

MODUL AJAR DEEP LEARNING
MATA PELAJARAN : BAHASA INDONESIA
BAB 3: MEMAHAMI DAN MENULIS FENOMENA KECERDASAN BUATAN

A. IDENTITAS MODUL

Nama Sekolah :
Nama Penyusun :
Mata Pelajaran : **Bahasa Indonesia**
Fase / Kelas /Semester : **F / XII / Ganjil**
Alokasi Waktu : **6 Pertemuan (12 JP @45 menit,)**
Tahun Pelajaran : **2024 / 2025**

B. IDENTIFIKASI KESIAPAN PESERTA DIDIK

Peserta didik di kelas XII umumnya sudah akrab dengan teknologi digital dan mungkin telah terpapar Kecerdasan Buatan (KB) dalam kehidupan sehari-hari mereka (misalnya, asisten virtual, rekomendasi *online*, *chatbot*). Pengetahuan awal mereka tentang KB mungkin masih bersifat permukaan atau sebatas penggunaan. Minat terhadap topik ini kemungkinan tinggi karena relevansinya dengan perkembangan teknologi dan masa depan. Latar belakang minat (misalnya, tertarik pada teknologi, menulis, atau isu sosial-budaya) dapat memengaruhi pendekatan belajar. Kebutuhan belajar mencakup pemahaman konsep KB yang lebih mendalam, menganalisis dampak positif dan negatifnya, serta kemampuan menyajikan informasi secara faktual dan persuasif dalam bentuk tulisan dan presentasi.

C. KARAKTERISTIK MATERI PELAJARAN

Materi ini mencakup pengetahuan konseptual (definisi KB, jenis, cara kerja dasar), pengetahuan prosedural (strategi menganalisis fenomena, menyusun gagasan, menulis teks eksplanasi, menanggapi teks informatif), serta pengetahuan metakognitif (merefleksikan peran manusia di era KB, etika penggunaan teknologi). Relevansi dengan kehidupan nyata sangat tinggi karena KB sudah menjadi bagian tak terpisahkan dari berbagai aspek kehidupan modern dan akan terus berkembang. Tingkat kesulitan materi moderat hingga tinggi, terutama dalam hal penalaran kritis terhadap isu-isu kompleks seputar KB dan kemampuan menyajikannya secara logis dan terstruktur. Struktur materi dimulai dari pengenalan KB, contoh aplikasi, dampak, hingga cara menyikapi dan mengkomunikasikannya melalui tulisan. Integrasi nilai dan karakter akan ditekankan pada berpikir kritis, kreativitas dalam menyampaikan gagasan, kolaborasi, kemandirian dalam mencari informasi, serta komunikasi yang efektif dan bertanggung jawab.

D. DIMENSI LULUSAN PEMBELAJARAN

Berdasarkan tujuan pembelajaran dan karakteristik materi, dimensi lulusan yang akan dicapai adalah:

- **Penalaran Kritis:** Peserta didik mampu menganalisis secara mendalam fenomena

Kecerdasan Buatan, mengidentifikasi argumen, data, dan fakta yang relevan, serta mengevaluasi dampak positif dan negatifnya.

- **Kreativitas:** Peserta didik mampu menyusun gagasan dan menuliskannya dalam bentuk teks eksplanasi yang informatif dan menarik, serta merancang visualisasi data yang kreatif.
- **Kolaborasi:** Peserta didik mampu bekerja sama dalam kelompok untuk menganalisis berbagai aspek KB dan menyajikan temuan mereka.
- **Komunikasi:** Peserta didik mampu menyajikan gagasan, analisis, dan informasi tentang KB secara lisan maupun tertulis dengan bahasa yang jelas, lugas, dan persuasif.

DESAIN PEMBELAJARAN

A. CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) NOMOR : 32 TAHUN 2024

Pada akhir fase F, peserta didik memiliki kemampuan berbahasa untuk berkomunikasi dan bernalar sesuai dengan tujuan, konteks sosial, akademis, dan dunia kerja. Peserta didik mampu memahami, mengolah, menginterpretasi, dan mengevaluasi berbagai tipe teks tentang topik yang beragam. Peserta didik mampu mengkreasi gagasan dan pendapat untuk berbagai tujuan. Peserta didik mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan berbahasa yang melibatkan banyak orang. Peserta didik mampu menulis berbagai teks untuk merefleksi dan mengaktualisasi diri untuk selalu berkarya dengan mengutamakan penggunaan bahasa Indonesia di berbagai media untuk memajukan peradaban bangsa.

