

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : refki_test

Nama : Refki Santriono

Jenis Kelamin : L

SLTP Asal : SMA 1 Muaro Jambi

Sekolah : SMK 3 Kota Jambi

Tanggal Tes : Sabtu, 29 Januari 2022

Tujuan : Peminatan SMK

ASPEK KOGNITIF	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
01 - Informasi Umum				✓	
02 - Penalaran Verbal	✓				
03 - Penalaran Kuantitatif		✓			
04 - Penalaran Abstrak			✓		
05 - Penalaran Spasial			✓		
06 - Pengertian Mekanika					✓
07 - Ketelitian					✓
Kecerdasan Umum (IQ-konversi)	Skor: 99.25 Klasifikasi: Rata-Rata				

URUTAN MINAT	PEMINATAN SMK	DEKRIPSI
1	Multimedia	Minat berkaitan dengan Penggunaan Media Teknologi untuk pembuatan suatu pesan elektronik dalam hal gambar, animasi, film maupun video tercermin dalam pembuatan naskah, pembuatan produk, pengenalan alat dan metode multimedia.
2	Teknik Komputer dan Jaringan	Minat terkait dengan Teknologi Jaringan Komputer dimulai dari peralatan yang digunakan, pemahaman jenis-jenis komponen komputer, proses penginstallan aplikasi, pembuatan jaringan internet sederhana maupun perakitan komputer.
3	Teknik Listrik dan Elektro	Minat berkaitan dengan Teknologi Kelistrikan dalam benda sehari-hari (lampu, HP, TV, kulkas dll) dimulai dari pemahaman tentang sumber energi listrik, proses sirkulasi listrik, jenis komponen, proses pembuatan model alat listrik yang baru maupun modifikasi model.
4	Teknik Perkapalan	Minat berkaitan dengan Teknologi Perkapalan melalui pemahaman navasi kapal, teknologi permesinan kapal, teknologi penangkapan ikan, perbaikan mesin kapal, maupun perancangan desain gambar kapal baik dalam hal mempelajari, mengikuti kegiatan maupun pembuatan.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN		SANGAT NEGATIF	NEGATIF	NETRAL	POSITIF	SANGAT POSITIF
ILMU UMUM	Pendidikan Agama			✓		
	Pendidikan Kewarganegaraan			✓		
	Bahasa Indonesia			✓		
	Bahasa Inggris			✓		
ILMU ALAM	Matematika			✓		
	Fisika			✓		
	Biologi			✓		
ILMU SOSIAL	Ekonomi			✓		
	Sejarah			✓		
	Geografi			✓		

URUTAN	MINAT JURUSAN KULIAH
1	SOFTWARE IT - Menyenangi sesuatu berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti: bahasa pemograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs meliputi berdiskusi, mempelajari, menghadiri seminar maupun membuat aplikasi.
2	FOTO - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Fotografi tercermin pada kegiatan pemotretan, pengeditan hasil foto, melakukan atau menghadiri pameran foto, pengenalan dan koleksi terhadap alat-alat fotografi.
3	HARDWARE IT - Menyenagi sesuatu berhubungan Perangkatan Keras IT, seperti: jaringan internet, RAM, modem, motherboard, CPU, pemancar sinyal meliputi kegiatan mempelajari, berdiskusi, bereksperimen maupun merakitnya.
4	TEKNIS LISTRIK - Memiliki ketertarikan pada Aplikasi Praktis Kelistrikan tercermin pada memahami fungsi/nama benda elektrik, mengotak-ngatiknya, serta bisa memperbaiki TV, kulkas, setrika, lampu, radio atau tape rusak
5	ELEKTRIK - Menyenangi berhubungan dengan Teknologi Kelistrikan, tercermin pada kegiatan membaca, mempelajari, berdiskusi maupun bereksperimen hal berhubungan dengan energi listrik, seperti: robot, aliran listrik, HP, radio maupun TV.
6	SANDI - Menyenangi berhubungan dengan Kode-Kode Rahasia dari suatu simbol, huruf maupun angka yang kegiatannya meliputi mempelajari, membaca, berdiskusi maupun ikut kegiatan pembuatan atau pemecahan sandi.
7	TEKNOLOGI MOTOR - Menyenangi berhubungan Teknologi Kendaraan Bermotor, seperti: mobil, motor, sepeda elektronik tercermin pada berdiskusi, mempelajari, membaca, bereksperimen, menghadiri seminar – pameran.

