

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : G1C122028

Nama : PUTRI YUHRIA PRATIWI

Jenis Kelamin : Perempuan

Kelas : Psikologi

Asal Sekolah : Universitas Jambi

Lokasi Tes : Psikologi Universitas Jambi

Tanggal Tes : Selasa, 13 September 2022

Tujuan : Penjurusan Kuliah

| KOMPONEN BAKAT 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: 68.71   Klasifikasi: Retardasi Mental |        |        |        |               |

| 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 |                |         |        | ✓       |                |

| MINAT JURUSAN ILMU SAINS TEKNOLOGI |  |
|------------------------------------|--|
| URUTAN                             | DESKRIPSI  |
| 1                                  | <b>KEDOKTERAN HEWAN</b> - 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.                         |
| 2                                  | <b>TEKNOLOGI PESAWAT</b> - menyenangkan 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.            |
| 3                                  | <b>ASTRONOMI</b> - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Benda-Benda Luar Angkasa, seperti planet, meteor, UFO, bulan, matahari, bintang, galaksi tecermin pada kegiatan: membaca, berdiskusi   |
| 4                                  | <b>ELEKTRO</b> - 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. |
| 5                                  | <b>MESIN</b> - Menyenangi berhubungan Teknologi Kendaraan Bermotor, seperti mobil, motor, sepeda elektronik tercermin pada kegiatan: berdiskusi, mempelajari, membaca, bereksperimen, menghadiri seminar – pameran.  |

| MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA |  |
|-------------------------------------|--|
| URUTAN                              | DESKRIPSI  |
| 1                                   | <b>PHOTO</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Fotografi yang tecermin pada kegiatan: pemotretan, pengeditan hasil foto, melakukan atau menghadiri pameran foto, pengenalan dan koleksi terhadap alat-alat fotografi.                               |
| 2                                   | <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.                           |
| 3                                   | <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. |
| 4                                   | <b>KRIMINOLOGI</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Dunia Pengungkapan Peristiwa Kriminal baik meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, terlibat pada kegiatan pencegahan-penanganan kejahatan tradisional, cyber, maupun birokrasi.            |
| 5                                   | <b>FILM</b> - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan dunia Perfilman yang tecermin pada kegiatan: pembuatan film, berdiskusi film terbaru, membuat film dokumenter, dan bergerak untuk menjadi sutradara atau kritikus sinema.                             |

| REKOMENDASI JURUSAN KULIAH   |   |
|--|---|
| KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI  | KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA  |
| 1. KEDOKTERAN HEWAN<br>2. TEKNIK PENERBANGAN<br>3. ASTRONOMI<br>4. TEKNIK ELEKTRO<br>5. TEKNOLOGI MESIN  | 1. PHOTOGRAPI<br>2. TATA BOGA<br>3. PSIKOLOGI<br>4. KRIMINOLOGI<br>5. PERFILMAN |
| <b>SEKOLAH KEDINASAN :</b><br><br>1. STMKG - Sekolah Tinggi Meteorologi, Klimatologi, Geofisika<br>2. STP - Politeknik Ahli Usaha Perikanan<br>3. STSN - Politeknik Siber dan Sandi Negara |   |
| <b>JURUSAN UIN/IAIN (ILMU AGAMA) :</b><br><br>1. Psikologi<br>2. Bimbingan Penyuluhan Islam<br>3. Manajemen Pendidikan Islam<br>4. Ilmu Hadis<br>5. Sejarah dan Peradaban Islam            |   |

| POLA GAYA PEKERJAAN |                           |      |             |    |    |    |    |    |    |
|---------------------|---------------------------|------|-------------|----|----|----|----|----|----|
| RANGKING            | GAYA PEKERJAAN            | SKOR | KUALIFIKASI |    |    |    |    |    |    |
|                     |                           |      | SR          | RD | AR | SD | AT | TG | ST |
| 1                   | Konselor - Healer         | 173  |             |    |    |    |    |    | ✓  |
| 2                   | Petualang - Freelance     | 158  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 3                   | Seniman - Artist          | 155  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 4                   | Pemikir - Philosopher     | 152  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 5                   | Politisi - Influencer     | 151  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 6                   | Analisis - Researcher     | 150  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 7                   | Entrepenur - Founder      | 148  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 8                   | Administrator - Corrector | 145  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 9                   | Birokrat - Employee       | 144  |             |    |    |    |    | ✓  |    |
| 10                  | Pengajar - Educator       | 133  |             |    |    |    | ✓  |    |    |
| 11                  | Swasta - Eksekutif        | 130  |             |    |    |    | ✓  |    |    |
| 12                  | Investor - Trader         | 119  |             |    |    |    | ✓  |    |    |

**KETERANGAN**

Adalah urutan dari 12 Pola Gaya Kerja, 3 gaya pertama adalah yang dominan, penjelasan lebih lanjut dapat dilihat pada bagian deskripsi. Semakin tinggi skor gaya pekerjaan, semakin tinggi pula urutan pola gaya pekerjaan (paling dominan).

