Kurikulum Merdeka | MERDEKA BELAJAR | Merdeka Mengajar

Pendekatan Pembelajaran Mendalam

Deep Learning

MODUL AJAR

DARI MANA ASALNYA AIR HUJAN?

TK .....

KELOMPOK B (5-6 TAHUN)

TAHUN AJARAN 2025/2026 SEMESTER II (GENAP)

MODUL AJAR PAUD FASE FONDASI

PENULIS :

TOPIK : CUACA

SUB TOPIK : HUJAN

TK .....

Jl. .....

HP. , Email :

Website : .....

MODUL AJAR PENDIDIKAN ANAK USIA DINI KURIKULUM MERDEKA
PERENCANAAN PEMBELAJARAN MENDALAM

Penulis		Semester	2 (Genap)
Asal Sekolah	TK ……..	Minggu Ke-	1
Fase	Fondasi	Bulan	Januari 2026
Jenjang/Kelas	B (5-6 Tahun)	Alokasi Waktu	5 x 3 JP
Model Pembelajaran	STEAM, Inkuiri	Jumlah Anak	
Topik / Sub Topik	Cuaca / Hujan (Dari Mana Asalnya Air Hujan?)		

A. IDENTIFIKASI

Peserta Didik	Anak usia 5-6 tahun memiliki rasa ingin tahu tinggi terhadap fenomena alam, senang melakukan eksperimen sederhana, dan aktif dalam kegiatan bermain. Mereka mulai mampu bekerja dalam kelompok kecil, mengungkapkan perasaan dengan bahasa sederhana, dan menunjukkan kemandirian dalam aktivitas sehari-hari. Anak-anak pada usia ini juga mulai memahami konsep sebab-akibat dan tertarik pada aktivitas yang melibatkan air dan elemen alam.
Materi Pelajaran	Materi pembelajaran fokus pada eksplorasi siklus air dan fenomena hujan melalui aktivitas bermain, eksperimen sains sederhana, dan kreativitas seni. Materi mencakup pengetahuan faktual tentang proses terjadinya hujan, pengetahuan aplikatif melalui eksperimen siklus air, dan penanaman nilai-nilai syukur terhadap ciptaan Tuhan. Pembelajaran dirancang kontekstual dengan mengaitkan pengalaman anak saat hujan turun dan relevan dengan kehidupan sehari-hari mereka.
Dimensi Profil Lulusan	☑ DPL1 Keimanan dan Ketakwaan terhadap Tuhan YME ☑ DPL2 Kewargaan ☑ DPL3 Penalaran Kritis ☑ DPL4 Kreativitas ☑ DPL5 Kolaborasi ☑ DPL6 Kemandirian ☑ DPL7 Kesehatan ☑ DPL8 Komunikasi

B. DESAIN PEMBELAJARAN

Capaian Pembelajaran	- CP Jati Diri: Murid memiliki fungsi gerak (motorik kasar, halus, dan taktil) untuk merawat dirinya, membangun kemandirian dan berkegiatan - CP Dasar Literasi dan STEAM: Murid menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi, eksplorasi, dan eksperimen dengan menggunakan lingkungan sekitar dan media sebagai sumber belajar untuk mendapatkan gagasan mengenai fenomena alam dan sosial
Lintas Disiplin Ilmu	Nilai agama dan moral (syukur terhadap ciptaan Tuhan melalui fenomena hujan), Nilai Pancasila (gotong royong dalam kegiatan kelompok), Fisik motorik (koordinasi tangan-mata saat eksperimen dan aktivitas seni), Kognitif (pemahaman siklus air dan proses sains sederhana), Bahasa (pengembangan kosakata terkait cuaca dan komunikasi hasil pengamatan), Sosial emosional (kerja sama dan pengelolaan emosi saat berkegiatan).
Tujuan Pembelajaran	- Anak dapat menggunakan keterampilan motorik untuk memanipulasi berbagai objek dalam memahami konsep siklus air dan fenomena hujan,

