

BerAKHLAK #BerAKHLAK



Kampus
Vardeka

PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAHA

FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS CENDERAWASIH



**KONTRAK PERKULIAHAN, SISTEM PENILAIAN
RENCANA PEMBELAJARAN SEMSTER (RPS),
DAN SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)**

KETRAMPILAN KARATE

TAHUN 2025

www.uncen.ac.id



UNIVERSITAS CENDERAWASIH
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN KEPEPATIHAN OLAHRAGA
SEMESTER GANJIL TAHUN AKADEMIK 2025/2026

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)

MATA KULIAH	KODE	BOBOT (SKS)	SEMESTER	TANGGAL PENYUSUNAN	REVISI KE-	
KETRAMPILAN DASAR KARATE	KEP 4234	2	3	1 Agustus 2025	-	
OTORISASI / PENGESAHAN	DOSEN PENGEMBANG RPS		KETUA JURUSAN/PRODI		WAKIL DEKAN I	
	<u>Irfan Deny Oktavian, M.Or</u> NIP. 199510102024061002 <u>Ipa Sari Kardi, M.Or</u> NIP. 199303032022032019		<u>Rodhi Rusdianto Hidayat, M.Pd</u> NIP. 199101242014041001		<u>Prof. Dr. Sutoro, M.Kes</u> NIP. 196003311988031002	
CPL	CPMK	Sub-CPMK	IKU-Terkait	Alasan Keterkaitan IKU	Strategi Pembelajaran	Bukti Asesmen
CPL-1, Sikap ke - 5 : Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau	CPMK-1 : Menganalisis konsep dan filosofi Karate-Do	Sub-CPMK 1: 1. Menunjukkan sikap disiplin dan komitmen yang tinggi dengan kehadiran tepat waktu dan mengikuti seluruh prosedur latihan	IKU 4 : Praktisi mengajar di dalam kampus IKU 7 : Kelas yang kolaboratif	Memberikan sikap pengajaran karate yang di berikan oleh dosen dan praktisi	Case Method Problem Base Leraning	Dinilai melalui observasi kehadiran, partisipasi dalam kelas, dan sikap selama

<p>temuanorisinal orang lain; Sikap ke - 6 : Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; Sikap ke - 8 : Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; Sikap ke - 9 : Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; Sikap ke – 11 : Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat.</p>		<p>2. Menghormati instruktur (Sensei), rekan latihan (Senpai/Kohai), dan diri sendiri melalui sikap dan tutur kata yang santun di dalam dan luar dojo. 3. Menerapkan nilai-nilai sportivitas, kejujuran, dan pengendalian diri (self-control) selama praktik Kumite dan situasi latihan lainnya.</p> <p>...</p>	dan partisipatif.			latihan (Observasi & Penilaian Portofolio).
<p>CPL-2, Pengetahuan ke – 1 : Menguasai secara teoritis bidang kepelatihan secara</p>	<p>CPMK 2 : Mendemonstrasikan teknik dasar Karate (Kihon, Kata, dan Kumite) yang benar, terukur, dan sesuai dengan prinsip biomekanika</p>	<p>Sub-CPMK 2: 1. Menjelaskan sejarah singkat dan filosofi Karate-Do ("jalan tangan kosong") sebagai</p>	<p>IKU 4 : Praktisi mengajar di dalam kampus IKU 7 :</p>	<p>Menjelaskan teknik karate yang di berikan dosen dan praktisi</p>	<p>Case Study Problem Base Learning</p>	<p>Dinilai melalui Tes Tertulis (esai singkat atau pilihan ganda)</p>

<p>mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan prosedural,</p> <p>Pengetahuan ke – 3 : Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok</p> <p>Pengetahuan ke – 5 : Menguasai teori belajar, konsep, pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik peserta didik</p>		<p>seni bela diri dan alat pengembangan diri.</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Mengidentifikasi dan menyebutkan nama-nama teknik, kuda-kuda, dan bagian-bagian dojo dalam bahasa Jepang yang benar. 3. Menjelaskan prinsip-prinsip biomekanika sederhana yang mendasari teknik Karate yang efektif. 	<p>Kelas yang kolaboratif dan partisipatif</p>			<p>atau Presentasi</p> <p>Lisan mengenai sejarah dan filosofi.</p>
<p>CPL-3, Ketrampilan Umum ke – 1: Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan</p>	<p>CPMK 3 : Menunjukkan sikap disiplin, sportivitas, rasa hormat (Rei), dan percaya diri</p>	<p>Sub-CPMK 3:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bekerja sama dalam kelompok selama latihan berpasangan (Kumite) dan saling mengoreksi untuk perbaikan teknik. 2. Mengelola kinerja sendiri melalui latihan mandiri dan menunjukkan 	<p>IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus</p> <p>IKU 7 : Kelas yang kolaboratif dan partisipatif</p>	<p>Mahasiswa menerapkan teknik praktek dalam karate</p>	<p>Case Study Project Base Learning</p>	<p>Dinilai melalui Penilaian Proyek Kelompok (e.g., menampilkan Kata secara berkelompok) dan observasi</p>

<p>teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya,</p> <p>Ketrampilan Umum ke -2:</p> <p>Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,</p> <p>Ketrampilan Umum ke -3:</p> <p>Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,</p> <p>Ketrampilan Umum ke -4:</p>		<p>kemandirian dalam belajar.</p> <p>3. Mengkomunikasikan pertanyaan atau kesulitan teknis kepada instruktur dengan jelas dan sopan.</p>				<p>selama sesi latihan.</p>
---	--	--	--	--	--	-----------------------------

Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi, Ketrampilan Umum ke -5: Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,						
CPL - 4, Ketrampilan Khusus ke – 4: Menguasai berbagai keterampilan cabang olahraga sebagai penunjang pembelajaran	CPMK 4 : Terbentuk melalui latihan yang intensif dan terstruktur.	Sub-CPMK 4: 1. Mendemonstrasikan postur dan kuda-kuda (Dachi) dasar yang kuat dan stabil (e.g., Zenkutsu-dachi, Kokutsu-dachi, Kiba-dachi) beserta perpindahannya (Tai Sabaki).	IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus IKU 3 : Dosen berkegiatan di luar kampus IKU 4 :	Mahasiswa memberikan pengajaran karate kepada siswa	Problem Base Learning Project Base Learning	Dinilai melalui Ujian Praktik / Demonstrasi teknik per teknik, penampilan Kata, dan simulasi Kumite

