

Potential Code dari Five Mapping Indonesia adalah metode analisa perilaku dan potensi diri yang unik karena cukup menggunakan video singkat untuk membaca pola karakter, emosi, cara berinteraksi, hingga kecenderungan berpikir seseorang melalui observasi wajah, suara, ekspresi, dan respon interaksi. Dikembangkan dari riset mendalam selama 5 tahun dan telah digunakan lebih dari 12 ribu orang di Indonesia, Five Mapping membantu individu maupun lembaga memahami kekuatan alami, potensi diri baik yang terlihat maupun yang tersembunyi, secara cepat, praktis, dan mudah dipahami sehingga mempermudah pengembangan dan optimalisasi potensi diri

Karakter Dominan

Direktur

Tegas - Mandiri - Fokus Target

Rendah [1/4]

- Berani memimpin dan ingin didengar
- Cepat mengambil keputusan sendiri
- Suka tantangan dan Kompetisi
- Visioner dan tidak takut resiko

Pendamai

Stabil - Tenang - Sabar

Sedang [2/4]

- Tenang dan jarang mencari masalah
- Tidak nyaman dengan konflik atau tekanan
- Pendengar yang baik dan berempati

Sosialita

Antusias - Ekspresif - Mudah Bergaul

Tinggi [4/4]

- Mudah berbicara dan berteman
- Persuasif dan mampu pengaruh orang lain
- Ekspresif saat bercerita atau bermain
- Senang mendapat apresiasi

Pemikir

Teliti - Analitis - Mendalam

Moderat [3/4]

- Analitis dan memperhatikan detail secara mendalam
- Sering berpikir sebelum bertindak
- Cenderung Perfeksionis dan Teliti

Bagian ini menggambarkan pola perilaku alami yang paling sering muncul dalam cara berpikir, belajar, berinteraksi, menghadapi tantangan, serta merespon lingkungan sehari-hari. Karakter dengan skor lebih tinggi biasanya menjadi kekuatan utama yang paling nyaman digunakan oleh dirinya, sedangkan karakter dengan skor lebih rendah bukan berarti kelemahan, tetapi menunjukkan area yang membutuhkan dukungan, latihan, dan pendampingan lebih banyak agar berkembang secara optimal. Setiap pribadi memiliki kombinasi karakter yang unik. Oleh karena itu, hasil ini tidak digunakan untuk memberi label, melainkan membantu orang tua dan pendidik memahami cara terbaik dalam mendampingi, berkomunikasi, serta mengembangkan potensi alami mereka secara lebih tepat dan menyenangkan.

KEMAMPUAN MERENCANAKAN, MELAKSANAKAN DAN KECEPATAN BERTINDAK

Tinggi [4/4]

Kemampuan Merencanakan

Tinggi [4/4]

Kemampuan Melaksanakan

Moderate [3/4]

Kecepatan Bertindak

Bagian ini menggambarkan bagaimana seseorang menyusun ide, menjalankan tugas, serta merespon situasi dalam aktivitas sehari-hari. Beberapa lebih kuat dalam merencanakan, sebagian lebih nyaman langsung bertindak, sementara yang lain membutuhkan waktu lebih untuk merasa siap sebelum memulai. Keselarasan dari ketiga kemampuan ini membantu mereka lebih mudah menyelesaikan tugas, menghadapi tantangan, serta

KAPASITAS DIRI

INISIATIF - MOTIVASI - ENERGI

20%

Optimal [3/3]

KETANGGUHAN

61%

Moderat [3/4]

HIGH CAPACITY

Yes

AGILE

Agile

Bagian ini menggambarkan kapasitas energi, motivasi, ketahanan emosi, serta kemampuan seseorang dalam menghadapi tekanan dan perubahan. Hasil ini membantu memahami apakah mereka cenderung mudah lelah, membutuhkan waktu pemulihan lebih lama, tetap stabil dalam tekanan, atau justru memiliki energi tinggi dalam menjalani aktivitas sehari-hari.