Fase F berdasarkan elemen.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Menyimak	Peserta didik mampu mengevaluasi berbagai gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari menyimak berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara; mengkreasi dan mengapresiasi gagasan dan pendapat untuk menanggapi teks yang disimak.
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu mengevaluasi gagasan dan pandangan berdasarkan kaidah logika berpikir dari membaca berbagai tipe teks (nonfiksi dan fiksi) di media cetak dan elektronik. Peserta didik mampu mengapresiasi teks fiksi dan nonfiksi.
Berbicara dan Mempresentasikan	Peserta didik mampu menyajikan gagasan, pikiran, dan kreativitas dalam berbahasa dalam bentuk monolog, dialog, dan gelar wicara secara logis, sistematis, kritis, dan kreatif; mampu menyajikan karya sastra secara kreatif dan menarik. Peserta didik mampu mengkreasi teks sesuai dengan norma kesopanan dan budaya Indonesia. Peserta didik mampu menyajikan dan mempertahankan hasil penelitian, serta menyimpulkan masukan dari mitra diskusi.
Menulis	Peserta didik mampu menulis gagasan, pikiran, pandangan, pengetahuan metakognisi untuk berbagai tujuan secara logis, kritis, dan kreatif. Peserta didik mampu menulis karya sastra dalam berbagai genre. Peserta didik mampu menulis teks refleksi diri. Peserta didik mampu menulis hasil penelitian, teks fungsional dunia kerja, dan pengembangan studi lanjut. Peserta didik mampu memodifikasi/mendekonstruksikan karya sastra untuk tujuan ekonomi kreatif. Peserta didik mampu menerbitkan tulisan hasil karyanya di media cetak maupun digital.

B. LINTAS DISIPLIN ILMU

- **Informatika/Teknologi Informasi:** Konsep dasar Kecerdasan Buatan, algoritma, Big Data, *Machine Learning*.
- **Matematika:** Logika, dasar-dasar algoritma, analisis data.

- **Ekonomi/Sosiologi:** Dampak KB terhadap pasar kerja, perubahan sosial, etika dan regulasi.
- **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan:** Etika dalam penggunaan teknologi, dampak sosial, hak dan kewajiban di era digital.
- **Sejarah:** Perkembangan revolusi industri dan teknologi.
- **Bahasa Inggris:** Banyak sumber informasi tentang KB yang menggunakan bahasa Inggris.

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

Pertemuan 1-2: Mengidentifikasi Konsep Dasar dan Isu Terkini Kecerdasan Buatan (Mindful Learning)

- Melalui pembacaan berbagai sumber (artikel, infografis) dan diskusi, peserta didik mampu menjelaskan definisi dan konsep dasar Kecerdasan Buatan serta jenis-jenisnya.
- Peserta didik mampu mengidentifikasi isu-isu terkini terkait penerapan Kecerdasan Buatan dalam berbagai bidang kehidupan.
- Peserta didik mampu menunjukkan sikap terbuka dan kritis terhadap perkembangan teknologi Kecerdasan Buatan.

Pertemuan 3-4: Menganalisis Dampak Positif dan Negatif Kecerdasan Buatan (Meaningful Learning)

- Melalui analisis studi kasus (berita, video) tentang aplikasi KB, peserta didik mampu mengevaluasi dampak positif dan negatif Kecerdasan Buatan terhadap individu, masyarakat, dan pekerjaan.
- Peserta didik mampu menyusun argumen yang logis dan didukung data terkait posisi mereka terhadap isu-isu tertentu dalam Kecerdasan Buatan.
- Peserta didik mampu berempati dan memahami berbagai perspektif terkait Kecerdasan Buatan.