		<p>2. Melakukan teknik pukulan (Tsuki) dan teknik tangan terbuka (Uchi) dasar dengan bentuk, tenaga, dan fokus (Kime) yang benar (e.g., Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Age-Uke, Soto-Uke, Gedan-Barai).</p> <p>3. Melakukan teknik tendangan (Geri) dasar dengan keseimbangan dan akurasi (e.g., Mae-Geri, Yoko-Geri, Mawashi-Geri).</p> <p>4. Menampilkan satu atau dua Kata dasar (e.g., Heian Shodan atau Taikyoku Shodan) dengan alur, ritme, dan ekspresi tenaga (Kime) yang tepat.</p> <p>5. Menerapkan teknik dasar dalam pertarungan terkendali (Gohon Kumite/Sanbon Kumite/Ippon Kumite) dengan pengaturan jarak (Maai), timing, dan pengendalian yang baik (tanpa kontak penuh).</p>	Praktisi mengajar di dalam kampus			menggunakan rubrik penilaian yang jelas.
--	--	--	-----------------------------------	--	--	--

--	--	--	--	--	--	--

Deskripsi Singkat Mata Kuliah:	Memperkenalkan Karate sebagai salah satu seni bela diri tradisional Jepang yang populer dan telah menjadi cabang olahraga Olimpiade. Perkuliahan difokuskan pada penguasaan teknik-teknik dasar (<i>Kihon</i>), bentuk jurus (<i>Kata</i>), serta prinsip bertanding (<i>Kumite</i>) secara benar, aman, dan sportif. Melalui latihan ini, mahasiswa tidak hanya mengembangkan kemampuan fisik seperti kekuatan, kelincahan, dan koordinasi, tetapi juga menanamkan nilai-nilai inti Karate-Do seperti disiplin, rasa hormat (<i>rei</i>), percaya diri, dan pengendalian diri.
Bahan Kajian: Materi pembelajaran	Mengetahui Sejarah karate Dunia, Memahami teknik dasar Karate, teknik dasar kihon pukulan cudan tsuki, teknik dasar kihon tangkisan gedan barai, age uke, dan shoto uke; teknik dasar kihon tangkisan uchi uke dan shuto uke; teknik dasar kihon tendangan mae geri, dan mawashi geri, teknik dasar kihon tendangan kei kome, dan kei ange; teknik kata dasar Heian dan Nidan, Menguasai pertarungan dan aplikasi teknik dasar (Kihon Ippon Kumite)
Bobot Penilaian	<ul style="list-style-type: none"> a. Aktivitas Partisipatif: 65% b. Tugas: 18% c. Quis: 5% d. UTS: 2% e. UAS: 10%
Pustaka	Utama: <ul style="list-style-type: none"> a. Kase, T. (2005). <i>Karate Kumite: The Ultimate Guide to Tournament Karate</i>. b. Prayitno Kwat dan P. Rahmadi Guruh . 2007. Karate Kata. Jombang: K-Media.
	Pendukung: <ul style="list-style-type: none"> a. Tyson, W. (2017). <i>The Science of Karate: A Comprehensive Guide to the Physiological, Psychological, and Biomechanical Principles</i>.
Dosen Pengampu	<ul style="list-style-type: none"> 1. Irfan Deny Oktavian, M.Or 2. Ipa Sari Kardi, M.Or
Mata Kuliah Syarat	Wajib

RINCIAN RENCANA KEGIATAN PEMBELAJARAN

Per tem uan ke-	Sub-CPM K	Materi Pembelajaran {Pustaka}	Penilaian			Bentuk Pembelajaran, Metode Pembelajaran, Penugasan Mahasiswa {Estimasi Waktu}	Pengalaman Belajar
			Indikator	Kriteria & Teknik	Bobot		
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1	Menjelaskan sejarah singkat dan filosofi Karate-Do ("jalan tangan kosong") sebagai seni bela diri dan alat pengembangan diri.	Memahami tentang sejarah perkembangan beladiri karate etika dan fisiologi dalam beladiri	1.Mengetahui Sejarah karate Dunia 2.Mengetahui Sejarah karate Indonesia 3.Menerapkan Tata cara berpakaian 4.Menerapkan tata cara pemanggilan antar karate-ka 5.Menerapkan etika berlatih-melatih di dojo	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta.</i> <i>Kejelasan → penyajian runtut, logis, mudah dipahami.</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kerapihan & tata bahasa (untuk laporan/essay).</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tugas individu/ kelompok (makalah, resume, esai, proyek).</i>	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka (kuliah di kelas/online) • Ceramah interaktif • Tanya jawab • Studi kasus (case method) • Problem Based Learning (PBL) 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik</i>

2	Menghormati instruktur (Sensei), rekan latihan (Senpai/Ko hai), dan diri sendiri melalui sikap dan tutur kata yang santun di dalam dan luar dojo	Mempelajari tradisi karate	Memahami kebudayaan yang ada pada Karate	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta.</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kerapihan & tata bahasa (untuk laporan/essay).</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tugas individu/ kelompok (makalah, resume, esai, proyek).</i></p> <p><i>Presentasi (penilaian lisan dengan rubrik).</i></p>	5%	<ul style="list-style-type: none"> • Tatap muka (kuliah di kelas/online) • Diskusi kelas/kelompok • Seminar/presentasi • Pembelajaran mandiri (self study, e-learning, LMS) • Ceramah interaktif • Tanya jawab • Diskusi kelompok • Studi kasus (case method) • Problem Based Learning (PBL) 	kognitif, afektif, dan psikomotorik,
3	Melakukan teknik pukulan (Tsuki) dan teknik tangan terbuka (Uchi) dasar dengan bentuk, tenaga, dan fokus (Kime)	Pembelajaran gerakan kihon	Menguasai teknik dasar kihon pukulan cudan tsuki	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta.</i></p> <p><i>Kejelasan → penyajian runtut, logis, mudah dipahami.</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p>	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik lapangan/field study • Studi kasus (case method) • Project Based Learning (PjBL) • Problem Based Learning (PBL) • Eksperimen/praktik langsung • Simulasi dan role play 	kognitif, afektif, dan psikomotorik,

	yang benar (e.g., Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Age-Uke, Soto-Uke, Gedan-Barai).			<i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>			
4	Melakukan teknik pukulan (Tsuki) dan teknik tangan terbuka (Uchi) dasar dengan bentuk, tenaga, dan fokus (Kime) yang benar (e.g., Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Age-Uke, Soto-Uke, Gedan-Barai).	Pembelajaran gerakan kihon	<i>Menguasai teknik dasar kihon pukulan cudan tsuki</i>	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>	5%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>
5	Melakukan teknik pukulan	Pembelajaran gerakan kihon	<i>Menguasai teknik dasar kihon tangkisan</i>	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i>	19%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>

	(Tsuki) dan teknik tangan terbuka (Uchi) dasar dengan bentuk, tenaga, dan fokus (Kime) yang benar (e.g., Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Age-Uke, Soto-Uke, Gedan-Barai).		<i>gedan barai, age uke, dan udi uke</i>	<p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	
6	Melakukan teknik pukulan (Tsuki) dan teknik tangan terbuka (Uchi) dasar dengan bentuk, tenaga, dan fokus (Kime) yang benar (e.g.,	Pembelajaran gerakan kihon	<i>Menguasai teknik dasar kihon tangkisan uchi ukedan shuto uke</i>	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>	5%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>

	Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Age-Uke, Soto-Uke, Gedan-Barai).						
7	Melakukan teknik tendangan (Geri) dasar dengan keseimbangan dan akurasi (e.g., Mae-Geri, Yoko-Geri, Mawashi-Geri).	Pembelajaran gerakan kihon	<i>Menguasai teknik dasar kihon tendangan mae geri, dan mawashi geri</i>	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik lapangan/field study • Studi kasus (case method) • Project Based Learning (PjBL) • Problem Based Learning (PBL) • Eksperimen/praktik langsung • Simulasi dan role play 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>
8	UTS	Mempraktekkan Gerakan kihon	Teknik pukulan, tangkisan, dan tendangan	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>	2%	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik lapangan/field study • Studi kasus (case method) • Project Based Learning (PjBL) • Problem Based Learning (PBL) • Eksperimen/praktik langsung • Simulasi dan role play 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>

9	Melakukan teknik tendangan (Geri) dasar dengan keseimbangan dan akurasi (e.g., Mae-Geri, Yoko-Geri, Mawashi-Geri).	Pembelajaran gerakan kihon	Menguasai teknik dasar kihon tendangan kei kome, dan kei ange	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>	5%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>
10	Menampilkan satu atau dua Kata dasar (e.g., Heian Shodan atau Taikyoku Shodan) dengan alur, ritme, dan ekspresi tenaga (Kime) yang tepat	Pembelajaran gerakan kata	<p>1.Menguasai teknik kata dasar Heian</p> <p>2.Menguasai teknik kata lanjutan</p>	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>	4%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>
11	Menampilkan satu atau dua Kata	Pembelajaran gerakan kata	1.Menguasai teknik kata dasar Heian	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i>	5%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>

	dasar (e.g., Heian Shodan atau Taikyoku Shodan) dengan alur, ritme, dan ekspresi tenaga (Kime) yang tepat		2.Menguasai teknik kata lanjutan	<p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	
12	Menampilkan satu atau dua Kata dasar (e.g., Heian Shodan atau Taikyoku Shodan) dengan alur, ritme, dan ekspresi tenaga (Kime) yang tepat	Pembelajaran gerakan kata	<p>1.Menguasai teknik kata dasar Heian</p> <p>2.Menguasai teknik kata lanjutan</p>	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>	2%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>
13	Bekerja sama dalam kelompok selama latihan	Pembelajaran gerakan kumite	Menguasai pertarungan dan aplikasi teknik dasar (Kihon Ippon Kumite)	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p>	2%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik,</i>

	berpasangan (Kumite) dan saling mengoreksi untuk perbaikan teknik.			<p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>		<ul style="list-style-type: none"> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	
14	Bekerja sama dalam kelompok selama latihan berpasangan (Kumite) dan saling mengoreksi untuk perbaikan teknik.	Pembelajaran Gerakan kumite	Menguasai teknik dasar kihon ippon kumite	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p> <p><i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i></p> <p><i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i></p>	2%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> • <i>Simulasi dan role play</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik</i>
15	Bekerja sama dalam kelompok selama latihan berpasangan (Kumite)	Pembelajaran gerakan kumite	Menguasai teknik dasar kihon ippon kumite	<p><i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i></p> <p><i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i></p> <p><i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i></p>	4%	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Praktik lapangan/field study</i> • <i>Studi kasus (case method)</i> • <i>Project Based Learning (PjBL)</i> • <i>Problem Based Learning (PBL)</i> • <i>Eksperimen/praktik langsung</i> 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik</i>

	dan saling mengoreksi untuk perbaikan teknik.			<i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>		<ul style="list-style-type: none"> • Simulasi dan role play 	
16	UAS	Mempraktekkan Gerakan kata dan kumite	Kata heian dan nidan Ippon kumite	<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>	10%	<ul style="list-style-type: none"> • Praktik lapangan/field study • Studi kasus (case method) • Project Based Learning (PjBL) • Problem Based Learning (PBL) • Eksperimen/praktik langsung • Simulasi dan role play 	<i>kognitif, afektif, dan psikomotorik</i>

Ketua Program Studi
Pendidikan Kepelatihan Olahraga

Jayapura, 12 Agustus 2025
Mengetahui
Dosen Pengampu/Penanggungjawab MK

Rodhi Rusdiyanto S.Pd., M.Pd
NIP 199101242014041001

Irfan Deny Oktavian, M.Or
NIP 199510102024061002

Rubrik Penilaian

Tabel Rubrik Penilaian.

Bentuk Penilaian (Tuliskan jenis instrumen evaluasi yang digunakan sesuai rincian rencana kegiatan pembelajaran)	Nilai Persentase Kontribusi untuk tiap CPMK sesuai Bentuk Penilaian					
	CPMK-1	CPMK-2	CPMK-3	CPMK-4	UTS	UAS
<i>Ketepatan → jawaban benar minimal 70%.</i> <i>Kelengkapan → mencakup semua aspek yang diminta</i> <i>Kedisiplinan → tugas dikumpulkan tepat waktu.</i> <i>Kualitas analisis → mampu menghubungkan teori dengan data/hasil percobaan.</i> <i>Tes praktik/ lab. (unjuk kerja, demonstrasi).</i>	5%	10%	2%	10%	2%	10%
			2%	5%		
			4%	19%		
				5%		
				10%		

				5%		
				4%		
				5%		
				2%		

Tabel Skala Penilaian

Nilai Ujian	Huruf	Bobot Nilai	Predikat
85,00 – 100,00	A	4,0	Sangat Memuaskan
80,00 – 84,99	A-	3,75	Memuaskan
75,00 – 79,99	B+	3,25	Sangat Baik
70,00 – 74,99	B	3,00	Baik
65,00 – 69,99	B-	2,75	Cukup Baik
60,00 – 64,99	C+	2,25	Lebih dari Cukup
55,00 – 59,99	C	2,00	Cukup
45,00 – 54,99	D	1,00	Kurang
0 – 44,99	E	0	Sangat Kurang

Bobot Penilaian:

Aktifitas partisipatif (N1): A%

Tugas (N2): B%

Kuis (N3): C%

UTS (N4): D%

UAS (N5): E%

$$\text{NILAI AKHIR} = A\% N1 + B\% N2 + C\% N3 + D\% N4 + E\% N5$$

Lampiran

1. Daftar IKU PTN
2. Daftar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi
3. Instrumen penilaian dan jawabannya
4. Kalender akademik
5. Rencana Evaluasi/Asesmen
6. Daftar tugas tiap pertemuan (individu/kelompok), instruksi singkat, dan kriteria penilaian.