Profil Emosi

Emosi Mudah Terstimulasi (Natural)	Ya
Dalam Keluarga Emosi Mudah Terstimulasi	Tidak
Emosi Mudah Terstimulasi (Nurture)	Ya
Cenderung Kurang Sabar	Tidak
Cenderung Mengutamakan Kehendak	Ya
Level Emosi	3 /4

Emosi Cukup Labil

Anak lebih mudah terbawa emosi, sensitif terhadap situasi tertentu terkadang bereaksi lebih besar dibanding penyebabnya. Pada beberapa kondisi anak dapat lebih mudah marah, menangis, atau kecewa ketika keinginannya tidak sesuai harapan.

Rekomendasi

Bantu anak belajar mengenali emosi sejak dini melalui komunikasi yang sabar dan konsisten. Hindari bentakan atau respon terlalu keras karena dapat membuat anak semakin reaktif. Latih teknik sederhana seperti menarik napas, berhenti sejenak, atau mengalihkan perhatian sebelum merespons.

Profil Percaya Diri

Pemalu pada Awal Interaksi	Tidak
Cenderung Menyembunyikan Perasaan	Tidak
Adaptasi Pada Lingkungan Baru	Moderate [3/4]
Dominansi Interaksi	87% Tinggi [4/4]
Level Percaya Diri	4 /4

Percaya Diri Sangat Berkembang

Anak sangat nyaman mengekspresikan diri, mudah tampil di depan orang lain, dan cenderung berani mencoba banyak hal baru. Dalam beberapa kondisi anak dapat terlihat sangat aktif, dominan, atau ingin lebih diperhatikan.

Saran

Bantu anak menjaga keseimbangan antara percaya diri dan kemampuan menghargai orang lain. Ajarkan anak belajar bergiliran, mendengarkan, dan memahami perasaan teman agar kemampuan sosialnya berkembang dengan lebih baik.

Profil Pengambilan Keputusan

Cenderung Impulsif	Tinggi [4/4]
Kecepatan dalam Keputusan	Moderat [3/4]
Dasar Keputusan	Tujuan 50% 50% Hubungan

Bagian ini menggambarkan cara alami anak dalam mengambil keputusan, merespons situasi, dan menentukan pilihan sehari-hari. Ada anak yang cenderung cepat dan spontan, ada juga yang lebih tenang dan mempertimbangkan banyak hal terlebih dahulu. Sebagian anak lebih dipengaruhi oleh tujuan dan hasil, sementara yang lain lebih mempertimbangkan hubungan, kenyamanan, atau perasaan orang di sekitarnya. Pola ini bukan menunjukkan kelebihan atau kekurangan, tetapi membantu orang tua memahami cara berpikir alami anak agar dapat memberikan arahan, komunikasi, dan pendampingan yang lebih tepat sesuai karakter uniknya.

Level Distraksi

Cenderung Ceroboh

Tinggi [4/4]

Mudah Teralihkan

Rendah

Level Distraksi

Sedang [2/4]

Level 2 — Distraksi Cukup Terkendali

Anak sesekali mudah teralihkan, terutama saat lingkungan ramai atau aktivitas terlalu lama, namun fokusnya masih cukup mudah diarahkan kembali.

Solusi untuk Orang Tua

Gunakan instruksi singkat dan jelas.
Kurangi gangguan saat anak belajar.
Berikan jeda singkat di sela aktivitas.

Aktivitas yang dapat menstimulasi Potensi Anak

Memberi anak pilihan & mengajak berdiskusi keputusan keluarga kecil	● ● ● ○
Mendorong anak tampil di depan umum (cerita, pertunjukan, lomba)	● ● ○ ○
Memberi tugas tanggung jawab harian (piket, merawat tanaman/hewan)	● ● ○ ○
Melatih anak menyelesaikan masalah sendiri sebelum minta bantuan	● ● ● ○
Permainan peran (role play) & drama kreatif bersama	● ● ○ ○
Proyek kolaborasi kelompok antar anak (karya bersama)	● ● ○ ○
Melatih empati: membantu teman/saudara yang kesulitan	● ● ● ○
Ritual membaca buku & diskusi cerita setiap malam	● ● ○ ○
Mendorong anak mencoba hal baru meski gagal (growth mindset)	● ● ● ○
Mengajarkan cara mengungkapkan perasaan & emosi dengan kata-kata	● ● ○ ○
Membuat jadwal & rutinitas harian yang konsisten	● ● ● ○
Merayakan usaha (bukan hanya hasil) dengan pujian spesifik	● ● ○ ○
Mengajak anak merancang proyek/eksperimen sains sederhana	● ● ○ ○
Latihan meminta maaf & memaafkan dengan tulus	● ● ● ○
Kegiatan fisik terstruktur: olahraga, senam, permainan tim	● ● ○ ○
Refleksi harian: 3 hal baik yang terjadi hari ini (gratitude journaling)	● ● ○ ○