TIPOLOGI KEPERIBADIAN
<p>14 - ISFP - Si Pencipta - <i>Introvert Sensing Feeling Perceiving</i></p> <p>Kamu pribadi yang lebih nyaman melakukan sesuatu dalam keadaan tenang, fokus terhadap suatu hal, berpikir/bertindak secara hati-hati dalam melakukan sesuatu. Kamu senang menjadi pengamat atau pendengar terhadap sesuatu serta mampu meberikan respon yang baik. Kamu cenderung pendiam, lamban berespon, serta fokus hanya satu hal. Kamu adalah pribadi yang realistik terhadap sesuatu, senang sesuatu yang pasti dan telah menjadi kebiasaan. Kamu melakukan sesuatu secara berurutan, fokus pada masa sekarang, serta percaya pada sesuatu yang kongkrit. Kamu acapkali kurang berani mengambil risiko sehingga perkembangan dirimu tidaklah cepat. Kamu mengutamakan kebersamaan/kehangatan/hubungan daripada tujuan kelompok/materi dalam pertemanan. Kamu adalah sahabat yang baik karena peduli dengan keadaan orang sekitar, serta mampu merasakan apa yang mereka alami. Kamu berusaha semampumu untuk membahagiakan mereka. Kadangkala, kamu rela mengorbankan diri demi orang lain. Kamu, pribadi yang fleksibel, santai, siap sedia dalam keadaan apapun, serta tenang dalam menghadapi berbagai persoalan. Kami memiliki berbagai ide saat menghadapi situasi yang tidak menyenangkan serta kurang mempersalahkan hal yang buruk yang terjadi. Kamu acapkali dinilai telat, tidak rapi, terlalu santai serta kurang perencanaan.</p> <p>Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <i>"Introvert Sensing Feeling Perceiving"</i></p>

KARAKTERISTIK PRIBADI						
NO.	KOMPONEN	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
1	Motivasi Belajar Keinginan memiliki nilai terbaik dan memahami materi pelajaran lebih dari teman-teman atau standar materi yang diajarkan sehingga mengeluarkan banyak usaha.		✓			
2	Daya Juang Keinginan untuk tetap mendapatkan apa yang dicita-citakan, walaupun berhadapan dengan banyak rintangan yang menghadang sehingga terus mengejar cita-citanya.			✓		
3	Keyakinan Diri Keyakinan akan kemampuan dirinya mampu melakukan berbagai tugas yang akan dihadapi pada masa akan datang baik itu pembelajaran, organisasi maupun hubungan			✓		
4	Kepercayaan Diri Kepercayaan akan keputusan yang ia ambil sehingga tidak mudah untuk digoyangkan, walaupun banyak lingkungan mencemooh.			✓		
5	Konsep Diri Penilaian positif atau negatif terhadap diri baik fisik, kecerdasan, penampilan, maupun keluarga.			✓		
6	Potensi Kreativitas Keterampilan untuk menciptakan sesuatu yang berbeda, unik, menarik dan bermanfaat sehingga mampu membuat sesuatu menjadi lebih efektif dan efisien			✓		
7	Potensi Kepemimpinan Keterampilan untuk membuat visi dan misi masa depan serta mampu menggerakkan lingkungan sekitar untuk mendapatkan visi misi bersama tersebut		✓			
8	Jiwa Entrepreneur Keterampilan untuk mengubah sesuatu di lingkungan sehingga mampu menciptakan sesuatu yang bernilai lebih, bernilai jual maupun menghasilkan pendapatan			✓		
9	Daya Tahan Stress Kemampuan untuk mengantisipasi permasalahan yang mungkin terjadi nanti sehingga tetap bisa beraktivitas dengan baik, walaupun mungkin ada banyak permasalahan			✓		
10	Regulasi Emosi Keterampilan untuk mengelola diri (emosi) saat berhadapan dengan situasi yang tidak menyenangkan sehingga mampu bertindak tenang dan konstruktif.			✓		
11	Keterampilan Sosial Kemampuan untuk membina hubungan baik dengan banyak orang di berbagai situasi dan dari berbagai kalangan sehingga terciptanya hubungan yang harmonis			✓		
12	Empati Kemampuan untuk merasakan apa yang dipikirkan, dirasakan dan dialami oleh orang lain serta tergerak untuk membantu orang tersebut dengan tanpa pamrih			✓		

HASIL KARAKTERISTIK PRIBADI

Jika klasifikasi Sangat Rendah, adik disarankan untuk memperbaikinya.

Jika klasifikasi Rendah, adik disarankan untuk meningkatkannya.

Jika klasifikasi Sedang, adik disarankan untuk mempertahankannya, boleh ditingkatkan sedikit.

Jika klasifikasi Tinggi, adik disarankan untuk mempertahankannya, tidak perlu ditingkatkan, diturunkan sedikit.

Jika klasifikasi Sangat Tinggi, adik disarankan untuk menurunkannya, hal yang terlalu tidak lah bagus.

Adik dapat berkonsultasi ke konselor atau psikolog terdekat untuk lebih mendalam.

