



PSIKOGRAM

ID : refki_test
Nama : Refki Santriono
Jenis Kelamin : L

SLTP Asal : SMA 1 Muaro Jambi
Sekolah : MAN 1 JAYA PURA
Tanggal Tes : Kamis, 27 Januari 2022
Tujuan : Peminatan MAN

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: 122.5 Klasifikasi: Superior/Cerdas				

PEMINATAN MAN	SANGAT RENDAH	RENDAH	SEDANG	TINGGI	SANGAT TINGGI
ILMU ALAM Berhubungan dunia alam, ilmu pasti, hitungan matematika, dan analisis logis ekaskta.			✓		
ILMU SOSIAL Berhubungan dengan dinamika sosial dalam masyarakat, kebudayaan, sejarah dan spiritual		✓			
ILMU BAHASA Berhubungan dengan kota kata, tata bahasa, tulisan dan ucapan suatu bahasa nasional dan internasional		✓			
ILMU AGAMA Berhubungan dengan esensi dari rukun iman, rukun islam, aplikasi Islam dari berbagai aspek kehidupan	✓				

SIKAP TERHADAP PELAJARAN		SANGAT NEGATIF	NEGATIF	NETRAL	POSITIF	SANGAT POSITIF
ILMU UMUM	Pendidikan Agama			✓		
ILMU UMUM	Pendidikan Kewarganegaraan			✓		
ILMU UMUM	Bahasa Indonesia			✓		
ILMU UMUM	Bahasa Inggris			✓		
ILMU ALAM	Matematika			✓		
ILMU ALAM	Fisika			✓		
ILMU ALAM	Biologi			✓		
ILMU SOSIAL	Ekonomi			✓		
ILMU SOSIAL	Sejarah			✓		
ILMU SOSIAL	Geografi			✓		

URUTAN	MINAT JURUSAN KULIAH
1	SOFTWARE IT - Menyenangi sesuatu berhubungan Perangkat Lunak Komputer, seperti: bahasa pemograman, pembuatan aplikasi, pembuatan situs meliputi berdiskusi, mempelajari, menghadiri seminar maupun membuat aplikasi.
2	ELEKTRIK - Menyenangi berhubungan dengan Teknologi Kelistrikan, tercermin pada kegiatan membaca, mempelajari, berdiskusi maupun bereksperimen hal berhubungan dengan energi listrik, seperti: robot, aliran listrik, HP, radio maupun TV.
3	MONTIR - Menyenangi Kegiatan Montir yang tercermin pada kegiatan memperbaiki kendaraan yang rusak, memodifikasi kendaraan maupun memahami fungsi dari mesin-mesin kendaraan terutama motor, mobil dan sepeda.
4	SANDI - Menyenangi berhubungan dengan Kode-Kode Rahasia dari suatu simbol, huruf maupun angka yang kegiatannya meliputi mempelajari, membaca, berdiskusi maupun ikut kegiatan pembuatan atau pemecahan sandi.
5	FILM - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan dunia Perfilman yang tercermin pada pembuatan film, berdiskusi film terbaru, membuat film dokumenter, maupun bergerak untuk menjadi sutradara atau kritikus sinema.
6	TEKNOLOGI MOTOR - Menyenangi berhubungan Teknologi Kendaraan Bermotor, seperti: mobil, motor, sepeda elektronik tercermin pada berdiskusi, mempelajari, membaca, bereksperimen, menghadiri seminar – pameran.
7	FOTO - Menyenangi sesuatu yang berhubungan dengan Fotografi tercermin pada kegiatan pemotretan, pengeditan hasil foto, melakukan atau menghadiri pameran foto, pengenalan dan koleksi terhadap alat-alat fotografi.

TIPOLOGI KEPERIBADIAN
<p>16 - ISTP - Si Mekanik - <i>Introvert Sensing Thinking Perceiving</i></p> <p>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 meberikan respon yang baik. Kamu cenderung pendiam, lamban berespon, serta fokus hanya satu hal. 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, 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.</p> <p>Informasi lebih lanjut bisa dilihat di internet <i>"Introvert Sensing Thinking Perceiving"</i></p>

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.
- Jika klasifikasi **Sangat Tinggi**, adik disarankan untuk *menurunkannya*, hal yang terlalu tidak lah bagus.

Adik dapat berkonsultasi ke konselor atau psikolog terdekat untuk lebih mendalam.

SARAN PENGEMBANGAN DIRI DARI KEPRIBADIAN

Hasil **Karakteristik pribadi** adik adalah sesuatu yang sifatnya mampu diubah seiring kesadaran diri dan keinginan untuk menjadi lebih baik. Adik juga perlu memperhatikan **tipologi kepribadian** adik, kepribadian tersebut merupakan pola yang relatif menetap di dalam diri adik. Pengetahuan akan 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, cocok yang tepat, dll. Informasi tersebut dapat dilihat di internet sesuai nama tipologi kepribadian adik.

MINAT JURUSAN KULIAH

Informasi saat ini tentang minat adik terhadap jurusan kuliah di Indonesia yang bisa ditempuh setelah SMA. Minat bisa berubah selama proses pendidikan 3 tahun, perlu lagi tes selanjutnya waktu kelas XII. Informasi ini dapat digunakan untuk gambar 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** berasal dari pelajaran **Biologi**. Sikap **positif** menandakan, adik menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut ditunggu oleh adik di sekolah. Hal yang mengembirakan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran dinilai 'penting dan bermanfaat' bagi kehidupan adik. Materinya dirasa 'mudah, ringan dan sederhana'. **Adik bisa memiliki nilai yang baik di pelajaran ini. Sikap negatif** menandakan adikk tidak menyenangi pelajaran tersebut. Belajar pelajaran tersebut dihindari oleh adik di sekolah. Hal yang membosankan bagi adik saat berada di kelas tersebut. Pelajaran dinilai 'tidak penting dan tidak bermanfaat' bagi kehidupan adik. Materinya dirasa 'sulit, berat dan komplit'. **Adik bisa memiliki nilai yang tidak baik di pelajaran ini.**

HASIL TES KOGNITIF

- Informasi Umum = pengetahuan terhadap informasi umum dan hangat yang sedang beredar.
- Penalaran Verbal = Penalaran terhadap stimulus berkaitan kata, bahasa, kalimat, analogi, pengertian. Bakat ini berguna untuk menalar informasi atau pekerjaan berhubungan dengan 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 gambar, bangunan, kuliah di jurusan Teknik Sipil/Arsitektur.
- Pengertian Mekanika = penalaran stimulus fungsi mekanik/fisika sederhana d. 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 merupakan penjumlahan dari 7 jenis bakat kognitif, yang kemudian di konversi menjadi Skor IQ terstandarisi 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, dimana siswa tersebut cenderung mudah memahami pelajaran dan bisa memiliki nilai yang baik. Hal tersebut terjadi saat 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 karena motivasi yang baik serta regulasi emosi/diri yang bagus.