

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : AA

Nama : Azizah Alqayla

Jenis Kelamin : Perempuan

Sekolah Asal : SMA

Sekolah : Universitas Jambi - Psikologi

Tanggal Tes : Minggu, 15 Mei 2022

Tujuan : Tes Penjurusan Kuliah

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	ELEKTRO - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Kelistrikan, tecermin pada kegiatan: membaca, mempelajari, berdiskusi maupun bereksperimen tentang hal yang berhubungan dengan energi listrik, seperti robot, aliran listrik, HP, radio, dan TV.
2	SENI DESAIN - 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.
3	KESEHATAN MASYARAKAT - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Kesehatan Publik, seperti kebersihan lingkungan, keselamatan kerja, konsumsi air, buah, dan sayuran, mewujudkan kesadaran hidup sehat tecermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, dan kampanye.
4	TEKNOLOGI KAPAL - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Perkapalan, tecermin pada kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, melakukan penelitian, dan melakukan eksperimen berhubungan dengan mesin dan desain kapal baik pesiar, boat, maupun tempur.
5	TEKNOLOGI PESAWAT - menyenangi hal-hal yang berhubungan dengan Teknologi Pesawat tecermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, dan senang menghadiri seminar yang berhubungan teknologi helikopter, pesawat, jet, maupun apollo.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	TATA BUSANA - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Tata Busana: bagaimana cara mendesain pakaian untuk orang, waktu, acara, situasi tertentu yang tecermin pada kegiatan: mempelajari, memberikan rekomendasi, dan berdiskusi.
2	SENI DRAMA - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Seni Drama yang tercermin pada kegiatan: menonton pertunjukkan, memainkan drama, membuat naskah, dan menyutradarai suatu pertunjukkan seni
3	DESAIN INTERIOR - Menyenangi kegiatan yang berhubungan dengan Seni Desain dalam Bangunan, seperti merias ruangan, mendekorasi panggung, mengecat suatu bangunan, maupun mengatur tata letak benda-benda supaya menarik dan elegan.
4	SENI SASTRA - menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Seni Sastra terlihat dalam kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, membuat dan menampilkan karya sastra, seperti novel, puisi, prosa, gurindam, cerpen, pantun.
5	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.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN		SANGAT NEGATIF	NEGATIF	NETRAL	POSITIF	SANGAT POSITIF
Ilmu Dasar	Agama					✓
	PKN			✓		
	Bahasa Indonesia				✓	
	Bahasa Inggris			✓		
Ilmu Alam	Matematika			✓		
	Fisika		✓			
	Kimia		✓			
	Biologi			✓		
Ilmu Sosial	Ekonomi		✓			
	Sosiologi			✓		
	Sejarah			✓		
	Geograpi			✓		
Ilmu Praktis	Seni Budaya				✓	
	Olahraga				✓	
	Muatan Lokal			✓		
	Teknologi Informasi dan Komputer			✓		

KOMPONEN BAKAT KOGNITIF	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
01 - Informasi Umum					✓
02 - Penalaran Verbal				✓	
03 - Penalaran Kuantitatif			✓		
04 - Penalaran Abstrak				✓	
05 - Pengertian Mekanika			✓		
06 - Ketelitian					✓

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. TEKNIK ELEKTRO 2. TEKNIK ARSITEKTUR 3. ILMU KESEHATAN MASYARAKAT 4. TEKNIK PERKAPALAN 5. TEKNIK PENERBANGAN	1. TATA BUSANA 2. SENI DRAMA 3. DESAIN INTERIOR 4. SASTRA INDONESIA 5. SENI RUPA MURNI
SEKOLAH KEDINASAN : 1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. STSN - Politeknik Siber dan Sandi Negara 3. STP - Politeknik Ahli Usaha Perikanan	
JURUSAN UIN/IAIN (ILMU AGAMA) : 1. Psikologi 2. Pendidikan Agama Islam 3. Hukum Keluarga Islam 4. Pendidikan Islam PAUD 5. Ilmu Perpustakaan	

REKOMENDASI MINAT SUASANA KERJA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	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.
2	OTAK-ATIK - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan mengotak-atik suatu komponen benda tertentu, dan memodifikasinya dengan tujuan mendapatkan suatu bentuk atau rancangan baru yang lebih menarik dengan efektif dan efisien
3	PELAYANAN SOSIAL - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan pelayanan bagi masyarakat sehingga fungsi-fungsi kehidupan yang berkaitan dengan nilai-nilai sosial dapat terlaksana dengan baik.

