

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03394

Nama : STEVANO KWOSAN

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : X11

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: 97.75 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. TEKNIK SIPIL 2. KEDOKTERAN HEWAN 3. PERIKANAN 4. TEKNIK METALURGI 5. PERTANIAN	1. ILMU ADMINISTRASI BISNIS 2. SENI MUSIK 3. ILMU PARIWISATA 4. SENI RUPA MURNI 5. TATA RIAS
SEKOLAH KEDINASAN : 1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. STIN - Sekolah Tinggi Inteligen Negara 3. STTD - Politeknik Transportasi Darat Indonesia	

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	TEKNIK SIPIL - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Konstruksi Bangunan yang tecermin pada: cara, alat, proses maupun bahan yang digunakan untuk membuat rumah, jembatan, irigasi, bendungan, jalan, bandara, dll.
2	KEDOKTERAN HEWAN - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Kesehatan Hewan, tecermin pada kegiatan: mengenali, mencegah, mengobati penyakit suatu hewan , serta memiliki pengetahuan yang luas tentang alat-alat kedokteran hewan.
3	PERIKANAN - menyenangkan berbagai hal terkait proses perikanan baik perkembangbiakan, nutrisi, antibiotik maupun industri perikanan. Hal tercermin pada eksperimen, mempelajari maupun kegiatan bisnis
4	METALURGI - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Pengolahan Benda Metal (perak, mangan, besi, alumunium, timah, dll.) menjadi benda setengah jadi dan benda jadi yang meliputi kegiatan: berdiskusi, mempelajari, membuat, maupun bereksperimen.
5	PERTANIAN - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Pertanian, seperti kesuburan tanah, antibiotik, pengembangbiakan, serta pengentasan penyakit dan hama terhadap hasil pertanian (cabe, kol, kentang, apel, jeruk, mangga, dll.).

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	WIRAUSAHA - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Bisnis, tecermin pada kegiatan: ingin memiliki bisnis pribadi, mencari peluang di lingkungan sekitar untuk dimanfaatkan, serta membuat nilai jual (tambah) suatu produk barang atau jasa.
2	SENI MUSIK - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Musik, seperti menyanyi, mendengarkan lagu, membuat lagu, memainkan alat musik, mengaransemen ulang lagu, dan tampil di berbagai festival.
3	PARIWISATA - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Kepariwisataan tecermin pada kegiatan: perjalanan wisata, memiliki niat untuk mengembangkan kepariwisataan, menjadikan aset alam-budaya sebagai aset pariwisata.
4	SENI LUKIS - Menyenangi kegiatan yang berhubungan dengan Seni Rupa Murni, seperti melukis, membuat patung, membuat benda dari bongkahan es tecermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, maupun mengerjakan benda rupa.
5	TATA RIAS - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Tata Rias wanita/pria yang tecermin pada kegiatan, seperti berdandan, make up, bisa memberikan rekomendasi tata rias, dan mengenali alat-alat rias dengan detail.

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	PETUALANGAN - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan petualangan di alam terbuka untuk mengeksplorasi kekayaan sumber daya hayati serta membutuhkan kekuatan fisik yang prima dalam melakukan eksplorasi
2	INVESTIGATIF - 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.
3	KREATIVITAS - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan kebebasan berkreasi dalam melakukan ekspresi terhadap ide-ide dalam menciptakan berbagai hal yang baru, unik, bermanfaat, dan memiliki nilai tambah, serta nilai jual bagi masyarakat.

TIPOLOGI KEPERIBADIAN
12 - INTP - Si Perancang - <i>Introvert Intuition Thinking Perceiving</i> Kamu pribadi yang kreatif, unik, memiliki mimpi besar, berpandangan jauh ke depan, senang mempelajari hal-hal baru. Kamu mengerjakan sesuatu secara acak, percaya pada inspirasi, senang memahami konsep sesuatu. Acap kali, ide yang kamu ceritakan kurang mampu dipahami orang, terlalu tinggi cita-cita, bahkan ditantang lingkungan. Kamu pribadi yang kreatif, unik, memiliki mimpi besar, berpandangan jauh ke depan, senang mempelajari hal-hal baru. Kamu mengerjakan sesuatu secara acak, percaya pada inspirasi, senang memahami konsep sesuatu. Acap kali, ide yang kamu ceritakan kurang mampu dipahami orang, terlalu tinggi cita-cita, bahkan ditantang lingkungan. 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 acap kali dinilai telat, tidak rapi, terlalu santai serta kurang perencanaan. Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <i>"Introvert Intuition Thinking Perceiving"</i>