Lampiran 1: Daftar Indikator Kinerja Utama PTN

1. IKU 1: Lulusan mendapat pekerjaan yang layak
 - ☐ Persentase lulusan bekerja, melanjutkan studi, atau berwirausaha dalam waktu 6 bulan setelah lulus.
2. IKU 2: Mahasiswa mendapatkan pengalaman di luar kampus
 - ☐ Persentase mahasiswa yang mengikuti kegiatan MBKM: magang, proyek desa, pertukaran pelajar, riset, wirausaha, studi independen, atau mengajar di sekolah.
3. IKU 3: Dosen berkegiatan di luar kampus
 - ☐ Persentase dosen yang berkegiatan di luar kampus, misalnya di industri, lembaga riset, rumah sakit, sekolah, atau instansi pemerintah.
4. IKU 4: Praktisi mengajar di dalam kampus
 - ☐ Jumlah praktisi dari luar kampus (industri, profesional, tokoh masyarakat) yang mengajar di perguruan tinggi.
5. IKU 5: Hasil kerja dosen digunakan oleh masyarakat atau mendapat rekognisi internasional
 - ☐ Output penelitian atau pengabdian masyarakat yang diadopsi industri/masyarakat atau dipublikasikan di jurnal bereputasi.
6. IKU 6: Program studi bekerja sama dengan mitra kelas dunia
 - ☐ Persentase prodi yang punya kerja sama dengan mitra internasional, industri besar, atau lembaga riset terkemuka.
7. IKU 7: Kelas yang kolaboratif dan partisipatif
 - ☐ Persentase mata kuliah dengan pembelajaran berbasis proyek, studi kasus, atau team teaching dengan dosen/mitra eksternal.
8. IKU 8: Program studi berstandar internasional
 - ☐ Persentase prodi yang memiliki akreditasi internasional atau standar mutu setara internasional.

Lampiran 2: Daftar Capaian Pembelajaran Lulusan (CPL) Program Studi Pendidikan Pelatihan Olahraga

RUMUSAN CAPAIAN PEMBELAJARAN LULUSAN PRODI PENDIDIKAN KEPELATIHAN OLAHRAGA

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	Sumber Acuan
I	Sikap	
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religius 2. Menjunjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral, dan etika; 3. Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara, dan kemajuan peradaban berdasarkan Pancasila; 4. Berperan sebagai warga negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa; 5. Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan, serta pendapat atau temuan orisinal orang lain; 6. Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan; 7. Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara; 8. Menginternalisasi nilai, norma, dan etika akademik; 9. Menunjukkan sikap bertanggung jawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri; 10. Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan, dan kewirausahaan. 11. Menginternalisasi sikap apresiatif dan peduli dalam pelestarian lingkungan hidup, nilai-nilai olahraga dan social budaya yang berkembang di masyarakat. 	<p>Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi</p>
II	Pengetahuan	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	Sumber Acuan
	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguasai secara teoritis bidang ilmu keolahragaan secara mendalam serta memformulasikan masalah-masalah bidang keolahragaan secara sistematis dan prosedural, 2. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan pendekatan dalam proses, pengelolaan 3. Mampu menganalisis dan mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi dan data serta memberikan solusi pada setiap permasalahan secara mandiri dan atau kelompok 4. Memiliki kemampuan, kreasi, improvisasi dan inovasi strategi pembelajaran berbasis teknologi 5. Menguasai teori belajar, konsep, pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik peserta didik 	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Indonesia (P2SPKOI)
III	Keterampilan Umum	
	1. Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis, sistematis, dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora yang sesuai dengan bidang keahliannya,	Lampiran Permendikbud Nomor 3 Tahun 2020 tentang Standar Nasional Pendidikan Tinggi
	2. Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu, dan terukur,	
	3. Mampu mengkaji implikasi pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan teknologi yang memperhatikan dan menerapkan nilai humaniora sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan solusi, gagasan, desain atau kritik seni,	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	Sumber Acuan
	4. Menyusun deskripsi saintifik hasil kajiannya dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi,	
	5. Mampu mengambil keputusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data,	
	6. Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan kerja dengan pembimbing, kolega, sejawat baik di dalam maupun di luar lembaganya,	
	7. Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan supervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya,	
	8. Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada dibawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri,	
	9. Mampu mendokumentasikan, menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin kesahihan dan mencegah plagiarisme.	
IV	Keterampilan khusus	
	1. Menerapkan pendekatan, model dan strategi pembelajaran	Capaian Pembelajaran Perkumpulan Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga Indonesia (P2SPKOI)
	2. Menerapkan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan pendekatan dalam proses, pengelolaan	
	3. Menerapkan teori belajar, konsep, pertumbuhan dan perkembangan serta karakteristik peserta didik	
	4. Menguasai berbagai keterampilan cabang olahraga sebagai penunjang pembelajaran	

No.	Capaian Pembelajaran Lulusan	Sumber Acuan

Lampiran 3: Instrumen penilaian dan jawabannya

INSTRUMEN PENILAIAN (C2, A3) UNTUK PERTEMUAN 1-16

KISI-KISI KOGNITIF (C2: Menguraikan, Memberi Contoh, Menyimpulkan).

SUB BAHASAN	TAKSONOMI BLOOM C2		
	Menguraikan	Memberikan contoh	menyimpulkan
Pertemuan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topik dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ada kesesuaian dengan topic yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topic. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.

INSTRUMEN RUBRIK KOGNITIF (C2)

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Menguraikan	<p>Dapat menjelaskan setiap sub bab dengan</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas, dibuktikan dengan adanya informasi tambahan yang mendukung teori. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi . 4. Terperinci karena dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan 	<p>TIGA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria dapat menjelaskan setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>
Memberikan contoh	<p>Dapat memberikan contoh pada topic yang dibahas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Benar berdasarkan konsep atau teori yang ada. 2. Jelas karena sesuai dengan topic dalam pembahasan. 3. Mudah dipahami karena disertai ilustrasi. 4. Terperinci sebab dikembangkan menggunakan kombinasi berbagai litelatur sebagai pengayaan. 	<p>TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.</p>	<p>SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.</p>

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
menyimpulkan	Dapat menyimpulkan terjait topic yang dibahas: 1. Ada kesesuaian dengan topik yang dibahas. 2. Simpulan padat karena isinya lengkap sesuai dengan topik. 3. Terperinci sebab isinya runtut. 4. Mengerucut dari umum ke khusus/khusus ke umum.	TIGA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara salah satu kriteria tidak terpenuhi.	DUA dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara DUA kriteria tidak terpenuhi.	SATU dari kriteria memberikan contoh setiap sub bab terpenuhi, sementara TIGA kriteria tidak terpenuhi.