Pertemuan 5-6: Menulis Teks Eksplanasi dan Mengkomunikasikan Fenomena Kecerdasan Buatan (Joyful Learning)

- Berdasarkan hasil analisis, peserta didik mampu merancang kerangka teks eksplanasi tentang fenomena Kecerdasan Buatan, dengan memperhatikan struktur dan kaidah kebahasaan.
- Peserta didik mampu menulis teks eksplanasi yang informatif dan koheren mengenai salah satu fenomena Kecerdasan Buatan, dengan menyajikan fakta dan argumen yang relevan.
- Peserta didik mampu mempresentasikan gagasan dan hasil tulisannya secara lisan dengan percaya diri dan efektif, serta mengkomunikasikan pandangan mereka secara persuasif.

D. TOPIK PEMBELAJARAN KONTEKSTUAL

Topik pembelajaran akan berpusat pada "Kecerdasan Buatan di Era Kita: Memahami, Berinteraksi, dan Menuliskan Dampaknya". Peserta didik akan diajak untuk tidak hanya menjadi konsumen teknologi KB, tetapi juga pemikir kritis yang mampu menganalisis, menyikapi, dan mengkomunikasikan fenomena ini secara bertanggung jawab. Topik ini relevan dengan keterampilan literasi digital dan masa depan karir mereka. Fokus akan diberikan pada fenomena nyata yang dapat mereka temui, seperti *chatbot* layanan

pelanggan, rekomendasi konten di media sosial, atau otomatisasi pekerjaan.

E. KERANGKA PEMBELAJARAN

PRAKTIK PEDAGOGIK:

- **Model Pembelajaran:** Problem-Based Learning (PBL), Discovery Learning, Project-Based Learning (PjBL).
- **Strategi Pembelajaran:** Diskusi Kelompok, Studi Kasus, Analisis Teks, Penulisan Kolaboratif, Presentasi.
- **Metode Pembelajaran:** Brainstorming, Pembacaan Kritis, Pembuatan Peta Konsep, Diskusi Debat, Penyusunan Kerangka Tulisan, Penulisan Draf, Revisi Bersama.

Pendekatan Deep Learning:

- **Mindful Learning:** Melalui pembacaan cermat artikel-artikel tentang KB, observasi aplikasi KB dalam keseharian, dan perenungan etika di baliknya, peserta didik diajak untuk fokus dan sadar akan kompleksitas serta implikasi dari teknologi ini.
- **Meaningful Learning:** Materi dikaitkan langsung dengan pengalaman hidup peserta didik sebagai "generasi digital", tantangan masa depan pekerjaan, dan tanggung jawab etis dalam menggunakan teknologi, sehingga pembelajaran menjadi sangat relevan dan bermakna secara pribadi dan sosial.
- **Joyful Learning:** Aktivitas seperti "AI-powered debate simulation", *brainstorming* ide-ide kreatif tentang masa depan dengan KB, atau membuat visualisasi data yang menarik untuk tulisan, diharapkan menciptakan suasana belajar yang interaktif, menantang, dan menyenangkan.

KEMITRAAN PEMBELAJARAN:

- **Lingkungan Sekolah:** Kolaborasi dengan guru TIK/Informatika untuk pemahaman teknis KB. Mengundang guru BK untuk diskusi etika digital atau dampaknya pada pilihan karir.
- **Lingkungan Luar Sekolah/Masyarakat:** Jika memungkinkan, mengundang praktisi IT atau *startup* yang bergerak di bidang KB sebagai narasumber. Mengikuti webinar atau seminar *online* tentang KB.

LINGKUNGAN BELAJAR:

- **Ruang Fisik:** Kelas yang dilengkapi proyektor dan koneksi internet yang stabil. Pengaturan meja-kursi yang fleksibel untuk diskusi kelompok dan aktivitas menulis. Area untuk memajang hasil karya tulisan atau infografis.
- **Ruang Virtual:** Platform Google Classroom untuk berbagi materi (artikel, video, *podcast*), forum diskusi daring untuk bertukar pandangan, pengumpulan tugas, dan *peer feedback*. Pemanfaatan platform penulisan kolaboratif (misalnya, Google Docs) atau aplikasi desain grafis *online* (Canva).
- **Budaya Belajar:** Mendorong budaya literasi digital, berpikir kritis, kolaborasi, saling menghargai pendapat, dan proaktif dalam mencari informasi serta menyikapi perkembangan teknologi.

