasi mata-tangan dan dapat digunakan untuk mengembangkan imajinasinya. Siapkan kertas atau dinding khusus agar anak tidak mencorat-coret di sembarang tempat - Membuat prakarya, misalnya berbagai lipatan kertas yang akan melatih visual spatial anak. Kegiatan ini juga akan membangun kepercayaan diri anak - Menggambarkan benda-benda yang disebut dalam sebuah lagu atau sajak, sehingga selain gembira anak juga dapat melatih visualnya karena harus membayangkan dulu benda-benda yang akan digambarnya -Mengunjungi berbagai tempat untuk memperkaya pengalamannya kemudian meminta anak menggambarkan apa saja yang sudah dilihatnya, misalnya ke kebun binatang atau museum - Bermain balok, lego, stempel atau pazel, maze, rumah-rumahan, bermain ilusi optik kamera, dll. Bersama-sama ibu menata meja makan, membersihkan rumah, dll sehingga selain melatih visual anak juga membangun kepercayaan diri anak karena dapat mengambil keputusan sendiri - Bermain membuat hiasan dengan pelubang kertas yang lubangnya berbentuk aneka hewan atau benda - Bermain membentuk dengan playdough atau adonan tepung - Bermain dengan video interaktif/games - Menonton film animasi - Bermain membaca peta),

(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),

(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),

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: Pilot, perancang busana, desainer, arsitek, Fotografer , navigator , ahli bedah, seniman, atis, insinyur, 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

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	345.00	76.67 %	269.83	98 / 424	CAKAP
NUMERASI	300.00	66.67 %	245.12	147 / 424	CAKAP
Jumlah Nilai : 645.00		Peringkat Ranking 105 / 424			
Nilai Rataan : 514.94					

Capaian Per Indikator

MATERI UJI / INDIKATOR		PERSENTASE CAPAIAN	
LITERASI			
A.1.1. Kompetensi Membaca Teks Informasi		9 dari 9 soal, 100 %	<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)		5 dari 6 soal, 83.33 %	<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)		2 dari 2 soal, 100 %	<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		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 4 soal, 50 %	<div><div></div></div>
A.2.5. Kompetensi Mengetahui (L1)		6 dari 6 soal, 100 %	<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)		1 dari 3 soal, 33.33 %	<div><div></div></div>

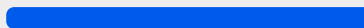
Indikator yang perlu ditingkatkan

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.

NUMERASI

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.

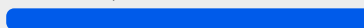
Yang dinilai dari A.2.3. Kompetensi pada Domain Geometri:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten geometri.

A.2.4. 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.

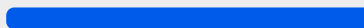
Yang dinilai dari A.2.4. Kompetensi pada Domain Aljabar:

Kemampuan peserta didik memahami dan menyelesaikan masalah menggunakan konten aljabar.

A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2)



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.

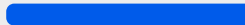
Yang dinilai dari A.2.6. Kompetensi Menerapkan (L2):

Kemampuan peserta didik menerapkan dan menyelesaikan masalah menggunakan konsep application.

A.2.7. Kompetensi Menalar (L3)



1 dari 3 soal, 33.33 %



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, **DEWI SAPUTRI** berminat kuliah di:

PILIHAN-1

Rumpun Ilmu : Ilmu Terapan

Kelompok Program Studi : Pendidikan

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

Paling banyak 1 mata pelajaran pendukung yang relevan dengan program studi kependidikannya.

PILIHAN-2

Rumpun Ilmu : Ilmu Alam

Kelompok Program Studi : Biologi

Mata Pelajaran Pendukung Kelompok Program Studi:

Biologi