PENILAIAN AFEKTIF: (A3)

KISI-KISI

Aspek minat (Rubrik deskriptif), indicator situasi, A 3 (menyatakan pendapat)	
Indikator	Deksripsi
Perasaan senang	Merasa sangat senang mengikuti mata kuliah ketrampilan karate ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan ketrampilan karate sangat bagus , sebab mendorong untuk meneliti.
Ketertarikan	Mahasiswa sangat tertarik terhadap mata kuliah ketrampilan karate sebab mendorong rasa ingin tahu.
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada matakuliah ini sangat tinggi , sebab mendorong kesungguhan menyimat pembelajaran.

INSTRUMEN PENILAIAN DOMAIN AFEKTIF, ASPEK MINAT DENGAN TEKNIK RUBRIK DISKRIPITIF

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Perasaan senang	Merasa SANGAT SENANG mengikuti mata ketrampilan karate olahraga ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa SENANG mengikuti mata kuliah ketrampilan karate ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa KURANG SENANG mengikuti mata kuliah ketrampilan karate ini, mendorong untuk mau mempelajari	Merasa BOSAN mengikuti mata kuliah ketrampilan karate ini, mendorong untuk mau mempelajari
Keterlibatan siswa	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan ketrampilan karate SANGAT BAGUS , Sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan ketrampilan karate BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan ketrampilan karate KURANG BAGUS , sebab mendorong untuk meneliti.	Keterlibatan mahasiswa dalam perkuliahan ketrampilan karate JELEK , sebab mendorong untuk meneliti.

Aspek/kategori/kriteria	4	3	2	1
Ketertarikan	Mahasiswa SANGAT TERTARIK terhadap mata ketrampilan karate ini sebab mendorong rasa ingin tahu	Mahasiswa TERTARIK terhadap mata kuliah ketrampilan karate ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa KURANG TERTARIK terhadap mata kuliah ketrampilan karate ini sebab mendorong rasa ingin tahu.	Mahasiswa TIDAK TERTARIK terhadap mata kuliah ketrampilan karate ini sebab mendorong rasa ingin tahu
Perhatian	Perhatian mahasiswa pada mata kuliah ketrampilan karate ini SANGAT TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada mata kuliah ketrampilan karate ini TINGGI , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada mata kuliah ketrampilan karate ini RENDAH sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.	Perhatian mahasiswa pada mata kuliah ketrampilan karate ini SANGAT RENDAH , sebab mendorong kesungguhan menyimak pembelajaran.

DOMAIN PSIKOMOTORMELALUI RUBRIK DESKRIPTIF: UNTUK PERTEMUAN 9-16

KISI-KISI

POKOK BAHASAN	DOMAIN PSIKOMOTOR (Dave 1967), pada P3 (Presisi)		
	ASPEK		
	Menunjukkan	Mengoperasikan	Mendorong
PERTEMUAN 2-13	Mahasiswa mendapat pemahaman yang: <ol style="list-style-type: none"> 1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap 	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas: <ol style="list-style-type: none"> 1. dengan lancer mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 3. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas 	Mahasiswa terampil: <ol style="list-style-type: none"> 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topik yang dibahas. 3. Terdorong untuk melakukan aktivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen 4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami agar dapat pemahaman yang semakin baik.

Aspek/kategori/ kriteria	4	3	2	1
Menunjukkan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas yang: 1. lengkap 2. terperinci. 3. Mudah dipahami 4. jelas ditangkap	TIGA dari kriteria aktivitas yang dilakukan ahasiswa , yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria aktivitas yang dilakukan mahasiswa yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi
Mengoprasikan	Mahasiswa dapat melakukan aktivitas: 1. dengan lancer mengulas yang disampaikan dosen 2. dengan baik menyimpulkan yang telah dipahami 3. dengan teliti menganalisis sesuai topik yang dikaji. 4. Dengan benar menetapkan pilihan desain penelitian sesuai topik yang dibahas	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi
Mendorong	Mahasiswa terampil: 1. Untuk melakukan rancangan sesuai topik yang dibahas. 2. Untuk membuat rumusan desain penelitian sesuai topic yang dibahas. 3. Terdorong untuk	TIGA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah SATU kriteria tidak dipenuhi	DUA dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah DUA kriteria tidak dipenuhi	SATU dari kriteria menunjukkan yang baik dipenuhi, sementara salah TIGA kriteria tidak dipenuhi

	<p>melakukan aktivitas yang lebih tinggi lagi dari apa yang disampaikan oleh dosen</p> <p>4. Terdorong untuk mengkombinasikan berbagai informasi yang telah dipahami Agar dapat pemahaman yang semakin baik.</p>			
--	--	--	--	--

Lampiran 4: Kalender akademik



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS,
DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS CENDERAWASIH

Jalan Kampwolker, Kelurahan Yabansai Distrik Heram, Jayapura – Papua
Laman <http://www.uncen.ac.id>

KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH
NOMOR 01 /UN20/KR/2025

TENTANG

KALENDER AKADEMIK UNIVERSITAS CENDERAWASIH
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH,

- Menimbang : a. bahwa berdasarkan ketentuan Pasal 10 Ayat (1), (2), dan (6) Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 32 Tahun 2017, penyelenggaraan pendidikan di lingkungan Universitas Cenderawasih dilaksanakan berdasarkan Tahun Akademik yang dituangkan dalam Kalender Akademik yang diterbitkan setiap tahun;
- b. bahwa dalam ketentuan Pasal 44 Ayat (1) huruf c dan Ayat (5) ditegaskan bahwa Kalender Akademik merupakan kelengkapan administrasi akademik yang harus dipenuhi, yang memuat jadwal kegiatan akademik selama satu tahun yang ditetapkan oleh Rektor sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan akademik;
- c. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a dan b, perlu menetapkan Keputusan Rektor Universitas Cenderawasih tentang Kalender Akademik Universitas Cenderawasih Tahun Akademik 2025/2026;
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 78, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4301);
2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2012 Nomor 158, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5336);
3. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 4);
4. Keputusan Presiden Nomor 389 Tahun 1962 tentang Pendirian Universitas Cenderawasih;
5. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 11 Tahun 2010 tentang Organisasi Dan Tata Kerja Universitas Cenderawasih sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 27 Tahun 2011 tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan Nasional 11 Tahun 2010 tentang Organisasi Dan Tata Kerja Universitas Cenderawasih;