- ○ ○ ○ Sangat Direkomendasikan — Kekuatan alami anak, jadikan aktivitas utama.
 ● ● ○ ○ Direkomendasikan — Anak cukup nyaman, tetap rutin lakukan.
 ● ● ● ○ Dengan Pendampingan Ekstra — Perlu penguatan ekstra & framing positif.
 ● ● ● ● Tunda / Sesuaikan Dulu — Berisiko frustrasi, rancang ulang caranya.

Bagian ini membantu orang tua dan pendidik memahami aktivitas apa saja yang paling sesuai untuk mendukung perkembangan alami anak berdasarkan pola perilaku, cara berpikir, kapasitas emosi, serta kebutuhan stimulasi yang dimiliki anak.

Setiap aktivitas memiliki tingkat rekomendasi yang berbeda. Semakin tinggi rekomendasinya, semakin besar kemungkinan aktivitas tersebut membantu anak berkembang secara lebih nyaman, optimal, dan sesuai dengan karakter alaminya. Sebaliknya, aktivitas dengan rekomendasi lebih rendah bukan berarti tidak boleh dilakukan, tetapi membutuhkan pendampingan, penyesuaian cara penyampaian, atau dilakukan secara bertahap agar anak tidak mudah merasa tertekan, frustrasi, atau kehilangan motivasi.

Perlu dipahami bahwa tujuan utama stimulasi bukan membuat anak menjadi "sempurna", melainkan membantu anak mengenali kekuatan alaminya, melatih area yang masih berkembang, serta membangun keseimbangan antara kemampuan, emosi, dan keterampilan sosial dalam kehidupan sehari-hari.

Aktivitas yang dilakukan secara konsisten, menyenangkan, dan disertai hubungan emosional yang positif biasanya memberikan hasil perkembangan yang jauh lebih baik dibanding tekanan atau tuntutan yang berlebihan.

Gaya Belajar



Strategy untuk Gaya Belajar :

Gabungan 3 Gaya Belajar

Belajar dengan video edukatif sambil mencatat , jeda dan bergerak
Belajar dengan peta pikiran sambil diskusi , bergerak dan bisa pindah tempat
Belajar dengan bermain peran, menjelaskan kembali bisa alat bantu papan tulis
Dengan flash card berisi kata kunci dan gambar lalu menyuarakan jawabannya

Level Overthinking

Kecenderungan Overthinking

2 Active Thinker [2/4]

Pemikir Aktif

Anak mulai banyak mempertimbangkan sesuatu sebelum bertindak dan lebih peka terhadap lingkungan sekitar.

Ciri yang Terlihat:

Sering memastikan sesuatu berulang.
Mulai takut melakukan kesalahan.
Sensitif terhadap komentar orang lain.

Pendekatan Orang Tua:

Bangun rasa aman saat anak gagal.
Fokus pada proses, bukan hasil saja.

Solusi Pengembangan:

Biasakan anak bercerita tentang perasaan.
Latih keberanian mencoba hal baru.
Gunakan afirmasi positif sehari-hari.

Level Prestasi

Level Prestasi (1-9)

6 Potensi Stabil

Potensi Stabil

Karakteristik kecenderungan:

motivasi yang cukup baik,
kemampuan bertahan yang relatif stabil,
energi belajar cukup konsisten,
mulai mampu mengelola distraksi,
kemampuan interaksi yang cukup mendukung pencapaian.