PEMANFAATAN DIGITAL:

- **Platform Berita Online/Jurnal Ilmiah Populer:** Mencari artikel terbaru tentang Kecerdasan Buatan (misalnya, Kompas.com, The Verge, MIT Technology Review).
- **YouTube/Ted Talks:** Menonton video penjelasan konsep KB, contoh aplikasi, atau diskusi panel tentang etika KB.
- **Google Scholar/Perpustakaan Digital:** Untuk mencari sumber referensi yang

kredibel.

- **Google Docs/Microsoft 365:** Untuk penulisan kolaboratif dan revisi bersama.
- **Canva/Infogram:** Untuk membuat infografis atau visualisasi data pendukung teks eksplanasi.
- **Plagiat Checker Online:** Untuk mengajarkan etika penulisan dan menghindari plagiarisme.

F. LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN BERDIFERENSIASI

KEGIATAN PENDAHULUAN (15 MENIT PER PERTEMUAN)

Mindful Learning:

- Guru menyapa peserta didik, menciptakan suasana kelas yang terbuka dan interaktif.
- Menampilkan gambar/video singkat tentang aplikasi Kecerdasan Buatan yang relevan dengan keseharian siswa (misalnya, rekomendasi di TikTok/YouTube, *chatbot* layanan pelanggan, fitur AI di *smartphone*).
- Mengajukan pertanyaan pemantik: "Apa yang kalian pikirkan tentang teknologi ini?", "Bagaimana AI ini bisa 'pintar'?", "Apa perbedaan antara manusia dan AI?"

Meaningful Learning:

- Menjelaskan tujuan pembelajaran dan relevansi topik Kecerdasan Buatan dengan masa depan mereka dan perkembangan dunia.
- Melakukan asesmen diagnostik non-kognitif singkat: meminta peserta didik menuliskan satu harapan dan satu kekhawatiran terbesar mereka tentang Kecerdasan Buatan di masa depan.

Joyful Learning:

- Mengajak peserta didik mencoba berinteraksi singkat dengan *chatbot* AI (misalnya, ChatGPT atau Bard) untuk mengajukan pertanyaan sederhana dan mendiskusikan responsnya.
- Melakukan "polling" cepat (misalnya, menggunakan Mentimeter atau fitur polling di Google Meet/Zoom) tentang seberapa sering mereka berinteraksi dengan AI.

KEGIATAN INTI (60-70 MENIT PER PERTEMUAN)

(PERTEMUAN 1-2: KONSEP DASAR & ISU TERKINI KB):

Diferensiasi Konten:

- Menyediakan beragam artikel dari sumber populer (e.g., *blog* teknologi, media berita) dan sumber yang lebih teknis (e.g., ringkasan jurnal, artikel ensiklopedia) tentang KB.
- Menampilkan video penjelasan konsep KB dengan visualisasi menarik atau *podcast* tentang sejarah KB.
- Menyediakan glosarium istilah-istilah KB (*algoritma*, *machine learning*, *deep learning*).

Diferensiasi Proses:

- **"Guided Reading":** Peserta didik membaca artikel tentang KB dan mencatat poin-poin penting, kemudian berdiskusi dalam kelompok.
- **"Jigsaw Learning":** Setiap kelompok fokus pada satu aspek KB (misalnya, "AI dalam kesehatan", "AI dalam pendidikan", "AI dalam seni") lalu berbagi hasil temuan.

- **"Peta Konsep KB"**: Peserta didik membuat peta konsep untuk menghubungkan definisi, jenis, dan aplikasi KB.
- **Refleksi**: Peserta didik menuliskan 3 hal baru yang mereka pelajari tentang Kecerdasan Buatan.

(PERTEMUAN 3-4: DAMPAK POSITIF & NEGATIF KB):

Diferensiasi Konten:

- Menyediakan studi kasus (berita, video, atau skenario fiksi) yang menggambarkan dampak positif dan negatif KB (misalnya, AI membantu diagnosis penyakit vs. AI menyebabkan PHK).
- Menyediakan *checklist* atau panduan pertanyaan untuk menganalisis dampak.

