

RAHASIA

PSIKOGRAM



ID : FAHXIIA2

Nama : Fahreza Kartika Dakananda

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Kelas : Legal

Asal Sekolah : SMA 3 Taruna Angkasa Madiun

Lokasi Tes : SMAN 3 TARUNA ANGKASA

Tanggal Tes : Sabtu, 05 November 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	MEDIS - 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).
2	BIOLOGI - 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.
3	PLANOLOGI - menyenangkan sesuatu yang berhubungan Perencanaan Suatu Kota, Wilayah maupun Kawasan baik bersifat fisik, sosial, budaya, maupun ekonomi tercermin pada: lokasi sarana prasarana, tata kota, dan pembangunan berkelanjutan.
4	TEKNIK INDUSTRI - menyenangkan berbagai hal yang berkaitan dengan integrasi ide, manusia, mesin dan sistem menjadi sebuah sinergi dalam suatu industry/perusahaan. Hal tersebut terlihat dalam kegiatan mempelajari, berdiskusi, ikut terlibat pada kegiatan.
5	NUKLIR - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Teknologi Nuklir, seperti atom, pemanfaatan energi nuklir, dan penelitian di bidang nuklir yang kegiatannya meliputi: mempelajari, mendiskusikan, dan mengikuti kegiatan penelitian.

MINAT JURUSAN ILMU SOSIAL HUMANIORA	
URUTAN	DESKRIPSI
1	MANAJEMEN - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Manajemen tecermin pada kegiatan: membuat - melakukan - mengevaluasi sebuah perencanaan, terlibat aktif dalam organisasi, serta sesuatu berhubungan dengan kepemimpinan.
2	ANTROPOLOGI - menyenangkan sesuatu yang berhubungan dengan Budaya Tradisional Indonesia, baik itu suku pedalaman, kesenian, alat maupun cara tradisional yang meliputi kegiatan: mempelajari, berdiskusi, kampanye, dan suvei lapangan.
3	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.
4	SEJARAH - Menyenangi sesuatu berhubungan dengan Peristiwa Penting Pada Masa Lampau baik kisah, benda, kebudayaan, seni tercermin pada kegiatan: mempelajari, berdiskusi, seminar maupun kegiatan penelitian.
5	HUBUNGAN INTERNASIONAL - menyenangkan Isu-Isu Hubungan Antarnegara baik itu segi politik, ekonomi, sosial, budaya, hukum, maupun militer yang meliputi: mempelajari, mengamati, mendiskusikan maupun mengikuti kegiatan praktisnya.

REKOMENDASI JURUSAN KULIAH	
KELOMPOK ILMU SAINS DAN TEKNOLOGI	KELOMPOK ILMU SOSIAL HUMANIORA
1. KEDOKTERAN 2. BIOLOGI 3. PERENCANAAN KOTA DAN WILAYAH 4. TEKNIK INDUSTRI 5. TEKNIK NUKLIR	1. MANAJEMEN 2. ANTROPOLOGI 3. SASTRA ASING 4. ILMU SEJARAH 5. HUBUNGAN INTERNASIONAL
SEKOLAH KEDINASAN : 1. STAN - Politeknik Keuangan Negara STAN 2. STIP - Sekolah Tinggi Ilmu Pelayaran 3. AAU/AAL/Akmil/Akpol - Akademi TNI Polri	
JURUSAN UIN/IAIN (ILMU AGAMA) : 1. Studi Agama-Agama 2. Perbandingan Mazhab 3. Sejarah dan Peradaban Islam 4. Ilmu Tasawuf 5. Hukum Ekonomi Islam	

POLA GAYA PEKERJAAN									
RANGKING	GAYA PEKERJAAN	SKOR	KUALIFIKASI						
			SR	RD	AR	SD	AT	TG	ST
1	Analisis - Researcher	151						✓	
2	Konselor - Healer	150						✓	
3	Birokrat - Employee	146						✓	
4	Pemikir - Philosopher	143						✓	
5	Pengajar - Educator	142						✓	
6	Administrator - Corrector	141						✓	
7	Entrepreneur - Founder	140						✓	
8	Politisi - Influencer	139					✓		
9	Petualang - Freelance	131					✓		
10	Seniman - Artist	130					✓		
11	Swasta - Eksekutif	129					✓		
12	Investor - Trader	120					✓		

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).

Madiun, 05 November 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-lain sebagainya</p>

DESKRIPSI UMUM HASIL TES POLA GAYA PEKERJAAN
<ul style="list-style-type: none">• 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. <p>Contoh:</p> <p>Rangking 1 Birokrat - <i>Employee</i> Rangking 2 Analis - <i>Researcher</i> Rangking 3 Pengajar - <i>Educator</i></p> <p>Dari ketiga <i>ranking</i> pilihan tersebut, bisa kita gabungkan bahwa rekomendasi pekerjaan bagi peserta tes adalah menjadi dosen di perguruan tinggi baik swasta/negeri. Jika kita berfokus pada <i>ranking</i> 1 saja, kita boleh memilih menjadi PNS/pekerja di sebuah instansi/perusahaan. Jika kita berfokus pada <i>ranking</i> 2 saja, kita boleh memilih menjadi periset di perusahaan/konsultan/instansi. Jika kita memilih <i>ranking</i> 3 saja, kita bisa menjadi guru/dosen <i>trainer</i> di perusahaan/bagian SDM di PNS/perusahaan, bagian marketing, dll. Informasi lebih lanjut bisa dilihat pada bagian deskripsi di bawah</p>
POLA GAYA PEKERJAAN DAN JURUSAN KULIAH
<p>Contoh:</p> <p>Rangking 1 Entrepreneur - <i>Founder</i> (Jurusan Kuliah Ilmu Komputer/Teknik Informatika) Rangking 2 Petualang - <i>Freelancer</i> Rangking 3 Swasta - <i>Executive</i></p> <p>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</p> <p>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.</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.