Anak pada level ini sering terlihat:

mampu mengikuti target sekolah dengan baik,
tetapi masih membutuhkan dorongan untuk mencapai performa maksimal.
mulai menunjukkan tanggung jawab terhadap tugas dan kewajiban belajar,
memiliki kemampuan adaptasi yang cukup baik dalam lingkungan akademik maupun sosi

Saran Perbaikan

Latih target jangka menengah.
Ajarkan manajemen waktu.
Bangun mental kompetitif yang sehat.
Berikan aktivitas yang menantang kemampuan berpikir.
Kembangkan keberanian mengambil inisiatif.
Latih tanggung jawab dan kepemimpinan kecil.

Skor Kecenderungan Jurusan

IPA

73%

69%

IPS

Bagian ini membantu melihat kecenderungan minat dan cara belajar alami anak, apakah lebih nyaman pada bidang yang banyak menggunakan logika, analisa, dan perhitungan (IPA), atau bidang yang lebih berkaitan dengan komunikasi, interaksi, dan pemahaman sosial (IPS).

Hasil ini bukan penentu masa depan anak, tetapi panduan awal untuk membantu orang tua dan pendidik mengenali minat alami anak

Rekomendasi Ketrampilan, Skill, Hobi & Olahraga Berdasarkan Profil DISC Anak Sekolah Dasar