Jambi, 13 September 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 <b>ilmu sains dan teknologi</b> maupun <b>ilmu sosial humaniora</b> yang berada di perguruan tinggi umum.</p> <p>Di Indonesia, minat terhadap <b>sekolah kedinasan</b> 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-lain sebagainya</p> |

DESKRIPSI UMUM HASIL TES POLA GAYA PEKERJAAN

- Hasil tes tersebut merupakan gambaran hasil tes adik. Seiring perkembangan waktu dan pengalaman, mungkin saja hasil tes tersebut bisa berubah. Hasil tes ini bisa digunakan sebagai salah satu acuan pertimbangan untuk membantu seseorang dalam menentukan karier di masa depan. Dalam artian, bukan satu-satunya pertimbangan sehingga membutuhkan pertimbangan-pertimbangan lain.
- Hasil tes tersebut sebaiknya didiskusikan dengan konselor di sekolah ataupun psikolog agar yang bersangkutan bisa memahaminya secara lebih baik.
- Pekerjaan terbaik masa depan bisa menggunakan konsep **IKIGAI +** dari Jepang. Pekerjaan yang membuatmu bahagia, pekerjaan yang dibutuhkan dunia/masyarakat, pekerjaan yang membuatmu menjadi yang terbaik, pekerjaan yang menghasilkan pendapatan yang memadai/lebih, dan pekerjaan yang mendekatkan diri pada Tuhan.
- Hasil tes ini bisa digunakan salah satu saja dari yang dominan (tiga urutan teratas), bisa juga gabungan dari dua pola pekerjaan, ataupun 3 gabungan yang dominan.

Contoh:

Rangking 1 Birokrat - *Employee*  
Rangking 2 Analis - *Researcher*  
Rangking 3 Pengajar - *Educator*

Dari ketiga *ranking* pilihan tersebut, bisa kita gabungkan bahwa rekomendasi pekerjaan bagi peserta tes adalah menjadi dosen di perguruan tinggi baik swasta/negeri. Jika kita berfokus pada *ranking* 1 saja, kita boleh memilih menjadi PNS/pekerja di sebuah instansi/perusahaan. Jika kita berfokus pada *ranking* 2 saja, kita boleh memilih menjadi periset di perusahaan/konsultan/instansi. Jika kita memilih *ranking* 3 saja, kita bisa menjadi guru/dosen *trainer* di perusahaan/bagian SDM di PNS/perusahaan, bagian marketing, dll. **Informasi lebih lanjut bisa dilihat pada bagian deskripsi di bawah**

POLA GAYA PEKERJAAN DAN JURUSAN KULIAH

Contoh:

Rangking 1 Entrepreneur - *Founder* (Jurusan Kuliah **Ilmu Komputer/Teknik Informatika**)  
Rangking 2 Petualang - *Freelancer*  
Rangking 3 Swasta - *Executive*

Kita bisa mengaitkan jurusan kuliah dengan gaya pekerjaan. Kita boleh memilih salah satu dari hasil yang dominan, lalu menggabungkannya atau mengganti sesuai dengan kondisi/visi-misi. Misalnya, setelah lulus kuliah, Si A bekerja di perusahaan bidang IT selama lima tahun, namun ia merasa kurang memiliki kebebasan. Akhirnya, ia memutuskan berubah menjadi pekerja freelance di berbagai proyek IT karena memiliki berbagai pengalaman kerja. Lima tahun kemudian, ia membuat sebuah start up/bisnis di bidang IT untuk memberikan dampak sosial, ekonomi, dan amal ke masyarakat

Pada sisi lainnya, kita bisa membuat dua pekerjaan sekaligus atau yang sesuai dengan proporsi/prioritas. Misalnya, seorang teman, yang dahulunya berkuliah di “Jurusan Akuntansi”, kini bekerja di sebuah instansi pelaporan keuangan sebagai PNS. Ia juga membagi waktunya untuk mengelola bisnis pribadi. Ia juga sekaligus menjadi manajer keuangan pada bisnis yang telah dirintisnya. Teman lain, yang dahulunya berkuliah di “Jurusan Ilmu Komputer”, sekarang bekerja sebagai PNS di Pemda sebagai pekerjaan utama. Namun sesekali, ia juga mendapatkan proyek IT sebagai pekerja freelance atau pekerjaan dalam prioritas kedua.

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: eksperimen di laboratorium. Ada banyak jurusan yang membutuhkan kegiatan ketelitian.

Satu jurusan bisa saja 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 rancangan 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.