Diferensiasi Proses:

- **"Debate Simulation"**: Membagi kelas menjadi pro dan kontra terhadap pernyataan tertentu tentang KB (misalnya, "AI akan menghilangkan lebih banyak pekerjaan daripada menciptakan pekerjaan baru").
- **"Four Corners Debate"**: Peserta didik bergerak ke sudut ruangan yang merepresentasikan pendapat mereka tentang isu tertentu, lalu menjelaskan alasannya.
- **"SWOT Analysis"**: Peserta didik menganalisis kekuatan (*Strengths*), kelemahan (*Weaknesses*), peluang (*Opportunities*), dan ancaman (*Threats*) dari penerapan KB.
- **"Problem-Solution Chart"**: Membuat tabel yang berisi masalah yang timbul dari KB dan potensi solusinya.
- **Refleksi**: Peserta didik menuliskan satu dilema etika terbesar yang muncul dari penggunaan AI.

(PERTEMUAN 5-6: MENULIS & MENGKOMUNIKASIKAN FENOMENA KB):

Diferensiasi Produk:

- Peserta didik dapat memilih fokus fenomena KB yang ingin mereka tulis (misalnya, AI dalam seni, AI dalam transportasi, *chatbot* edukasi).
- Format presentasi dapat bervariasi (presentasi lisan dengan *slide*, infografis, video singkat, *podcast*).

Diferensiasi Proses:

- **"Outline Workshop"**: Guru membimbing peserta didik membuat kerangka teks eksplanasi, berfokus pada struktur (pernyataan umum, deret penjelas, interpretasi).
- **"Collaborative Writing & Peer Editing"**: Peserta didik menulis draf teks eksplanasi secara individu atau berpasangan, kemudian saling mengedit dan memberikan umpan balik menggunakan Google Docs.
- **"Visual Data Creation"**: Peserta didik merancang visualisasi data sederhana (grafik, diagram) untuk mendukung teks mereka menggunakan Canva.
- **"Presentasi Publik"**: Setiap peserta didik/kelompok mempresentasikan hasil tulisannya, menjelaskan konsep dan dampaknya, serta menjawab pertanyaan.
- **Refleksi**: Peserta didik menuliskan pelajaran terpenting yang mereka dapatkan dari proses penulisan tentang KB dan bagaimana mereka akan menggunakan AI secara bertanggung jawab di masa depan.

KEGIATAN PENUTUP (15 MENIT PER PERTEMUAN)

Memberikan Umpan Balik yang Konstruktif:

- Guru memberikan apresiasi atas proses berpikir kritis, kreativitas dalam penulisan, dan keberanian dalam presentasi.
- Memberikan umpan balik spesifik terkait kekuatan argumen, kejelasan bahasa, dan struktur teks eksplanasi.
- Menyoroti bagaimana pembelajaran ini dapat meningkatkan literasi mereka dalam menghadapi era digital.

Menyimpulkan Pembelajaran:

- Bersama dengan peserta didik, guru merangkum pentingnya memahami Kecerdasan Buatan sebagai bagian tak terpisahkan dari kehidupan modern.
- Menekankan bahwa kemampuan berbahasa Indonesia yang baik (membaca, menganalisis, menulis, dan berbicara) adalah kunci untuk menyikapi dan mengelola fenomena ini.

Melibatkan Siswa dalam Perencanaan Pembelajaran Selanjutnya:

- Mengajukan pertanyaan: "Topik apa lagi di bidang teknologi atau sosial yang ingin kalian analisis dan tuliskan?", "Bagaimana kita bisa terus meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan menulis kita?", "Apa peran Bahasa Indonesia dalam menghadapi perubahan global seperti AI?"
- Memberikan tugas rumah (misalnya, mencari artikel berita tentang AI dari sudut pandang yang berbeda, atau membuat daftar pertanyaan untuk narasumber jika ada kunjungan).
- Mengucapkan salam penutup dan memberikan motivasi untuk terus menjadi pembelajar sepanjang hayat.