Ketrampilan / Skill / Hobi / Olahraga	Mangapa Cocok	Kategori	Skor	Kecocokan
Story Telling	Bercerita ekspresif dengan mimik & intonasi adalah kekuatan alami anak Sosialita	Bahasa & Literasi	3,25	Cocok
Vokal Solo	Bernyanyi solo di depan orang banyak adalah panggung ekspresi yang disukai anak Sosialita	Musik	3,15	Cocok
Kisah Teladan Nabi (Storytelling Islami Kompetitif)	Bercerita ekspresif dengan pesan moral sesuai kekuatan bertutur anak Sosialita	Keagamaan	3,15	Cocok
MC Cilik / Public Speaking Competition	Menjadi pusat perhatian dan memandu acara adalah dunia yang disukai anak Sosialita	Teknologi & Kepemimpinan	3,10	Cocok
Podcast Anak (Ngobrol & Wawancara)	Berbincang dan menggali cerita orang lain sesuai kesenangan bersosialisasi anak Sosialita	Bahasa & Literasi	3,10	Cocok
Tari Kreasi (Panggung)	Gerak ekspresif dan penuh warna sangat sesuai jiwa ekspresif & antusias anak Sosialita	Tari & Seni Pertunjukan	3,05	Cocok
Master of Ceremony Cerdas Cermat / Moderator Cilik	Menjadi pusat perhatian yang memandu jalannya acara sesuai kesukaan anak Sosialita	Bahasa & Literasi	3,05	Cocok
Beatbox / Vokal Ekspresif Kompetisi	Ekspresi suara yang unik dan menarik perhatian sesuai gaya tampil anak Sosialita	Musik	3,05	Cocok
Talkshow Anak / Host Acara Sekolah	Memandu perbincangan dan menghidupkan suasana sesuai kesukaan anak Sosialita	Teknologi & Kepemimpinan	3,05	Cocok
Drama / Teater (Peran Utama)	Memerankan tokoh dan bercerita di depan penonton adalah dunia yang disukai anak Sosialita	Tari & Seni Pertunjukan	3,00	Cocok
Kaligrafi Panggung (Live Performance)	Menggabungkan seni visual dengan unsur pertunjukan langsung di depan penonton.	Seni Rupa	3,00	Cocok
Pidato Agama (Kompetisi Ceramah)	Menyampaikan pesan dengan penuh semangat & daya tarik ke banyak orang.	Keagamaan	3,00	Cocok
Kompetisi Presentasi Ilmiah (Sains Populer)	Menjelaskan sains dengan cara menarik ke banyak orang sesuai kesenangan tampil anak Sosialita	Akademik & Sains	3,00	Cocok
Tari Kontemporer (Ekspresi Emosi)	Gerak bebas yang mengekspresikan perasaan sesuai jiwa ekspresif anak Sosialita	Tari & Seni Pertunjukan	3,00	Cocok
Talent Show / Bakat Cilik (Kompetisi Panggung Umum)	Panggung terbuka untuk unjuk bakat apa pun sangat menarik bagi anak yang suka tampil.	Tari & Seni Pertunjukan	3,00	Cocok
Cerdas Cermat (Tim Tampil di Panggung)	Tampil di depan penonton bersama tim memberi ruang ekspresi & interaksi yang disukai anak	Akademik & Sains	2,95	Cukup Cocok
Sains Expo (Presentasi Proyek STEM)	Kesempatan mempresentasikan hasil karya ke banyak orang sesuai kesenangan anak Sosialita	Akademik & Sains	2,95	Cukup Cocok
Musikal / Operet Sekolah (Peran Ansambel)	Panggung besar dengan banyak interaksi sosial dan ekspresi sesuai jiwa Sosialita	Musik	2,95	Cukup Cocok
Fashion Show Anak / Peragaan Busana	Tampil di depan umum dengan gaya personal sesuai kesenangan anak Sosialita untuk menonjol.	Seni Rupa	2,95	Cukup Cocok
Vlog / Konten Kreator Cilik	Berbagi cerita dan berinteraksi dengan audiens sesuai jiwa sosial anak Sosialita	Seni Rupa	2,95	Cukup Cocok
Kompetisi Iklan Layanan Masyarakat (Presenter)	Menyampaikan pesan persuasif ke publik sesuai kekuatan komunikasi anak Sosialita	Teknologi & Kepemimpinan	2,95	Cukup Cocok
Speech Contest / Pidato Bahasa Inggris	Panggung untuk tampil persuasif dan membangun koneksi dengan audiens.	Bahasa & Literasi	2,90	Cukup Cocok
Paduan Suara (Tampil Publik)	Menggabungkan kesukaan tampil dengan interaksi sosial bersama teman satu grup.	Musik	2,90	Cukup Cocok
Tartil Al-Qur'an (Lantunan di Depan Publik)	Melantunkan bacaan indah di depan audiens sesuai kesenangan tampil anak Sosialita	Keagamaan	2,90	Cukup Cocok
Senam Ritmik (Ekspresif)	Gerakan indah dengan unsur pertunjukan sangat sesuai jiwa ekspresif anak Sosialita	Olahraga	2,90	Cukup Cocok
Cheerleading / Yel-Yel Kompetisi	Perpaduan gerak, semangat, dan interaksi kelompok yang disukai anak Sosialita	Olahraga	2,90	Cukup Cocok
Renang Indah / Artistic Swimming (Tim Ekspresif)	Gerakan indah yang dipertunjukkan ke penonton sesuai jiwa ekspresif anak Sosialita	Olahraga	2,90	Cukup Cocok
Film Pendek (Sutradara/Presenter Cilik)	Peran di depan atau di balik layar tetap melibatkan interaksi tim dan tampil ke publik.	Seni Rupa	2,85	Cukup Cocok
Duta Lingkungan/Duta Sains Cilik (Kampanye Publik)	Peran sebagai penyambung pesan ke publik sangat cocok dengan jiwa sosial anak Sosialita	Akademik & Sains	2,85	Cukup Cocok
Nasyid / Grup Vokal Islami	Bernyanyi bersama dengan pesan positif sesuai kesenangan tampil & bersosialisasi anak Sosialita	Keagamaan	2,85	Cukup Cocok

Laporan ini merupakan hasil pemetaan perilaku dan potensi berbasis observasi, bukan diagnosis psikologis klinis. Hasil ini **tidak bersifat permanen** — karakter, emosi, dan potensi anak dapat berkembang seiring waktu, pengalaman, dan lingkungan yang tepat.

Laporan ini **tidak direkomendasikan sebagai satu-satunya dasar** pengambilan keputusan penting terkait pendidikan atau perkembangan anak. Gunakan sebagai panduan awal untuk lebih mengenali anak, dan kombinasikan dengan pengamatan langsung orang tua, guru, serta profesional terkait bila diperlukan.

Data dalam laporan ini bersifat rahasia dan ditujukan hanya untuk orang tua/wali dan pendidik yang bersangkutan. Laporan berlaku pada periode observasi yang tercantum dan disarankan untuk diperbarui secara berkala sesuai perkembangan anak.