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 *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 ≥ 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



DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
TEKNIK SIPIL	Mempelajari perencanaan, konstruksi sarana dan prasarana dalam berbagai bentuk, seperti: jembatan, pembangkit tenaga listrik, pengendalian pencemaran udara, pelabuhan laut, perbaikan dan stabilitas tanah.	Konstruksi Bangunan, Ilmu Ukur Tanah, Properti Material, Mekanika Benda Padat, Sistem Rekayasa Sipil, Perancangan Infrastruktur Keairan, Manajemen & Aspek Hukum Konstruksi, Teknik Jalan Raya, Teknik Sanitasi, Rekayasa Pondasi.	Bekerja pada instansi yang berhubungan konstruksi bangunan seperti : perusahaan kontraktor, konsultan pembangunan sarana prasarana, dept pekerjaan umum, inspektorat, Bappenas, BPK, Bappedda, dll	Unsyah, Unbari, Unri, Ubabel, USU, Unand, Unsri, Unila, Unib, ITB, UI, IPB, Unsyah, Unimal, Undip, USU, Unri, Unib, Unila, Untirta, Unsoed, Undip, UNS, Unesa, ITS, Unibraw dll.
KEDOKTERAN HEWAN	Mempelajari anatomi, penyakit, dan obat pada hewan dengan tujuan untuk menangani, mencegah, maupun meningkatkan kesehatan hewan.	Sistem Pencernaan, Sistem Pernafasan, Sistem Syaraf, Sistem Reproduksi, Biologi Sel, Infeksi pada Hewan, Hewan Kesayangan, Bedah & Radiologi, Manajemen Unggas Komersial.	Bekerja di Rumah Sakit Hewan, Perusahaan pabrik makanan/minuman yang berkaitan dengan hewan, membuka praktik pribadi, pegawai negeri di dinas peternakan.	UGM. Unair, IPB, Unud, Unibraw, Unsyiah dan perguruan tinggi lainnya
PERIKANAN	Mempelajari proses perkembangbiakan, pengolahan, maupun pemasaran hal-hal terkait dengan perikanan dan sejenisnya	Planktonologi, Ekologi Perairan, Metode Penangkapan Ikan, Dinamika Polusi, Teknologi Pembenihan, Nutrisi Ikan, Parasit dan Penyakit Ikan, Biologi Perikanan	Bekerja di industry perikanan, PNS di dinas perikanan, konsultan di lembaga perikanan, peneliti di berbagai instansi ilmiah, dosen di instansi perikanan.	STIP, Unair, Udayana, Unibraw, Ubabel, Unpad, Unja, Unlam, Unsri, Unri, Undip, iPB, dll.
TEKNIK METALURGI	mempelajari sifat – sifat material logam maupun non logam sehingga dapat menentukan dan merekayasa, memproses pembuatan dan mengendalikan.	Kimia Analitik, Statika & Mekanika Material, Termodinamika Material, Kimia Organik, Pengolahan Mineral, Material Keramik, Material Polimer, Proses Pembuatan Besi Baja, Material Komposit	Bekerja di berbagai industri baik swasta maupun pemerintahan seperti industri otomotif, manufaktur, alat berat, tambang serta minyak dan gas, dan lain-lain	UI, ITB, Untirta, ITS dan perguruan tinggi lainnya
PERTANIAN	Ilmu bagaimana cara merubah susunan _enetic genotip dari suatu tanaman sehingga lebih baik atau berharga	Pengelolaan Air untuk Pertanian, Kesuburan Pemupukan dan Kesehatan Tanah, Genetika Molekuler, Perancangan Percobaan, Fisiologi Bij	Bekerja di departemen kehutanan, perkebunan, pertanian, perusahaan kertas, perusahaan pupuk tanaman, wiraswata, majalah tanaman, dosen di perguruan tinggi.	UGM, USU, Unja, Unsri, Unram, Unlam, Unipa dan perguruan tinggi lainnya

