

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03037

Nama : STYFANIE PATRISIA PURBA

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : X1

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: 99.25   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 3. BIOLOGI 4. TEKNIK ARSITEKTUR 5. ILMU KEPERAWATAN	1. FILSAFAT 2. ILMU KOMUNIKASI 3. ILMU ADMINISTRASI BISNIS 4. MANAJEMEN 5. SASTRA INDONESIA
SEKOLAH KEDINASAN :  1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. STTD - Politeknik Transportasi Darat Indonesia 3. STIN - Sekolah Tinggi Inteligen Negara	

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<b>TEKNIK SIPIL</b> - 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	<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 (steteskop, tensimeter, termometer, dll).
3	<b>BIOLOGI</b> - menyenangkan hal-hal berkaitan dengan ilmu Biologi murni, terkait dengan proses biologis maupun perkembangbiakan pada manusia, hewan, tumbuhan maupun keanekaragaman hayati. Hal tersebut tercermin pada eksperimen, berdiskusi maupun mempelajari.
4	<b>SENI DESAIN</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Seni Perancangan Bangunan, seperti rumah, gedung, kompleks perkantoran, perumahan, jembatan, taman kota tecermin pada kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, dan membuat desain sebuah bangunan.
5	<b>KEPERAWATAN</b> - Menyenagi 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>FILSAFAT</b> - menyenangkan esensi dari manusia, kehidupan, tuhan, dan alam semesta yang tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, merenungkan, menulis, mempraktikannya, dan membaca buku-buku pemikiran orang hebat.
2	<b>KOMUNIKASI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Tari tecermin pada kegiatan: mempelajari, menonton, membuat tarian, menari, dan mengajarkan tarian pada orang lain baik tarian tradisional, modern, maupun barat.
3	<b>WIRAUSAHA</b> - 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.
4	<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.
5	<b>SENI SASTRA</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Seni Sastra terlihat dalam kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, membuat dan menampilkan karya sastra, seperti novel, puisi, prosa, gurindam, cerpen, pantun.

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	<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.
2	<b>PETUALANGAN</b> - 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
3	<b>KONTAK PERSONAL</b> - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan hubungan interpersonal dengan orang lain yang tecermin dalam sikap: berdiskusi, berbicara, dan menikmati saat-saat berkenalan dengan suasana baru dalam melakukan tujuan tertentu

TIPOLOGI KEPRIBADIAN
<b>6 - ESFP - Si Penghibur - <i>Extrovert Sensing Feeling 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 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 <a href="#"><i>"Extrovert Sensing Feeling 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