

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : SMA03235

Nama : MUHAMMAD PASHA AUFA

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : X7

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: 88.75 Klasifikasi: Di Bawah 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. KEHUTANAN 2. TEKNIK PERTAMBANGAN 3. PERIKANAN 4. TEKNIK GEODESI 5. ILMU KOMPUTER	1. SENI MUSIK 2. AKUNTANSI 3. PENDIDIKAN OLAH RAGA 4. SASTRA ASING 5. TATA BOGA
SEKOLAH KEDINASAN : 1. Poltekip - Poltekim - Politeknik Ilmu Kemasyarakatan - Imigrasi 2. STIN - Sekolah Tinggi Inteligen Negara 3. IPDN - Institut Pemerintahan Dalam Negeri	

MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI	
URUTAN	DESKRIPSI
1	KEHUTANAN - Menyenangi segala hal yang berhubungan dengan Kehutanan, tecermin pada kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, melakukan eksperimen tentang budidaya tanaman, mengolahan hasil hutan, manajemen, maupun pelestarian hutan.
2	PERTAMBANGAN - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Mineral Tambang, seperti kandungan sumber daya mineral, pembentukan dan eksplorasi (emas, timah, besi, nikel, magan, batubara, dll.) meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, dan mengikuti kegiatan lapangan.
3	PERIKANAN - menyenangkan berbagai hal terkait proses perikanan baik perkembangbiakan, nutrisi, antibiotik maupun industri perikanan. Hal tercermin pada eksperimen, mempelajari maupun kegiatan bisnis
4	GEODESI - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Pola Keruangan suatu Wilayah untuk dipetakan demi melakukan keperluan berikutnya baik untuk lahan pertanian, perumahan, pengembangan wilayah, maupun eksplorasi hasil bumi.
5	SOFTWARE IT - Menyenangi sesuatu yang berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti bahasa pemrograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs yang meliputi kegiatan: mendiskusikan, mempelajari, menghadiri seminar, dan membuat aplikasi.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	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.
2	AKUNTANSI - Menyenangi sesuatu berhubungan dengan Akuntansi, seperti pelajaran Akuntansi, proses pengauditan, pembuatan anggaran meliputi kegiatan: mempelajari, mendiskusikan, dan mengikuti kegiatan magang di suatu instansi.
3	OLAH RAGA - Menyenangi olahraga tertentu, baik itu mempelajari, menjadi wasit, bermain, maupun mengajarkan olahraga kepada orang lain dengan sabar, dan senang berdiskusi atau menonton hal yang berhubungan dengan olahraga.
4	SASTRA ASING - Menyenangi Kebudayaan Suatu Negara, tercermin pada kegiatan: menyenangkan pola hidup, pakaian, seni, benda-benda khas/tradisi negara tertentu, senang berdiskusi tentang kebudayaan suatu negara.
5	TATA BOGA - 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	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	KONTAK PERSONAL - 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
3	LAB. EKSPERIMEN - Menyenangi suasana kerja yang berhubungan dengan eksperimen ilmiah di laboratorium dengan menggunakan berbagai jenis peralatan (benda hidup dan tidak hidup) untuk memahami suatu fenomena.

16 - ISTP - Si Mekanik - *Introvert Sensing Thinking Perceiving*

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 memberikan respon yang baik. Kamu cenderung pendiam, lamban berespon, serta fokus hanya satu hal. Kamu adalah pribadi yang realistis 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.

Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet [***"Introvert Sensing Thinking Perceiving"***](#)

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 TEKONOLOGI

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
KEHUTANAN	Mempelajari tentang tumbuhan, tanah, pengelolaan maupun pemanfaatan sumber daya kehutanan	Botani, Silvikultur hutan, hasil bukan kayu, ekologi hutan, pemanenan hasil hutan, genetika pohon, ilmu tanah hutan, sosiologi kehutanan, pemuliaan pohon, hutan kemasyarakatan, biometrika kehutanan, dendrology	Bekerja di Dep. Kehutanan, Balai Konservasi, peneliti bidang hutan, dosen perguruan tinggi dan perusahaan yang berhubungan dengan hasil hutan (kayu, meubel, kertas)	Unri, Unja, UGM, IPB, USU, Unila, Unib, dll.
TEKNIK PERTAMBANGAN	mempelajari ekstraksi (eksplorasi dan eksploitasi) minyak, gas bumi, dan juga panas bumi dari berbagai sisi yaitu sisi reservoir, penilaian formasi, pemboran, produksi, dan juga pengolahan sampai masalah ekonomi perminyakan	Kristalogi, Teknik Eksplorasi, Pemetaan Eksplorasi, Hidrologi dibawah Air, Geostatistik, Geoteknik, Eksplorasi Batubara, Analisis Dampak Lingkungan, Peralatan Pertambangan, Eksplorasi Pengeboran, Mineragrap, Geostatistik, Geoteknik	Perminyakan (Pertamina, Conoco Phillips, Exxon Mobil, Shell); pertambangan (Arutmin, KPC, Freeport) Bidang pemerintahan dan lembaga penelitian (Departemen Pertambangan dan Energi); Perusahaan pengadaan barang penunjang industri perminyakan dan pertambangan	Unsyah, UNP, Unja, Unsri, ITB, Ubabel, Unhas, Undana Unlam, Unmul, Unpar, UPN, dan perguruan tinggi lainnya
PERIKANAN	Mempelajari proses perikembangbiakan, 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 GEODESI	Mempelajari tentang bentuk dan ukuran bumi baik di daratan maupun di lautan serta penggambaran rupa bumi secara grafik, digital, sehingga dapat mengenai sumber daya dan lingkungannya.	Kartografi Dasar, Hitung Proyeksi Geodesi, Hitung Peralatan, Survey Rekayasa, Fotogrametri Digital, Proyeksi Peta, Geodesi Satelit, Model Pemukaan Digital, Pendaftaran Tanah, Komputer Grafik.	Bekerja untuk investigasi suatu proyek/pekerjaan sipil skala besar maupun kecil, misalnya pembukaan penambangan migas di darat/hutan atau di lautan samudera, infrastruktur jalan, irigasi, gedung-gedung, jaringan rel KA di semua instansi yang membutuhkan t	ITB, UGM, ITS, Undip,
ILMU KOMPUTER	Mempelajari tentang sistem informasi dan multimedia, sistem komputer dan jaringan, algoritma dan komputasi, sistem cerdas sehingga dapat dibuatnya perangkat lunak komputer (software)	Dasar-Dasar Pemograman, Kalkulus, Desain & Pemograman Berorientasi Objek, Struktur Data dan Algoritma, Sistem Operasi, Jaringan Komputer, Rekayasa Perangkat Lunak, Grafika Komputer, Desain & Analisis Algoritma, Komputer dan Masyarakat	Bisa bekerja di semua instansi karena setiap instansi membutuhkan teknologi informasi-komputer baik pemerintahan, perusahaan swasta, maupun konsultan IT	Unimal, Unsyah, USU, Unsri, Unila, UI, ITB, IPB, UPI, Unib, Unpd, Unsoed, Undip, UGM, UNS, ITS, Unibraw, Unesa, dll.