SARAN PENGEMBANGAN DIRI DARI KEPRIBADIAN

Hasil Karakteristik pribadi adik adalah sesuatu yang sifatnya mampu diubah seiring kesadaran diri dan keinginan untuk menjadi lebih baik. Adik juga perlu memperhatikan tipologi kepribadian adik, kepribadian tersebut merupakan pola yang relatif menetap di dalam diri adik. Pengetahuan akan kepribadian tersebut bisa membuat adik hidup dengan menjadi diri sendiri. Ia menjelaskan tentang deskripsi diri, kekuatan dan kelemahan, cara berkomunikasi, cara menghadapi permasalahan, situasi pekerjaan yang sesuai, cocok yang tepat, dll. Informasi tersebut dapat dilihat di internet sesuai nama tipologi kepribadian adik.

MINAT JURUSAN KULIAH

Informasi saat ini tentang minat adik terhadap jurusan kuliah di Indonesia yang bisa ditempuh setelah SMA. Minat bisa berubah selama proses pendidikan 3 tahun, perlu lagi tes selanjutnya waktu kelas XII. Informasi ini dapat digunakan untuk gambar sederhana tentang jurusan kuliah ataupun pengembangan minat bakat adik.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN

Pandangan positif atau negatif terhadap pelajaran di sekolah. Sikap terhadap pelajaran dijadikan salah satu dasar penentuan peminatan di SMA, bisa dijadikan dasar dalam memilih jurusan kuliah kelak. Beberapa jurusan menghendaki ilmu dasar dari pelajaran SMA. Jurusan Kedokteran berasal dari pelajaran Biologi. Sikap positif menandakan, adik menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut ditunggu oleh adik di sekolah. Hal yang mengembirakan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran dinilai 'penting dan bermanfaat' bagi kehidupan adik. Materinya dirasa 'mudah, ringan dan sederhana'. Adik bisa memiliki nilai yang baik di pelajaran ini. Sikap negatif menandakan adik tidak menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut dihindari oleh adik di sekolah. Hal yang membosankan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran dinilai 'tidak penting dan tidak bermanfaat' bagi kehidupan adik. Materinya dirasa 'sulit, berat dan komplit'. Adik bisa memiliki nilai yang tidak baik di pelajaran ini.

HASIL TES KOGNITIF

Informasi Umum = pengetahuan terhadap informasi umum dan hangat yang sedang beredar.

Penalaran Verbal = Penalaran terhadap stimulus berkaitan kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi atau pekerjaan berhubungan dengan pembuatan makalah (paper).

Penalaran Kuantitatif = penalaran terhadap stimulus angka, bilangan, himpunan, sudut, hitungan sederhana. Bakat ini berguna dengan pekerjaan hitungan atau jurusan kuliah yang banyak membutuhkan hitungan.

Penalaran Abstrak = penalaran terhadap stimulus gambar, simbol, tanda, dll. Bakat ini berguna untuk menalar hal bersifat abstrak seperti proses suatu zat, perkembangan suatu benda, arah suatu benda dll.

Penalaran Spasial = penalaran terkait pola dua atau tiga dimensi dari suatu simbol bangunan. Bakat ini berguna untuk membuat suatu gambar, bangunan, kuliah di jurusan Teknik Sipil/Arsitektur.

Pengertian Mekanika = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana d. Bakat ini berguna untuk mendesain suatu mesin. alat yang berhubungan bagi kehidupan ataupun kuliah Teknik Mesin/Elektro/Fisika.

Cepat Teliti = kemampuan memperhatikan detail dalam melakukan suatu pekerjaan rutin. Bakat berguna untuk pekerjaan yang terkait dengan ketelitian, misalnya: eksperimen di laboratorium.

Skor IQ merupakan penjumlahan dari 7 jenis bakat kognitif, yang kemudian di konversi menjadi Skor IQ terstandarisi Wechsler Mean=100 dan SD=15. $IQ \geq 130$ = very superior/genius; $IQ 120$ s.d. 129 = superior/cerdas; $IQ 110$ s.d. 119 = Di Atas Rata-Rata; $IQ 90$ s.d. 109 = Rata-Rata; $IQ 80$ s.d. 89 = Di Bawah Rata-Rata; $IQ 70$ s.d. 79 = Batas Ambang (boderline) dan $IQ < 70$ (defisiensi mental).

Kemampuan kognitif membantu dalam proses pembelajaran, dimana siswa tersebut cenderung mudah memahami pelajaran dan bisa memiliki nilai yang baik. Hal tersebut terjadi saat Motivasi belajar yang baik dan regulasi emosi/diri yang bagus. Bagi anak yang skor/klasifikasi tidak tinggi, masih memiliki kesempatan besar untuk berhasil asalkan motivasi belajar dan regulasi emosi diperkuat. Keberhasilan masa depan lebih disebabkan karena motivasi yang baik serta regulasi emosi/diri yang bagus.

Jambi, 04 Februari 2022
Asesor,