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
ILMU ADMINISTRASI BISNIS	Mempelajari pengelolaan bisnis dalam lingkungan ekonomi, sosial dan politik yang dinamis. Pengelolaan bisnis mencakup aspek pemasaran, produksi, sumber daya manusia, keuangan dan akuntansi baik pada tataran strategis maupun operasional perusahaan.	Akuntansi Biaya, Bisnis Internasional, Matematika Bisnis, Operasi Barang dan Jasa, Risiko Bisnis dan Asuransi, Sistem Informasi Bisnis, Strategi Bisnis, evaluasi proyek, Hukum dan Etika Bisnis, Investasi Bisnis, Pasar dan Lembaga Keuangan, Pengembangan Or	Menjadi seorang pengusaha/entrepreneur, bekerja di bank baik swasta-nasional-internasional, perusahaan swasta di bagian pemasaran-SDM-proses bisnis, lembaga konsultan bisnis, perusahaan/konsultan asuransi, PNS di departemen perindustrian dan perdagangan	UI, Unpad, Undip, USU, Unri, Unila, Unibraw, Unlam, Unsrat, Unmul, Uncen, Unej, UNS, dan perguruan tinggi lainnya baik islam negeri maupun swasta
SENI MUSIK	Mempelajari sejarah, filosofi, jenis, aransemen serta alat musik baik tradisional, modern maupun barat	Teori dan Dasar Musik, Paduan Suara, Primavista Vokal, Sejarah Musik, Apresiasi Musik, Kontrafung, Akustik, Solfeogio	Menjadi pemusik, guru musik di sekolah, tutor musik, lembaga periklanan/perfilmn, dll.	Terutama Perguruan tinggi yang berorientasi seni
ILMU PARIWISATA	Mempersiapkan peserta program agar kelak menjadi anggota masyarakat yang berkemampuan dan keterampilan tinggi di bidang pariwisata, mampu mengelola kegiatan pariwisata secara bertanggungjawab, melindungi asset-aset pariwisata yang ada	Bisnis Pariwisata, Pehotelan, Objek Daya Tarik Wisata, Front Office, Bartending, Cost Control, Guiding, Cargo, Operasi Perjalanan Wisata, Ekowisata, Pelayanan Prima, Pengolahan Makanan dan Minuman, Reservasi, Tampilan Pameran, Tata Graha	Bekerja di dunia pariwisata seperti biro perjalanan wisata, hotel, dinas pariwisata, maskapai penerbangan, media massa pariwisata, guide maupun menjadi wirausaha di bidang pariwisata.	S-1 : UGM, Unud, UNS, D-3 : UI dan perguruan tinggi lainnya baik akademi pariwisata maupun universitas swasta
SENI RUPA MURNI	Memberikan kemampuan (metode) berlatih dan belajar berpikir melalui (secara) rupa dengan logika rupa yang menghubungkan kepekaan dan struktur, proses kreatif dan sistem perancangan serta kaidah estetika dan teknologi, ditunjang dengan wacana ilmu-ilmu sosial dan kebudayaa	Menggambar, Sejarah Budaya, Seni Asia, Seni Keramik, Seni Patung, Seni Melukis, Seni Islam, Appresiasi Seni, Materi Seni, Fotografi,	lulusan akan memiliki kemampuan berkembang ke berbagai bidang keahlian sesuai bakat dan kecenderungan masing-masing : seniman, pemikir seni, sejarawan seni, kritikus, kurator, pengajar ahli manajemen seni dan lainnya.	ITB, Unnes, UNS, ISI, IKJ, Unibraw dan perguruan tinggi lainnya
TATA RIAS	Mengajarkan bahan dan alat yang digunakan dalam melakukan periasan terhadap wajah dan sekitar proses mendapatkan rias yang bagus	Dasar Rias, Ilmu Kesehatan Kulit & Rambut, Senam Kecantikan, Pewarnaan Rambut, Keriting Dasar.	Mejadi professional di bidang tata rias, bekerja di industry produk kecantikan, klinik kecantikan, sales di produk kecantikan, dll.	Unimed, UNP, UNJ, Unesa, dll.