DESKRIPSI JURUSAN KULIAH ILMU SOSIAL HUMANIORA

JURUSAN	DESKRIPSI	MATA KULIAH	PELUANG KARIER	TERSEDIA DI
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/perfilman, dll.	Terutama Perguruan tinggi yang berorientasi seni
AKUNTANSI	Mempelajari proses mencatat, mengklarifikasi, meringkas, mengolah dan menyajikan data, dan transaksi keuangan	Akuntansi Biaya, Sistem Informasi Akuntansi, Pengauditan, Manajemen Keuangan, Analisis Laporan Keuangan, Komunikasi Bisnis, Akuntansi Keprilaku, Perencanaan Pajak, Ekonomika, Aplikasi Komputer.	Lulusan akuntansi dapat bekerja di semua instansi. Pemerintahan (Depkeu, BI, Bappenas, BPK, Pemda kab.-propinsi), perusahaan swasta-LSM di bagian keuangan – perpajakan, perbankan, ataupun konsultan keuangan	Unja, Unimed, Unila, Unri, Ubabel, UI, UGM, Unpad, Undip, Unair, Unsoed, USU, Unand, Unri, UNS, Unila, Unib, Unibraw, UPI, UNY, UNJ, dll.
PENDIDIKAN OLAH RAGA	Mendidik guru profesional di bidang Jasmani, Kesehatan dan Olahraga	Senam Aerobik, Gerak Atletik, Dasar Komputer, Basket, Sepakbola, Bulu Tangkis, P3K, anatomi, bola tangan, karate, takraw, tenis meja, bulu tangkis, basket dasar, sepak bola dasar, ilmu gizi, fisiologi olahraga, silat,	Bekerja sebagai guru profesional di instansi pendidikan, dinas pendidikan, dinas keolahragaan, komite olahraga, majalah olahraga, maupun dosen di perguruan tinggi.	Unja, Unsyah, Unimed, UNP, Unsri, Unib, Unila, UNJ, UPI, UNY, UNS, Unesa, UM dll.
SASTRA ASING	Menghasilkan sarjana yang memiliki pengetahuan tentang budaya Inggris (linguistic, sejarah, sosial) dan bisa berbahasa Inggris baik lisan maupun tulisan	Berbicara, Menyimak, Menulis, Membaca, Tata Bahasa, Morfologi, Sintaksis, Kritik Sastra Terapan, Sejarah Bahasa Inggris, Telaah Prosa, Telaah Puisi, Terjemahan, Laporan Buku	Bekerja di departemen luar negeri (diplomasi), perusahaan - lembaga swadaya berbahasa Inggris, media massa berbahasa Inggris, dosen – tenaga pendidik bahasa Inggris, peneliti di pusat studi negara berbahasa Inggris	Unimed, UNP, USU, Unand, UI, Undip, Unpad, Unesa, UNY, UNS, Unsoed, UGM, Unair, Unijoyo, Unej, Unud, dll.
TATA BOGA	Mendidik tenaga profesional di bidang tata boga yang menyediakan proses penyediaan hidangan, pembuatan berbagai jenis makanan dan minuman seperti	Dasar Busana, Dasar Rias, Dasar Graha, Dasar Seni dan Desain, Kerajinan, Sanitasi dan Higienis, Tata Hidangan & Pelayanan, Psikologi Pendidikan, Psikologi Perkembangan, Praktek Kerja, Teknik Pembelajaran	Menjadi pengusaha di bidang tata boga, bekerja sebagai chef di kafe, restaurant, kapar pesiar, hotel ataupun freelance di bidang makanan dan minuman, bekerja di industri makanan dan minuman maupun reseponya.	Unimed, UNJ, UPI, Unesa, UM, UNY, dll.