	- Anak dapat menunjukkan rasa ingin tahu melalui observasi dan eksperimen sederhana tentang alam sekitar.
Topik Pembelajaran	Dari Mana Asalnya Air Hujan?
Praktik Pedagogis	Pembelajaran menggunakan pendekatan bermain sambil belajar dengan metode eksperimen sains sederhana, bercerita interaktif, bernyanyi tematik, dan eksplorasi lingkungan. Metode ini mendukung prinsip berkesadaran melalui pengamatan aktif, bermakna dengan pengalaman langsung, dan menggembirakan melalui aktivitas kreatif yang sesuai dengan karakteristik belajar anak usia dini.
Kemitraan Pembelajaran	Kolaborasi dengan orang tua untuk pengamatan cuaca di rumah, komunitas sekitar untuk pembelajaran lingkungan, dan sesama anak dalam aktivitas kelompok.
Lingkungan Pembelajaran	- Ruang kelas fleksibel dengan area eksperimen, outdoor untuk pengamatan cuaca, dan digital platform untuk dokumentasi kegiatan. Lingkungan dirancang aman dan mendorong eksplorasi aktif anak.
Pemanfaatan Digital	- Platform pembelajaran interaktif untuk menampilkan video proses terjadinya hujan, aplikasi musik untuk mengiringi gerakan tari hujan, serta dokumentasi digital untuk portofolio karya anak - Dukungan media ajar digital tersedia melalui https://drive.paud.id/download/hujan/

C. PENGALAMAN BELAJAR

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN / LANGKAH-LANGKAH PEMBELAJARAN

C.1. AWAL (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)

Pembuka dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik sebelum memasuki inti pembelajaran. Kegiatan dalam tahap ini meliputi orientasi yang bermakna, apersepsi yang kontekstual, dan motivasi yang menggembirakan:

1. Salam dan doa pembuka dengan penuh kesadaran
2. Bernyanyi lagu "Tik-tik Bunyi Hujan" untuk membangun suasana gembira
3. Bercerita/menonton video "Hore Hujan Turun" sebagai pemantik bermakna
4. Ice breaking dengan gerakan tubuh menirukan tetesan hujan
5. Kesepakatan aturan bermain dan harapan kegiatan hari ini
6. Pertanyaan pemantik untuk mengembangkan dimensi profil lulusan:
    a) "Siapa yang menciptakan hujan untuk kita?" (Keimanan dan Ketakwaan)
    b) "Bagaimana kalian membantu mama saat hujan turun?" (Kewargaan)
    c) "Mengapa air hujan jatuh dari atas?" (Penalaran Kritis)
    d) "Apa yang bisa kita buat dari tetesan air?" (Kreativitas)
    e) "Bagaimana cara bermain bersama saat hujan?" (Kolaborasi)
    f) "Apa yang kalian lakukan sendiri saat hujan?" (Kemandirian)
    g) "Mengapa kita harus berlindung saat hujan?" (Kesehatan)
    h) "Ceritakan perasaan kalian saat melihat hujan!" (Komunikasi)

C.2. INTI

Pada tahap ini, anak aktif terlibat dalam pengalaman belajar memahami, mengaplikasi, dan merefleksi. Guru menerapkan prinsip pembelajaran berkesadaran, bermakna, menggembirakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

MEMAHAMI (BERKESADARAN, BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)	
Hari	**Uraian Kegiatan**
1	Kegiatan 1: Eksperimen Sains Siklus Air (Penalaran Kritis, Kreativitas). Alat dan Bahan : Plastik ziplock, Spidol hitam permanen, Selotip, Air, Pewarna makanan, Gelas. Cara Membuat dan Memainkannya:  - Siapkan plastik ziplock dan gunakan spidol hitam permanen untuk menggambar gambar matahari dan langit di bagian luar plastik ziplock. Pastikan gambar tersebut cukup besar dan terlihat jelas.  - Dalam gelas, tuangkan air secukupnya. Jika ingin memberikan variasi warna, tambahkan beberapa tetes pewarna makanan ke dalam air. Pewarna makanan ini akan membantu melihat perubahan warna air saat siklus air terjadi. - Lalu tuang air ke dalam plastik ziplock  - Tutup plastik ziplock dengan hati-hati dan pastikan tidak ada kebocoran udara. Pastikan gambar matahari dan langit berada di atas. - Tempelkan selotip di bagian belakang plastik ziplock untuk mengamankan gambar dan mencegah air masuk ke dalam plastik.  - Kemudian tempatkan plastik ziplock di tempat yang terkena sinar matahari langsung, seperti jendela atau luar ruangan yang terkena sinar matahari, dan dapat di gantungkan merekatkan plastik menggunakan selotip - Amati dan perhatikan apa yang terjadi dalam plastik ziplock selama beberapa waktu. Anak-anak akan melihat perubahan siklus air terjadi Kegiatan 2: Siklus Air (Kolaborasi, Komunikasi). Alat dan Bahan: Kertas karton besar, gambar-gambar terkait siklus air (awan, hujan, sungai, laut), lem, gunting. Cara Bermain: Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan diminta membuat poster siklus air. Mereka harus bekerja sama menempelkan gambar-gambar sesuai urutan siklus air yang benar. Guru memfasilitasi diskusi dan pemecahan masalah dalam kelompok.