YUDISIUM DAN WISUDA TAHUN 2025

NO	WAKTU	KEGIATAN
A. YUDISIUM PERIODE I TAHUN 2025		
1	31 Januari 2025	* Batas Waktu Ujian Makalah/Proyek Akhir, Skripsi/Tugas Akhir
2	14 Februari 2025	* Batas Waktu Pelaksanaan Yudisium
B. WISUDA PERIODE I TAHUN 2025		
1	03 - 28 Februari 2025	* Pendaftaran Wisuda
2	18 Februari 2025	* Batas Akhir Pengiriman SK Yudisium ke Rektorat
3	05 Maret 2025	* Batas Akhir Verifikasi Berkas Wisuda dan Cetak Ijazah
4	10 Maret 2025	* Batas Akhir Penandatanganan Ijazah dan Transkrip Nilai
5	12 Maret 2025	* Gladi Resik
6	13 Maret 2025	* Upacara Wisuda
C. YUDISIUM PERIODE II TAHUN 2025		
1	30 Mei 2025	* Batas Waktu Ujian Makalah/Proyek Akhir, Skripsi/Tugas Akhir
2	04 Juni 2025	* Batas Waktu Pelaksanaan Yudisium
D. WISUDA PERIODE II TAHUN 2025		
1	05 - 13 Juni 2025	* Pendaftaran Wisuda
2	04 Juni 2025	* Batas Akhir Pengiriman SK Yudisium ke Rektorat
3	09 Juni 2025	* Batas Akhir Verifikasi Berkas Wisuda dan Cetak Ijazah
4	20 Juni 2025	* Batas Akhir Penandatanganan Ijazah dan Transkrip Nilai
5	25 Juni 2025	* Gladi Resik
6	26 Juni 2025	* Upacara Wisuda
E. YUDISIUM PERIODE III TAHUN 2025		
1	01 Agustus 2025	* Batas Waktu Ujian Makalah/Proyek Akhir, Skripsi/Tugas Akhir
2	06 Agustus 2025	* Batas Waktu Pelaksanaan Yudisium
F. WISUDA PERIODE III TAHUN 2025		
1	18 - 29 Agustus 2025	* Pendaftaran Wisuda
2	06 Agustus 2025	* Batas Akhir Pengiriman SK Yudisium ke Rektorat
3	01 September 2025	* Batas Akhir Verifikasi Berkas Wisuda dan Cetak Ijazah
4	08 September 2025	* Batas Akhir Penandatanganan Ijazah dan Transkrip Nilai
5	10 September 2025	* Gladi Resik
6	11 September 2025	* Upacara Wisuda
G. YUDISIUM PERIODE IV TAHUN 2025		
1	03 Oktober 2025	* Batas Waktu Ujian Makalah/Proyek Akhir, Skripsi/Tugas Akhir
2	10 Oktober 2025	* Batas Waktu Pelaksanaan Yudisium
H. WISUDA PERIODE IV TAHUN 2025		
1	27 Okt - 07 Nov 2025	* Pendaftaran Wisuda
2	10 Oktober 2025	* Batas Akhir Pengiriman SK Yudisium ke Rektorat


LAMPIRAN
KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH
NOMOR 011 /UN20/KR/2025
TANGGAL 7 FEBRUARI 2025
TENTANG
KALENDER AKADEMIK UNIVERSITAS CENDERAWASIH
TAHUN AKADEMIK 2025/2026

SEMESTER GANJIL 2025/2026		
NO	WAKTU	KEGIATAN
A. SELEKSI MAHASISWA BARU		
1	Mengikuti Jadwal Nasional	* Pendaftaran Akunt KIP-Kuliah Nasional (Semua Jalur)
2	04 - 18 Februari 2025	* Pendaftaran SNBP (Seleksi Nasional Berbasis Prestasi)
3	17 Februari - 15 Maret 2025	* Pendaftaran SLSB (Seleksi Lokal Siswa Berprestasi) * Pendaftaran Calon Penerima KIP-Kuliah Jalur SLSB
4	03 Maret - 30 Juni 2025	* Pendaftaran Mahasiswa Pindahan
5	24 Maret - 11 April 2025	* Pendaftaran JMSB RPL dan Kerjasama
6	18 Maret 2025	* Pengumuman Hasil SNBP
7	11 April 2025	* Pengumuman Hasil SLSB
8	11 - 27 Maret 2025	* Pendaftaran UTBK-SNBT (Ujian Tulis Berbasis Komputer - Seleksi Nasional Berbasis Tes)
9	30 Maret 2025	* Penutupan Pelaporan PDDikti Semester Ganjil 2024/2025
10	23 April dan 03 Mei 2025	* Pelaksanaan UTBK Gelombang 1
11	28 Mei 2025	* Pengumuman Hasil SNBT
12	06 Mei 2025	* Pengumuman Hasil JMSB RPL dan Kerjasama
13	19 Mei - 05 Juni 2025	* Pendaftaran UTBK-JMSB (Ujian Tulis Berbasis Komputer - Jalur Mandiri Seleksi Bersama) * Pendaftaran Calon Penerima KIP-Kuliah Jalur UTBK-JMSB
14	10 - 14 Juni 2025	* Pelaksanaan UTBK-JMSB
15	11 Juli 2025	* Pengumuman Hasil UTBK-JMSB
B. HEREGISTRASI MAHASISWA LAMA		
1	01 - 31 Juli 2025	* Pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)
2	21 Juli - 15 Agustus 2025	* Penyusunan KRS (Kartu Rencana Studi) dan Perwalian
C. REGISTRASI MAHASISWA BARU		
1	20 - 30 April 2025	* Registrasi Mahasiswa Baru Jalur SNBP dan SLSB
2	21 April - 31 Mei 2025	* Pembayaran UKT Jalur SNBP dan SLSB
3	09 - 30 Mei 2025	* Regist. dan Pembayaran UKT Maba JMSB RPL & KERJASAMA
4	02 - 30 Juni 2025	* Regist. dan Pembayaran UKT Maba Jalur SNBT
5	01 - 27 Juni 2025	* Wawancara Siswa KIP-Kuliah Jalur SNBP dan SLSB

3	10 November 2025	* Batas Akhir Verifikasi Berkas Wisuda dan Cetak Ijazah
4	17 November 2025	* Batas Akhir Penandatanganan Ijazah dan Transkrip Nilai
5	19 November 2025	* Gladi Resik
6	20 November 2025	* Upacara Wisuda

PELANTIKAN PROGRAM PROFESI TAHUN 2025		
NO	WAKTU	KEGIATAN
A. PELANTIKAN PROFESI DOKTER TAHUN 2025		
1	Januari 2025	* Periode I
2	April 2025	* Periode II
3	Juli 2025	* Periode III
4	Oktober 2025	* Periode III
B. PELANTIKAN PROFESI NERS TAHUN 2025		
1	Januari 2025	* Periode I
2	April 2025	* Periode II
3	Agustus	* Periode III
4	Desember	* Periode III
C. PELANTIKAN PROFESI GURU TAHUN 2025		
1	Februari 2025	* Periode I

REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH,


 Dr. OSCAR OSWALD. O. WAMBRAUW, M.Sc., A.gr
 NIP.196810081996011001

6	30 Juni - 25 Juli 2025	* Regist. dan Pembayaran UKT Maba Jalur JMSB Reguler
7	02 Juni - 25 Juli 2025	* Wawancara Siswa KIP-Kuliah Jalur SNBT dan JMSB
8	04 - 08 Agustus 2025	* Orientasi Mahasiswa Baru (PKKMB)
9	04 - 16 Agustus 2024	* Penyusunan KRS dan Perwalian (SNBP, SNBT, SLSB, JMSB)
10	30 September 2025	* Penutupan Pelaporan PDDikti Semester Genap 2024/2025
D. PROSES BELAJAR MENGAJAR (FBM)		
1	Juli - Agustus 2025	* KKN Tahap I
2	18 Agustus 2025	* Pembukaan Perkuliahan (Kuliah Umum Tingkat Universitas)
3	18 Agustus - 19 Des 2025	* Pelaksanaan Perkuliahan dan Praktikum
4	13 - 24 Oktober 2025	* UTS (Ujian Tengah Semester)
5	07 November 2025	* Batas Waktu Ujian Komprehensif
6	08 - 19 Desember 2025	* UAS (Ujian Akhir Semester)
7	15 - 30 Desember 2025	* Penginputan Nilai UAS
8	22 Des 2025 - 04 Jan 2026	* Libur Kuliah Bagi Mahasiswa

SEMESTER GENAP 2025/2026		
NO	WAKTU	KEGIATAN
A. HEREGISTRASI / REGISTRASI MAHASISWA LAMA		
1	05 - 31 Januari 2026	* Pembayaran UKT (Uang Kuliah Tunggal)
2	19 Januari - 06 Februari 2026	* Penyusunan KRS (Kartu Rencana Studi) dan Perwalian
B. PROSES BELAJAR MENGAJAR (FBM)		
1	Januari - Februari 2026	* KKN Tahap II
2	09 Februari 2026	* Pembukaan Perkuliahan (Tingkat Fakultas)
3	09 Februari - 30 Juni 2026	* Pelaksanaan Perkuliahan dan Praktikum
4	06 - 17 April 2026	* UTS (Ujian Tengah Semester)
5	01 - 12 Juni 2026	* UAS (Ujian Akhir Semester)
6	15 - 19 Juni 2026	* Penginputan Nilai UAS
7	22 - 26 Juni 2026	* Batas Waktu Ujian Komprehensif

SEMESTER ANTARA / SEMESTER PENDEK (SP) GENAP 2024/2025		
NO	WAKTU	KEGIATAN
A. HE-REGISTRASI MAHASISWA		
1	21 - 30 Juni 2025	* Pembayaran UKT, Pendaftaran dan Pengurusan KRS online
B. PROSES BELAJAR MENGAJAR (FBM)		
1	01 - 31 2025	* Pelaksanaan Perkuliahan
2	01 - 15 Agustus 2025	* Ujian Semester Antara dan Pengumuman Nilai

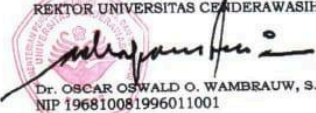
6. Peraturan Menteri Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi Nomor 32 Tahun 2017 tentang Statuta Universitas Cenderawasih (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2017 Nomor 618);
7. Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 53 Tahun 2023 tentang Penjaminan Mutu Pendidikan (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2023 Nomor 638);
8. Keputusan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Nomor 52822/M/06/2023 tentang Pemberhentian Rektor Universitas Cenderawasih Dan Pengangkatan Rektor Universitas Cenderawasih Periode Tahun 2023-2027;
9. Peraturan Rektor Universitas Cenderawasih Nomor 1 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik Universitas Cenderawasih;

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan : KEPUTUSAN REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH TENTANG KALENDER AKADEMIK UNIVERSITAS CENDERAWASIH TAHUN AKADEMIK 2025/2026.
- KESATU : Kalender Akademik Universitas Cenderawasih Tahun Akademik 2025/2026 sebagaimana tercantum dalam Lampiran yang merupakan bagian tidak terpisahkan dari Keputusan ini.
- KEDUA : Dalam penyelenggaraan kegiatan akademik, wajib berpedoman pada Kalender Akademik sebagaimana dimaksud pada Diktum KESATU.
- KETIGA : Dalam hal adanya keadaan memaksa, maka jadwal kegiatan akademik yang telah ditetapkan dalam Kalender Akademik dapat dilakukan perubahan.
- KEEMPAT : Keputusan ini mulai berlaku pada tanggal ditetapkan.

Ditetapkan di Jayapura
pada tanggal 7 Februari 2025

REKTOR UNIVERSITAS CENDERAWASIH,


Dr. OSCAR OSWALD O. WAMBRAUW, S.E., M.Sc.Agr.
NIP 196810081996011001

Lampiran 5: Rencana Evaluasi/Asesmen

1. Kehadiran & Partisipasi (15%)

- **Kehadiran (10%):** Setiap ketidakhadiran (tanpa alasan yang jelas dan dapat dipertanggungjawabkan) akan mengurangi poin. Tingkat kehadiran di bawah 80% dapat menjadi syarat tidak boleh mengikuti ujian akhir.
- **Partisipasi & Sikap (5%):** Dinilai berdasarkan:
 - o Kedisiplinan (tepat waktu, seragam lengkap dan rapih).
 - o Semangat dan konsentrasi selama latihan.
 - o Hormat kepada pelatih dan sesama praktisi (Reiho).
 - o Kerjasama dan sikap positif.

2. Ujian Teori (Kognitif) - 20%

- **Bentuk:** Ujian tertulis (pilihan ganda, esai singkat) atau lisan.
- **Materi:**
 - o Sejarah dan filosofi Karate-Do.
 - o Pengertian dan makna dari Dojo Kun (prinsip latihan).
 - o Istilah-istilah Jepang dalam Karate (hitungan, nama teknik, komando).
 - o Pengetahuan dasar tentang peraturan pertandingan (kumite) dan penilaian Kata.

3. Ujian Praktik Kihon (Dasar) - 20%

- **Bentuk:** Demonstrasi teknik dasar secara perorangan atau berkelompok sesuai perintah.
- **Aspek yang Dinilai (Rubrik terpisah):**
 - o **Stansi (Dachi):** Kokoh, stabil, dan bentuk benar (e.g., Zenkutsu-dachi, Kiba-dachi).

- o **Teknik (Waza):**

- *Pukulan (Tsuki):* Choku-zuki, Oi-zuki, Gyaku-zuki. (Kekuatan, jalur tangan, kime).
- *Tendangan (Geri):* Mae-geri, Yoko-geri, Mawashi-geri. (Keseimbangan, kecepatan, kekuatan).
- *Tangkisan (Uke):* Gedan-barai, Age-uke, Soto-uke, Uchi-uke. (Presisi, timing, kekuatan).

