

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03320

Nama : SHOFIYYAH NABILA

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : X9

Asal Sekolah : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI

Lokasi Tes : SMA NEGERI 3 KOTA JAMBI

Tanggal Tes : Senin, 25 Juli 2022

Tujuan : Psikotes Lengkap

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: 103   Klasifikasi: Rata-Rata				

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					✓

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. ILMU KOMPUTER 2. STATISTIKA 3. TEKNIK KOMPUTER 4. KEDOKTERAN 5. ILMU KEPERAWATAN	1. ILMU KESEJAHTERAAN SOSIAL 2. PSIKOLOGI 3. MANAJEMEN 4. PERPAJAKAN 5. TATA BOGA
SEKOLAH KEDINASAN :  1. STMKG - Sekolah Tinggi Meteorologi, Klimatologi, Geofisika 2. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 3. STIP - Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran	

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>SOFTWARE IT</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi.
2	<b>STATISTIKA</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Ilmu Statistik, seperti mean, median, modus, frekuensi, korelasi yang kegiatannya meliputi: mempelajari, mendiskusikan, mencari rumus baru, menghadiri seminar, dan mendata jumlah penduduk.
3	<b>HARDWARE KOMPUTER</b> - Menyenangi sesuatu berhubungan Perangkat Keras IT, seperti jaringan internet, RAM, modem, motherboard, CPU, pemancar sinyal yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, maupun merakitnya.
4	<b>MEDIS</b> - Menyenangi kegiatan di bidang kedokteran, seperti pengenalan, pencegahan, dan pengobatan suatu penyakit, memberikan pertolongan pertama pada kecelakaan ringan, dan senang terhadap penggunaan alat-alat kedokteran (stetoskop, tensimeter, termometer, dll).
5	<b>KEPERAWATAN</b> - Menyenangi kegiatan Perawatan Tubuh Manusia, tecermin pada: tahu cara merawat tubuh jika sakit, bisa memberikan rekomendasi jika demam, pilek, batuk, dan tahu cara menjaga kondisi tubuh agar selalu sehat dan segar.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>KESEJAHTERAAN SOSIAL</b> - menyenangkan kegiatan Peningkatan Kesejahteraan Masyarakat tecermin dari: bersedia menjadi relawan, membuat panti, mendiskusikan serta memikirkan peningkatan taraf hidup masyarakat bawah.
2	<b>PSIKOLOGI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Diri Pribadi atau Jiwa Manusia, seperti emosi, jiwa, karakter, kepribadian, motivasi yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, mendengarkan, dan mengamati perilaku orang lain.
3	<b>MANAJEMEN</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Manajemen tecermin pada kegiatan: membuat - melakukan - mengevaluasi sebuah perencanaan, terlibat aktif dalam organisasi, serta sesuatu berhubungan dengan kepemimpinan.
4	<b>PERPAJAKAN</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Pendapatan dan Pemasukan Negara, seperti pajak, pembuatan anggaran, penerimaan negara bukan pajak yang kegiatannya meliputi: berdiskusi, mempelajari, membaca , dan magang.
5	<b>TATA BOGA</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Tata Hidangan Makanan dan Minuman: cara membuat makanan-minuman yang lezat, bergizi, dan menarik, serta penyajian tata letak makanan/minuman yang enak dipandang mata.

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>PELAYANAN SOSIAL</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pelayanan bagi masyarakat sehingga fungsi-fungsi kehidupan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dapat terlaksana dengan baik.
2	<b>KEPEMIMPINAN</b> - Menyenangi kegiatan yang berhubungan dengan kepemimpinan, senang membuat dan melaksanakan suatu perencanaan tertentu, mampu memimpin banyak orang untuk mencapai tujuan tertentu, dan termotivasi untuk menggapai impian yang besar.
3	<b>INVESTIGATIF</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan investigasi terhadap suatu kasus tertentu dan ingin mengetahui tentang apa yang sebenarnya terjadi di balik suatu petunjuk tertentu dengan mengumpulkan berbagai data dan fakta.

TIPOLOGI KEPRIBADIAN
<b>8 - ESTP - Si Promotor - <i>Extrovert Sensing Thinking Perceiving</i></b>  <p>Kamu, pribadi yang senang bergaul dengan orang-orang disekitar maupun yang baru, bersemangat saat berada bersama mereka. Kamu menikmati saat memberikan motivasi serta mampu membuat mereka lebih baik. Kadangkala, kamu banyak kegiatan sehingga membuatmu tidak fokus serta terlalu cepat berespon terhadap sesuatu. 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, pribadi yang logis dalam menilai sesuatu, memikirkan keuntungan di dalam melakukan sesuatu, mementingkan tujuan akhir dari kelompok. Kamu kokoh pendirian terhadap yang diyakini, melakukan sesuatu sesuai keyakinan serta mencari sumber utama dari permasalahan. Kadangkala, kamu kurang bisa merasakan apa yang dirasakan 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 <a href="#"><i>"Extrovert Sensing Thinking Perceiving"</i></a></p>

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

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

## SARAN PENGEMBANGAN DIRI DARI KEPERIBADIAN

Hasil **Karakteristik pribadi** adik adalah sesuatu sifatnya mampu diubah seiring kesadaran diri dan keinginan untuk menjadi lebih baik. Adik perlu memperhatikan **tipologi kepribadian**, kepribadian tersebut merupakan pola relatif menetap di dalam diri. Pengetahuan 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, dll. Informasi tersebut dapat dilihat di internet sesuai nama tipologi kepribadian adik.

## MINAT JURUSAN KULIAH

Informasi saat ini adalah tentang minat adik terhadap jurusan kuliah di Indonesia yang adik tempuh setelah SMA. Minat bisa berubah selama proses pendidikan tiga tahun, perlu lagi tes selanjutnya waktu kelas XII. Informasi ini dapat digunakan untuk gambaran 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** misalnya, berasal dari pelajaran **Biologi**. Sikap **positif** menandakan adik menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut sangat adik tunggu-tunggu di sekolah sebab menjadi hal yang menggembirakan. Pelajaran tersebut adik nilai "penting dan bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "mudah, ringan, dan sederhana". **Adik bisa memiliki nilai yang baik di pelajaran ini. Sikap negatif** menandakan adik tidak menyenangi pelajaran tersebut. Adik kerap kali menghindari pelajaran tersebut di sekolah. Juga, hal yang membosankan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran tersebut adik nilai "tidak penting dan tidak bermanfaat" bagi kehidupan. Materinya dirasa "sulit, berat, dan komplet". **Adik bisa memiliki nilai yang tidak baik di pelajaran ini.**

## HASIL TES KOGNITIF

- *Informasi Umum* = pengetahuan terhadap informasi umum dikenal luas dan hangat yang sedang beredar.
- *Penalaran Verbal* = penalaran terhadap stimulus berkaitan kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi/pekerjaan berhubungan dengan komunikasi verbal/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 sketsa, gambar, bangunan, kuliah di jurusan Teknik Sipil/Arsitektur.
- *Pengertian Mekanika* = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana. 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 Konversi** merupakan penjumlahan dari 7 jenis bakat kognitif, yang kemudian dikonversi menjadi Skor IQ terstandarisasi 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, di mana siswa cenderung mudah memahami pelajaran dan bisa memiliki nilai yang baik. Hal tersebut terjadi saat siswa memiliki 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 oleh motivasi yang baik serta regulasi emosi/diri yang bagus.

Jambi, 25 Juli 2022

Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi

SIPP: 0012-12-2-1