	Kegiatan 3: Drama Mini: Cerita Hujan dan Pelangi (Komunikasi, Kreativitas). Alat dan bahan: Kostum sederhana, aksesoris (payung kecil, jas hujan). Cara bermain: Anak-anak memerankan cerita tentang hujan dan pelangi. Manfaat permainan: Melatih kemampuan ekspresi, empati, dan pemahaman tentang cuaca.
2	Kegiatan 1: Gunting, Cocokkan dan Tempel (Kemandirian, Penalaran Kritis). Alat dan Bahan :, Kertas HVS, Spidol, Selotip kertas, Gunting. Cara Membuat dan Memainkannya; - Siapkan kertas HVS, kemudian tulis huruf di atas kertas HVS menggunakan spidol. - Tulis juga huruf-huruf alfabet yang di tulis pada kertas HVS pada selotip kertas. - Ajak anak-anak untuk menggunting selotip kertas yang terdapat huruf-huruf alfabet lalu mencocokkan huruf alfabet yang terdapat pada kertas HVS. - Jika sudah menemukan huruf yang sama maka tempel atau rekatkan di atasnya.  Kegiatan 2: Eksperimen Hujan dalam Botol (Penalaran Kritis, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan Bahan: Botol kaca bening, air panas, es batu, piring kecil. Cara Bermain: Anak-anak diajak melakukan eksperimen sederhana untuk melihat proses terjadinya hujan. Mereka menuangkan air panas ke dalam botol, lalu meletakkan piring berisi es batu di atas mulut botol. Anak-anak mengamati dan mendiskusikan proses kondensasi yang terjadi. Kegiatan 3: Eksperimen Sederhana: Membuat "Awan Hujan" (Kreativitas, Penalaran Kritis). Alat dan bahan: Gelas, air, foam shaving cream, pewarna makanan biru. Cara bermain: Isi gelas dengan air, tambahkan shaving cream di atasnya, kemudian anak-anak meneteskan pewarna makanan ke atas krim. Mereka bisa melihat bagaimana “hujan” terjadi. Manfaat permainan: Mengenalkan konsep presipitasi dan mengembangkan rasa ingin tahu ilmiah.
MENGAPLIKASI (BERMAKNA, MENGGEMBIRAKAN)	