Jambi, 22 Juli 2022
Asesor,



Jelpa Periantalo, M.Psi, Psi
SIPP: 0012-12-2-1

KETERANGAN REKOMENDASI
<p>Rekomendasi adalah bentuk saran bagi adik alam memilih jurusan kuliah, yang menjadi salah satu pertimbangan dalam menentukan jurusan kuliah. Pertimbangan dapat berupa cita-cita, kemampuan akademik, pekerjaan masa depan-setelah lulus, kemampuan finansial maupun ketersediaan jurusan di kota/universitas tujuan. Rekomendasi didasarkan minat adik terhadap jurusan kuliah di perguruan tinggi. Rekomendasi umum berupa jurusan di ilmu sains dan teknologi maupun ilmu sosial humaniora yang berada di perguruan tinggi umum.</p> <p>Di Indonesia, minat terhadap sekolah kedinasan sangat tinggi karena ada jaminan pekerjaan setelah lulus (menjadi PNS), adik diberi rekomendasi tentang sekolah kedinasan yang bisa diambil. Rekomendasi tersebut berdasarkan hasil tes minat yang diadakan. Sekolah kedinasan memiliki pola atau prosedur seleksi masing-masing, silahkan kunjungi situs sekolah tersebut. Ia juga memiliki berbagai jenis tes, seperti: akademik, psikotes, akademik serta kesehatan.</p> <p>Rekomendasi diberikan terhadap jurusan yang ada di sekolah tinggi agama islam, institut agama islam maupun universitas Islam negeri. Beberapa siswa SMA banyak yang melanjutkan studi ke perguruan tinggi islam tersebut.</p> <p>Untuk sukses di perguruan tinggi diperlukan motivasi belajar yang baik, regulasi diri yang baik, dan lain sebagainya.</p>

MINAT JURUSAN KULIAH

Komponen ini terkait ketertarikan terhadap jurusan-jurusan kuliah yang ada di perguruan tinggi. Minat termanifestasi dalam kegiatan senang membaca, mempelajari, berdiskusi, bereksperimen, membuat sesuatu ataupun mengikuti kegiatan terkait minat tersebut. Minat akan menimbulkan kesenangan, rasa puas, menikmati proses perkuliahan serta prestasi belajar yang baik.

SIKAP TERHADAP PELAJARAN

Merupakan pandangan positif atau negatif terhadap suatu pelajaran di sekolah.Sikap yang positif ditandai dengan merasa pelajaran tersebut mudah, bermanfaat, dan menyenangkan. Sikap yang negatif ditandai dengan merasa pelajaran tersebut sulit, tidak bermanfaat dan membosankan. **Pelajaran tertentu** merupakan dasar dari sebuah keilmuan/program studi tertentu. Mahasiswa yang memiliki sikap positif terhadap suatu pelajaran mempermudah dalam pemahaman materi maupun adaptasi di jurusan tersebut, Pelajaran **Biologi**merupakan dasar dari **Kedokteran, Keperawatan, Biologi, Kehutanan, Peternakan, Pertanian**. Siswa yang menyenangi Biologi berdampak pada adaptasi yang baik pada jurusan tersebut. Pelajaran **Pendidikan Kewarganegaraan**merupakan dasar dari **Ilmu Politik, Ilmu Hubungan Internasional, Ilmu Administrasi Negara, Ilmu Hukum**. Siswa senang dengan Pkn merasa bahwa kuliah di jurusan tersebut mudah, menyenangkan, serta bisa memiliki prestasi yang baik,

BAKAT KOGNITIF

- *Informasi Umum* = pengetahuan terhadap informasi umum dan hangat yang sedang beredar. Informasi berguna untuk memahami isu-isu mutakhir. Pengetahuan berguna untuk jurusan yang membutuhkan analisis informasi umum, seperti: **Hubungan Internasional, Ilmu Politik, Ilmu Komunikasi, Ilmu Ekonomi, Teknik Industri, dll.**
- *Penalaran Verbal* = Penalaran terhadap stimulus kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi/pekerjaan dengan komunikasi verbal/pembuatan makalah. Jurusan yang membutuhkan kemampuan ini seperti: **Psikologi, Ilmu Hukum, Manajemen, Ilmu Administrasi Negara, Sastra, Sejarah**
- *Penalaran Kuantitatif* = penalaran terhadap stimulus angka, bilangan, himpunan, sudut, hitungan sederhana. Bakat ini berguna dengan pekerjaan hitungan atau jurusan kuliah yang banyak membutuhkan hitungan. Jurusan yang membutuhkan, seperti: **Akuntansi, Fiskal (Perpajakan), Matematika, Teknik**pada umumnya
- *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. Jurusan yang membutuhkan ini seperti **Kedokteran, Kehutanan, Pertanian, Peternakan, Biologi, Kimia, Arsitektur, Desain**.
- *Pengertian Mekanika* = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana di sekitar kita. 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: eskperimen di laboratorium. Ada banyak jurusan yang membutuhkan kegiatan ketelitian.