G. ASESMEN PEMBELAJARAN

A. ASESMEN AWAL PEMBELAJARAN (DIAGNOSTIK)

- **Tujuan:** Mengidentifikasi pengetahuan awal peserta didik tentang Kecerdasan Buatan dan kemampuan dasar mereka dalam memahami teks informatif.
- **Format:**
 - **Kuis Awal Singkat:** Beberapa pertanyaan pilihan ganda atau isian singkat tentang definisi AI, contoh aplikasi, atau isu terkini (misalnya, apa itu *chatbot*?). (Tes Tertulis)
 - **Pre-reading Comprehension:** Guru memberikan teks pendek tentang KB dan meminta siswa mengidentifikasi gagasan utama. (Tes Tertulis)
 - **Brainstorming/Diskusi:** Guru memancing diskusi tentang apa yang mereka ketahui atau pernah dengar tentang Kecerdasan Buatan. (Lisan/Observasi)

B. ASESMEN PROSES PEMBELAJARAN (FORMATIF)

- **Tujuan:** Memantau kemajuan pemahaman konsep, kemampuan analisis, dan keterampilan menulis dalam setiap tahapan pembelajaran.
- **Format:**
 - **Observasi Partisipasi Diskusi Kelompok:** Guru mengamati keaktifan, kualitas argumen, dan kolaborasi dalam diskusi tentang isu-isu KB. (Observasi)

- **Penilaian Peta Konsep/Diagram Alir:** Mengevaluasi kemampuan peserta didik memetakan konsep dan hubungan antaride terkait KB. (Produk)
- **Penilaian Kerangka Teks Eksplanasi:** Guru memberikan umpan balik pada kerangka tulisan yang dibuat peserta didik. (Produk)
- **Penilaian Draf Teks Eksplanasi (Peer Review):** Peserta didik saling memberikan umpan balik pada draf tulisan teman. Guru memantau kualitas umpan balik dan hasil revisi. (Produk)
- **Kuis Interaktif (Kahoot/Mentimeter):** Untuk mengecek pemahaman konsep-konsep kunci atau isu-isu terkini tentang KB. (Tes Tertulis)

C. ASESMEN AKHIR PEMBELAJARAN (SUMATIF)

- **Tujuan:** Mengukur pencapaian kompetensi peserta didik dalam memahami fenomena Kecerdasan Buatan, menganalisisnya, dan menyajikannya dalam bentuk teks eksplanasi yang berkualitas serta mampu mengkomunikasikannya.
- **Format:**
 - **Penilaian Proyek: "Teks Eksplanasi dan Presentasi Fenomena Kecerdasan Buatan" (Produk & Presentasi).**
 - **Tugas:** Secara individu, pilih satu fenomena atau aplikasi Kecerdasan Buatan yang menarik minat Anda (misalnya, AI dalam bidang kesehatan, AI dalam hiburan, dampak AI pada pekerjaan, etika AI). Buatlah sebuah teks eksplanasi yang menjelaskan fenomena tersebut, dilengkapi dengan data/fakta pendukung, serta analisis dampak positif dan negatifnya. Kemudian, presentasikan teks eksplanasi Anda kepada kelas secara lisan, bisa dilengkapi dengan visualisasi (infografis, *slide*).
 - **Rubrik Penilaian Teks Eksplanasi:**
 - **Kesesuaian dengan Struktur Teks Eksplanasi:** Kelengkapan dan keterkaitan bagian-bagian teks (pernyataan umum, deret penjelas, interpretasi). (Bobot 25%)
 - **Kualitas Isi & Analisis:** Kedalaman penjelasan konsep, akurasi data/fakta, dan ketajaman analisis dampak. (Bobot 30%)
 - **Penggunaan Bahasa Indonesia:** Tata bahasa, ejaan, pilihan kata, dan gaya bahasa yang efektif. (Bobot 20%)
 - **Kohesi & Koherensi:** Keterpaduan antarkalimat dan antarparagraf. (Bobot 15%)
 - **Orisinalitas & Kreativitas:** Keunikan sudut pandang atau cara penyajian. (Bobot 10%)
 - **Rubrik Penilaian Presentasi Lisan:**
 - **Penguasaan Materi:** Kemampuan menjelaskan isi teks eksplanasi dengan jelas dan menjawab pertanyaan. (Bobot 35%)
 - **Keterampilan Berbicara:** Artikulasi, intonasi, volume suara, dan kontak mata. (Bobot 30%)
 - **Daya Tarik Visual (jika ada):** Kualitas infografis/slide dan relevansinya. (Bobot 20%)
 - **Sikap dan Percaya Diri:** Postur tubuh, ekspresi wajah, dan kepercayaan diri saat presentasi. (Bobot 15%).