Hari	Kegiatan
3	Kegiatan 1: Jatuhkan dan Tangkap Bola Sesuai Angka (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan : Tongkat, Kertas HVS, Bola, Cara Membuat dan Memainkannya  - Siapkan kertas HVS dan tuliskan angka pada kertas HVS. - Letakkan kertas berjejer dan di beri tongkat sebagai pembatas antar kertas. - Mintalah anak berjalan dan menjatuhkan bola lalu menangkapnya Kembali agar tidak menggelinding sebanyak angka yang tertulis pada kertas, jika sudah selesai, berjalan pindah ke depan dan melakukan hal yang sama sesuai dengan angka yang tertulis pada kertas. Lakukan hingga pada urutan kertas terakhir. Kegiatan 2: Teater Boneka "Emosi saat Hujan" (Komunikasi, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Boneka tangan, mini panggung boneka. Cara Bermain: Anak-anak dibagi dalam kelompok kecil dan diminta membuat cerita pendek tentang berbagai emosi yang mungkin dirasakan saat hujan. Mereka lalu mementaskan cerita tersebut menggunakan boneka tangan di depan teman-temannya. Kegiatan 3: Lomba Tebak: Kegiatan Saat Hujan (Penalaran Kritis, Kesehatan). Alat dan bahan: Gambar kegiatan yang bisa dan tidak bisa dilakukan saat hujan. Cara bermain: Guru menampilkan gambar, anak-anak menebak apakah kegiatan tersebut bisa atau tidak bisa dilakukan saat hujan. Manfaat permainan: Melatih kemampuan berpikir kritis dan mempelajari keamanan.
4	Kegiatan 1: Permainan Sensory Membuat Salju (Kreativitas, Kesehatan). Alat dan bahan: Baking soda, pewarna makanan biru atau putih, air, dan maizena. Cara Membuat: - Dalam wadah besar, campurkan 2 cangkir baking soda dengan 1 cangkir maizena hingga rata. - Masukkan beberapa tetes pewarna makanan biru atau putih ke dalam campuran, lalu aduk hingga warnanya merata. - Perlahan-lahan tambahkan 1/2 cangkir air ke dalam campuran, aduk menggunakan sendok atau tangan hingga adonan mulai teruangan seperti salju. - Jika adonan terlalu kering, tambahkan air sedikit demi sedikit. Jika terlalu basah, tambahkan sedikit baking soda. - Setelah konsistensi tepat, ajak anak-anak membentuknya menjadi bola salju atau bahkan membuat kreasi salju lainnya sesuai kreativitas dan imajinasi mereka. - Biarkan salju buatan yang sudah dibentuk mengering selama beberapa jam. Setelah tekstur berubah menjadi keras dan dapat disentuh, maka proses pengeringan berhasil. - Tambahkan glitter ke salju buatan yang sudah mengering untuk memberi efek kilauan. Dengan tambahan glitter, salju buatan akan berkilau

  

Kegiatan 2: Membuat Alat Ukur Hujan Sederhana (Penalaran Kritis, Kolaborasi). Alat dan Bahan: Botol plastik bening, gunting, penggaris, spidol permanen. Cara Bermain: Anak-anak diajak membuat alat ukur hujan sederhana dari botol plastik. Mereka memotong bagian atas botol dan membalikkannya sebagai corong, lalu memberi tanda ukuran di sisi botol menggunakan penggaris dan spidol. Anak-anak bekerja dalam kelompok dan saling membantu dalam proses pembuatan.

Kegiatan 3: Menggambar: Ceritaku tentang Hujan (Komunikasi, Kreativitas). Alat dan bahan: Kertas, pensil, krayon. Cara bermain: Anak-anak menggambar pengalaman mereka saat hujan. Kemudian menceritakannya di depan kelas. Manfaat permainan: Meningkatkan keterampilan sosial dan berbicara, serta membentuk ras percaya diri anak.

MEREFLEKSI (BERKESADARAN, BERMAKNA)

Hari	Kegiatan
5	Kegiatan 1: Melatih Otak (Kesehatan, Kemandirian). Alat dan Bahan: Kertas HVS, Penggaris, Spidol, Stik es krim, Cara Membuat dan Memainkannya; - Siapkan kertas HVS, kemudian buat garis tepat di Tengah-tengah kertas. - Tulis angka seperti pada gambar. - Gunakan stik es krim untuk menunjuk angka-angka yang tertulis pada kertas. - Jika yang di tunjuk adalah angka satu maka mengetukan satu kali, dan jika yang di tunjuk angka dua maka harus mengutakkan sebanyak dua ketukan. - Ketika melakukan ketukan harus di lakukan secara bersamaan menggunakan tangan kanan dan kiri. - Kegiatan ini selain melatih otak juga melatih koordinasi bilateral.   Kegiatan 2: Melukis dengan Air Hujan (Kreativitas, Keimanan dan Ketakwaan). Alat dan Bahan: Kertas gambar tebal, cat air, kuas, wadah untuk menampung air hujan. Cara Bermain: Saat hujan turun, anak-anak diajak menampung air hujan dalam wadah. Mereka lalu menggunakan air hujan tersebut untuk mencampur cat air dan melukis di atas kertas. Anak-anak didorong untuk mengekspresikan perasaan mereka tentang hujan melalui lukisan. Kegiatan 3: Kreasi Jas Hujan dari Kantong Plastik (Kreativitas, Kewargaan). Alat dan bahan: Kantong plastik besar, gunting, stiker atau cat air. Cara bermain: Anak-anak membuat dan menghias jas hujan sendiri dari kantong plastik.Manfaat permainan: Melatih kreativitas dan imajinasi.