Satu jurusan bisa saya membutuhkan beberapa bakat kognitif tertentu, terutama termanifestasi dalam mata kuliah tertentu. Jurusan **Psikologi**pada umumnya membutuhkan **penalaran verbal** yang baik. Ada beberapa mata kuliah yang membutuhkan **penalaran kuantitatif**,seperti: Mata Kuliah Statistika, Psikometrika, Penelitian Kuantitatif, ada banyak materi terkait hitungan di jurusan tersebut. Jurusan **Teknik Sipil**membutuhkan penalaran spasial dalam membuat rancan bangun sebuah bangunan, ia juga membutuhkan penalaran kuantitatif untuk menghitung ukuran suatu bangunan.

Siswa dengan bakat kognitif tertentu yang baik memang akan mempermudah dalam suatu pekerjaan/mata kuliah di suatu jurusan. Ia cenderung menikmati, merasa mudah dan bisa memiliki nilai yang baik pula. Hal tersebut terjadi apabila ia memiliki regulasi diri/emosi yang baik serta semangat belajar yang bagus. Bagi adik yang kemampuan kognitif tidak bagus, masih bisa memiliki nilai yang baik, dengan rajin belajar dan regulasi emosi yang baik. Prestasi belajar juga ditentukan oleh minat, sikap terhadap pelajaran, dll.

DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
TEKNIK ELEKTRO	Mempelajari teknologi perancangan suatu industri maupun sub _ndust menggunakan piranti elektronis sehingga bermanfaat untuk membantu pekerjaan-pekerjaan yang sulit dilakukan manusia.	Material listrik, Sirkuit Listrik, Komponen Elektronik, Elektromagnetik, Sistem Kontrol, Mikroprosesor, Pengukuran Listrik, Energi Listrik, Komunikasi Digital, Robotik, Sistem Kendali Proses, Mekatronika, Sel Surya, Rangkaian Analog	Bekerja di pembangkitan, transmisi, distribusi tenaga listrik, industri perancangan komponen listrik, industri dan jaringannya, BUMN industri jasa telekomunikasi, industri peralatan telekomunikasi industri elektronika konsumen, perminyakan dll	Unsyah, Unand, Unri, Unsri, Ubabel, Unib, UI, ITB, UGM, Undip, USU, Unib, Unila, ITS, Undip, Untan, Unsoed, Undip, Unibraw, Unej dll
TEKNIK ARSITEKTUR	diajarkan untuk mendesain obyek pembangunan berskala luas secara lengkap dan menyeluruh mulai dari lingkungan terkecil sampai kepada tata ruang perkotaan	Kalkulus, Seni Rupa, Teknik Komunikasi Arsitektur, Sejarah Arsitektur, Perancangan Arsitektur, Perancangan Ruang Dalam, Arsitektur Etnik, Real Estate, Tata Cahaya, Pusaka Arsitektur.	Bekerja dalam berbagai bidang di dalam industri konstruksi antara lain sebagai arsitek, perancang interior, pengawas pelaksanaan pembangunan konstruksi, asesor untuk studi kelayakan proyek, pengelola bangunan	USU, Unri, Unsri, ITB, Unsyah, Unimal, UI, IPB, Undip, Unhas, UNS, UGM, ITS, Unud, Unibraw, Unair, Unesa, dll.
ILMU KESEHATAN MASYARAKAT	Ilmu dan seni mencegah penyakit, memperpanjang hidup, meningkatkan kesehatan fisik dan mental, dan efisiensi melalui usaha masyarakat yang terorganisir	Analisis Data Epidemiologi, Biokimia, Dasar Komunikasi, Epidemiologi Penyakit Menular, Ergonomik, Fisiologi Kerja, Gizi Klinik, Keamanan Makanan & Kesehatan, Keamanan Makanan & Kesehatan, Manajemen Bising dan Getar	Bekerja di Departemen kesehatan, LSM bidang penyuluhan kesehatan, peneliti di lembaga penelitian, dosen di perguruan tinggi, di rumah saki, perusahaan swasta terutama di bidang keselamatan dan lingkungan kerja.	UI, UGM, Undip, Unpad, Unair, Unand, Unsri, Unsoed, USU, Unesa, dll.
TEKNIK PERKAPALAN	menitikberatkan pendidikan pada bidang perancangan kapal, proses produksi kapal, kegiatan perbaikan kapal, instalasi permesinan kapal dan peraturan-peraturan kemaritiman serta memberikan pengetahuan dasar dan manajemen pengelolaan galangan kapal.	Visualisasi dan Pemodelan Kapal, Teori Bangunan Kapal, Kekuatan Kapal, Kinematika dan Dinamika, Sistem Kelistrikan dan Elektronika Kapal, Hambatan dan Propulsi Kapal, Manajemen Pemeliharaan Kapal, Bangunan Lepas Pantai, Hukum dan Peraturan Kemaritiman	Tenaga ahli untuk bidang perencanaan, pembangunan, perbaikan kapal dan alat apung; pengawas pada perusahaan pelayaran; Quality Surveyor pada pengerjaan digalangan kapal nasional maupun internasional, Perencanaan dan konsultan pembangunan kapal.	UI, ITS, Unhas, Unpatti, Undip, dan perguruan tinggi lainnya
TEKNIK PENERBANGAN	mempelajari, meneliti dan mengembangkan segala sesuatu yang berhubungan dengan upaya penjelajahan manusia di dalam atmosfer atau di luar angkasa seperti perancangan, pembuatan dan pengoperasian pesawat terbang serta wahana antariksa lain	Bumi dan Luar Angkasa, Aerodinamika Pesawat, Material Pesawat, Kekuatan Material, Sistem Dinamika, Dinamika Terbang, Transportasi Udara, Kontrol Penerbangan, Sistem Pesawat, Pemeliharaan Pesawat	Maskapai penerbangan (Garuda Indonesia, Mandala Air, Singapore Air, British Airways, Japan Air), perusahaan pembuat pesawat terbang (Dirgantara Indonesia, Boeing, Airbus), TNI/POLRI.	ITB



DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
TATA BUSANA	Mengajarkan tata proses desain pembuatan pakaian serta proses penjahitan sehingga didapat suatu pakaian yang sesuai kebutuhan.	Komunikasi Dunia Mode, Komposisi Pola Pakaian, Mekanisasi Garmen, Fashion Concepts, Prinsip Menjahit, Fashion Phenomena	Menjadi perancang atau penjahit profesional, bekerja di industri pakaian dan sejenisnya, industry membuat wedding organizer, toko-toko pakaian dll.	Unimed, UNJ, UPI, Unesa, UNY, UM, dll.
SENI DRAMA	Mempelajari hakikat, proses, tata peran, musikalitas maupun tata panggung dalam penampilan suatu seni drama.	Monolog, Seni Peran Realis, Sosiologi Drama, Analisis Drama Panggung, Teater Modern, Kritik Drama, Improvisasi Teater, Training Teater.	Menjadi guru di sekolah, penampil drama, membuat naskah drama/film, sutradara suatu drama, pemain drama/film, dll.	Perguruan tinggi yang berorientasi seni
DESAIN INTERIOR	Memahami perancangan ruang dalam sebagai bagian dari perancangan ruang luar sehingga kepekaan terhadap teknologi dan konstruksi bangunan melengkapi nilai estetika perancangan.	Seni Rupa, Teknik Komunikasi Arsitektur, Teori dan Metode Perancangan Arsitektur Interior, Apresiasi Seni, Teori Ergonomi, Perancangan Arsitektur Interior, Design Produk, Pusaka Arsitektur, Akustik, Lingkungan Daur Hidup.	Sebagai arsitek interior dalam perancangan interior bangunan perumahan, design principal pada konsultan interior, corporate designer atau perancang setting film, TV, teater serta pengajar dan kritikus.	UI, ITS, ITB, IKJ, ISI, UNS, dan perguruan tinggi lainnya terutama yang berorientasi seni
SASTRA INDONESIA	Menghasilkan sarjana yang memiliki pengetahuan tentang budaya Indonesia (linguistic, sejarah, sosial) dan bisa berbahasa Indonesia baik lisan maupun tulisan	Bahasa Indonesia, Bahasa Sangkerta, Khazanah Bahasa Melayu, Teori Sastra, Kritik Sastra, Puisi Melayu, Sosiolinguistik, Estetika, Etnolinguistik, Teori Terjemalahan, Psikolinguistik,	Bekerja di lembaga bahasa baik tingkat propinsi maupun nasional, dinas pendidikan, dosen atau tenaga pendidik, media massa, peneliti sastra Indonesia, dll	Unimed, UNP, Unand, USU, Unja, UGM, UI, Undip, Unesa, Unpad, Unsoed, UNY, Undip, UNS, Unair, UM, Unej, Unud, dll.
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 estetik 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