4. Ujian Praktik Kata (Jurus) - 25%

- **Bentuk:** Performa Kata perorangan di depan penguji.
- **Kata yang Diujikan:** [Sebutkan nama Kata yang dipelajari, e.g., Heian Shodan, Heian Nidan, dll.].
- **Aspek yang Dinilai (Rubrik terpisah):**
 - o **Penampilan Keseluruhan:** Kepercayaan diri, semangat (kime), fokus (zanshin).
 - o **Teknik:** Akurasi bentuk teknik, stansi, dan perpindahan (transition).
 - o **Ritme & Timing:** Kecepatan, perubahan tempo, dan jeda yang tepat.
 - o **Pemahaman Bunkai:** (Opsional untuk level pemula) Pemahaman dasar aplikasi dari beberapa gerakan dalam Kata.

5. Ujian Praktik Kumite (Pertandingan) - 20%

- **Bentuk:** Bergantung pada level kelas.
 - o **Dasar:** Kihon Ippon Kumite (pertandingan satu serangan yang diatur).
 - o **Menengah/Advanced:** Jyu Ippon Kumite (satu serangan semi-bebas) atau Jyu Kumite (free sparring ringan dengan kontrol).
- **Aspek yang Dinilai (Rubrik terpisah):**
 - o **Teknik:** Akurasi, kontrol, dan efektivitas teknik serangan/tangkisan.
 - o **Maai (Jarak):** Kemampuan mengontrol jarak dengan lawan.
 - o **Strategi & Timing:** Kemampuan membaca gerakan lawan dan memilih waktu serangan yang tepat.
 - o **Sikap & Kontrol Diri:** Menghormati lawan, tidak emosional, dan menjaga keselamatan (tanpa melakukan kontak keras).

Lampiran 6: Daftar tugas tiap pertemuan (individu/kelompok), instruksi singkat, dan kriteria penilaian.

Pertemuan 1-2: Pengenalan Kebudayaan & Dasar Filosofi Karate

- **Tugas (Individu):** Membuat resume singkat tentang sejarah, filosofi (Dojo Kun), kebudayaan dan etiket dalam dojo (Rei Ho).
- **Instruksi:** Bacalah materi yang diberikan dosen atau cari dari sumber terpercaya. Tulis maksimal 2 halaman.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Kelengkapan materi (30%)
 - o Pemahaman konsep (40%)
 - o Kerapihan dan struktur penulisan (30%)

Pertemuan 3-4: Kihon Dasar I (Dachi & Tsuki)

- **Tugas (Individu):** Demonstrasi video 3 sikap dasar (Zenkutsu-dachi, Kokutsu-dachi, Kiba-dachi) dan 3 teknik pukulan dasar (Oi-Zuki, Gyaku-Zuki, Choku-Zuki).
- **Instruksi:** Rekam video diri Anda selama 3-5 menit yang menunjukkan teknik-teknik tersebut. Kumpulkan file video.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Stabilitas dan bentuk sikap (Dachi) (40%)
 - o Ketepatan bentuk dan fokus pukulan (Tsuki) (40%)
 - o Kekuatan dan kime (20%)

Pertemuan 5-7 : Kihon Dasar II (Geri & Uke)

- **Tugas (Individu):** Demonstrasi video 2 teknik tendangan (Mae-Geri, Yoko-Geri Keage) dan 3 teknik tangkisan (Gedan-Barai, Age-Uke, Soto-Uke).
- **Instruksi:** Rekam video diri yang menunjukkan teknik-teknik tersebut dengan kombinasi yang ditentukan dosen.

- **Kriteria Penilaian:**
 - o Ketinggian, bentuk, dan keseimbangan tendangan (Geri) (35%)
 - o Ketepatan sudut dan kekuatan tangkisan (Uke) (35%)
 - o Kelancaran dalam kombinasi (30%)

Pertemuan 8: Ujian Tengah Semester (UTS) - Praktik Kihon

- **Tugas (Individu):** Ujian praktik demonstrasi seluruh Kihon dasar di depan dosen.
- **Instruksi:** Hadir pada waktu yang ditentukan dan tampilkan teknik dengan percaya diri.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Penguasaan seluruh materi Kihon (100%)

Pertemuan 9 : Kihon Dasar II (Geri & Uke)

- **Tugas (Individu):** Demonstrasi video 2 teknik tendangan (Mae-Geri, Yoko-Geri Keage) dan 3 teknik tangkisan (Gedan-Barai, Age-Uke, Soto-Uke).
- **Instruksi:** Rekam video diri Anda yang menunjukkan teknik-teknik tersebut dengan kombinasi yang ditentukan dosen.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Ketinggian, bentuk, dan keseimbangan tendangan (Geri) (35%)
 - o Ketepatan sudut dan kekuatan tangkisan (Uke) (35%)
 - o Kelancaran dalam kombinasi (30%)

Pertemuan 10-12: Kata Dasar (Heian Shodan) dan Kata Lanjutan

- **Tugas (Kelompok, 3-5 orang):** Performa kelompok untuk Kata Heian Shodan dan Kata Lanjutan.
- **Instruksi:** Berlatihlah dalam kelompok. Rekam video performa kelompok yang menunjukkan keseragaman, timing, dan kekuatan.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Ketepatan urutan teknik (Embusen) (30%)

- o Keseragaman dan kekompakan kelompok (30%)
- o Kekuatan, kime, dan kiai (25%)
- o Ekspresi dan semangat (15%)

Pertemuan 13-15: Kumite Dasar (Gohon Kumite)

- **Tugas (Kelompok, berpasangan):** Demonstrasi video Gohon Kumite (pertarungan 5 langkah) dengan peran sebagai penyerang (Tori) dan pembela (Uke).
- **Instruksi:** Berpasangan dan rekamlah satu siklus lengkap dimana setiap orang berganti peran. Tunjukkan Zanshin (kewaspadaan) setelah teknik terakhir.
- **Kriteria Penilaian:**
 - o Ketepatan jarak (Maai) dan timing (30%)
 - o Teknik serangan dan tangkisan yang benar (30%)
 - o Sikap tubuh (Shisei) dan kime (20%)
 - o Etiket (Rei) sebelum dan sesudah (20%)

Pertemuan 16: Ujian Akhir Semester (UAS)

- **Tugas (Individu):** Ujian praktik komprehensif.
- **Instruksi:** Setiap mahasiswa mendemonstrasikan:
 - o **Kihon:** Kombinasi teknik dasar yang ditentukan dosen.
 - o **Kata:** Satu Kata (Heian Shodan atau Nidan) yang dipilih secara acak.
 - o **Kumite:** Gohon Kumite dengan partner yang ditentukan.

- **Kriteria Penilaian:**
 - Kualitas teknik Kihon (30%)
 - Performa Kata (30%)
 - Kemampuan Kumite (30%)
 - Sikap, disiplin, dan etiket (Rei) (10%)

Komponen Penilaian Akhir

- **Partisipasi & Kehadiran:** 10%
- **Tugas-Tugas (Individu & Kelompok):** 30%
- **UTS (Praktik):** 25%
- **Proyek Akhir (Bunkai Video):** 10%
- **UAS (Praktik Komprehensif):** 25%