C.3. PENUTUP (BEKESADARAN, MENGGEMBIRAKAN)

Tahap akhir dalam proses pembelajaran yang bertujuan memberikan umpan balik yang konstruktif kepada anak atas pengalaman belajar yang telah dilakukan, menyimpulkan pembelajaran, dan anak terlibat dalam perencanaan pembelajaran selanjutnya:

1. Parade Karya: Anak berbaris mengelilingi kelas sambil memamerkan hasil karya mereka dengan bangga, diikuti tepuk tangan meriah dari teman-teman
2. Tarian Tetes Air: Semua anak menari bersama menirukan gerakan tetes air jatuh, berputar seperti angin, dan melompat seperti katak saat hujan dengan musik riang
3. Cerita Ekspres 1 Menit: Setiap anak bergiliran bercerita selama 1 menit tentang petualangan seru mereka hari ini dengan penuh semangat
4. Yel-yel Meteorolog Cilik: Anak bersama-sama berteriak yel-yel "Kami meteorolog cilik yang hebat! Hujan datang, kami siap! Yeay!" sambil mengangkat tangan tinggi-tinggi
5. Permainan Prediksi Cuaca Besok: Anak menebak cuaca besok dengan gerakan tubuh (cerah=jumping jack, mendung=jongkok, hujan=goyang-goyang) lalu bersorak bersama
6. Sesi Foto Gembira: Semua anak berfoto bersama dengan pose kreatif sambil memegang karya mereka, diikuti sorak sorai "Cheese!"
7. Lagu Penutup Interaktif: Bernyanyi "Sampai Jumpa / Sayonara" sambil melambaikan tangan dan bergoyang riang
8. High Five Marathon: Setiap anak memberikan high five kepada semua teman sambil mengucapkan "Terima kasih sudah bermain bersama!"
9. Doa Syukur Penuh Semangat: Berdoa dengan suara lantang penuh rasa syukur atas pembelajaran seru hari ini
10. Janji Semangat Besok: Anak mengangkat tangan dan berjanji dengan suara keras "Besok kami akan belajar dengan semangat lagi!"

D. ASESMEN PEMBELAJARAN

Asesmen dalam pembelajaran mendalam bertujuan untuk memahami perkembangan holistik anak melalui pengamatan berkelanjutan yang mendukung proses belajar. Asesmen dilakukan secara alami selama aktivitas bermain untuk mengoptimalkan pembelajaran yang berkesadaran, bermakna, dan menggembirakan.

Asesmen Awal:

- Lakukan observasi 15 menit pertama saat anak tiba di kelas untuk melihat kesiapan fisik dan emosional
- Ajukan 3-5 pertanyaan sederhana tentang pengalaman anak dengan hujan untuk mengukur pengetahuan awal
- Amati respons anak terhadap lagu pembuka dan cerita pemantik untuk menilai minat dan perhatian
- Dokumentasikan kemampuan anak menjawab pertanyaan pemantik menggunakan catatan anekdot
- Catat tingkat antusiasme dan partisipasi anak dalam kegiatan pembukaan
- Identifikasi anak yang membutuhkan dukungan khusus atau tantangan tambahan

- Foto ekspresi wajah anak saat mendengar cerita untuk dokumentasi keterlibatan emosional

Asesmen Proses:

- Gunakan ceklis harian untuk mencatat partisipasi anak dalam setiap aktivitas (aktif/pasif/butuh bantuan)
- Ambil foto proses anak saat melakukan eksperimen untuk mendokumentasikan tahapan pembelajaran
- Catat verbatim (kata-kata asli) anak saat menjelaskan hasil pengamatan atau perasaan mereka
- Observasi kemampuan kerja sama anak dalam aktivitas kelompok selama 10 menit setiap hari
- Dokumentasikan kreativitas anak melalui foto hasil karya dan rekam video saat mereka bercerita tentang karyanya
- Lakukan penilaian diri sederhana dengan menanyakan "Bagaimana perasaanmu hari ini?" dan catat responsnya
- Amati perkembangan motorik halus saat anak menggunakan alat seperti gunting, kuas, atau bahan eksperimen
- Catat kemampuan anak mengungkapkan ide dan perasaan selama aktivitas berlangsung

Asesmen Akhir:

- Minta anak menceritakan kembali 3 hal yang dipelajari tentang hujan dan rekam dalam video 2-3 menit
- Lakukan demonstrasi sederhana dimana anak menjelaskan siklus air menggunakan gambar atau karya mereka
- Dokumentasikan semua hasil karya anak dalam portofolio digital dengan foto dan deskripsi singkat
- Ajukan pertanyaan reflektif "Apa yang paling kamu suka dari belajar tentang hujan?" dan catat jawaban lengkap
- Amati kemampuan anak menerapkan pengetahuan baru saat bermain bebas atau aktivitas sehari-hari
- Lakukan penilaian sebaya sederhana dimana anak memberikan apresiasi terhadap karya teman
- Catat kemajuan setiap dimensi profil lulusan berdasarkan observasi
- Buat resume visual perkembangan anak menggunakan foto before-after dan sampel hasil karya terbaik

Kepala, TK ……	Guru Kelas, Kelompok Delima
……...	……

ASESMEN TK …….
CATATAN ANEKDOT
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas :

Tanggal	Nama Anak	Kejadian Teramati	Analisis Capaian

ASESMEN TK PAUD JATENG TERPADU
CEKLIS IKTP (INDIKATOR KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN)
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas : Semester / Minggu :
Guru Kelas :

No	Indikator	Nama Anak		Keterangan / Kejadian Teramati
		Sudah Muncul	Belum Muncul	
1	Anak mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang pengalaman dengan hujan saat asesmen awal			
2	Anak menunjukkan antusiasme dan perhatian penuh saat mendengarkan cerita pemantik tentang hujan			
3	Anak dapat melakukan eksperimen siklus air dengan mengikuti instruksi sederhana secara mandiri			
4	Anak bekerja sama dengan teman dalam kelompok saat membuat poster dan aktivitas dramatisasi			
5	Anak menggunakan koordinasi tangan-mata dengan baik saat menggunting, menempel, dan melukis			
6	Anak berani mengungkapkan perasaan dan ide tentang hujan dengan kalimat sederhana yang jelas			
7	Anak menunjukkan kreativitas dalam membuat karya seni dan musik dari benda-benda di sekitar			
8	Anak dapat mengikuti aturan permainan dan menunjukkan sikap sportif dalam aktivitas kelompok			
9	Anak mampu menceritakan kembali proses terjadinya hujan menggunakan kata-kata sendiri			
10	Anak menunjukkan rasa syukur kepada Tuhan saat berdoa dan membicarakan ciptaan-Nya			
11	Anak dapat menerapkan pengetahuan tentang hujan dalam aktivitas bermain dan kehidupan sehari-hari			
12	Anak memberikan apresiasi positif terhadap karya teman dan menerima masukan dengan baik			

ASESMEN TK ……..
DOKUMENTASI HASIL KARYA
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas :

Tanggal	Nama Anak	Foto Karya Anak	Deskripsi Foto dan Analisis Capaian Perkembangan

ASESMEN TK ……..
FOTO BERSERI
TAHUN AJARAN 2025/2026

Jenjang / Kelas :
Semester / Minggu :
Guru Kelas :

Tanggal	Nama Anak, dan Dokumentasi Foto (Minimal 3)	Deskripsi Foto dan Analisis CP

Catatan: Foto berseri fokus pada proses perkembangan pada satu keterampilan/kegiatan yang sama dari waktu ke waktu; Menunjukkan progres bertahap dalam penguasaan suatu keterampilan;