

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting yang harus dimiliki manusia, hal ini menunjukkan bahwa setiap masyarakat Indonesia berhak untuk mendapatkan dan diharapkan selalu berkembang di dalam kehidupannya. Pendidikan juga merupakan suatu proses yang terjadi pada perubahan tingkah laku manusia dalam rangka mendewasakan diri untuk meningkatkan ilmu pengetahuan dan keterampilan. Namun perlu diketahui bahwa pendidikan bukan semata-mata proses mentransfer ilmu dari pendidik untuk peserta didik melainkan bertujuan untuk meningkatkan potensi sumber daya manusia (SDM) dalam mencetak generasi penerus bangsa yang cerdas serta berkembang. Hal ini selaras dengan pendapat (Hidayah & Syahrani, 2022: 65) menjelaskan bahwa suatu negara dapat dikatakan berkembang jika negara tersebut mengedepankan pendidikan, karena tanpa pendidikan putra putri Indonesia tidak mempunyai skill yang memadai dan dikhawatirkan akan menjadi penghambat bagi bangsa .

Salah satu unsur terpenting dalam mencetak pendidikan yang berkualitas yaitu dengan menerapkan kurikulum yang tepat. Hal ini dibuktikan bahwa kurikulum di Indonesia senantiasa selalu mengalami perubahan dari tahun ke tahun mengikuti arus perkembangan zaman. Seperti halnya pemerintah meningkatkan sistem pendidikan di Indonesia dengan cara merubah pembaharuan dalam kurikulum yang semula menerapkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) 2006 kemudian diubah menjadi Kurikulum 2013. Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah dalam memperoleh paradigma baru dari hasil penyempurnaan kurikulum sebelumnya yang mampu meningkatkan soft skills dan hard skills dari dalam diri pendidik maupun peserta didik (Winoto & Ariawan, 2021: 968). Dalam kurikulum 2013 tentunya terdapat perbedaan dengan kurikulum sebelumnya yaitu Kurikulum 2013 lebih menekankan ke pembelajaran SCL (*Student Centered Learning*) dalam artian peserta didik sebagai subyek belajar sedangkan pendidik hanya berperan sebagai fasilitator dan motivator bagi

peserta didik.

Perubahan kurikulum di Indonesia ini dijadikan landasan dasar dalam setiap satuan pendidikan salah satunya yaitu tingkat sekolah dasar. Pada tingkat sekolah dasar proses pembelajaran lebih menekankan pada pembelajaran tematik terpadu. Arti kata terpadu dalam pembelajaran merupakan keterkaitan dari beberapa kompetensi dasar pada suatu mata pelajaran yang melahirkan satu atau lebih dari beberapa tema pembelajaran. Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang mengaitkan dari beberapa materi pelajaran ke beberapa mata pelajaran yang disusun dalam satu kesatuan yang terikat oleh tema (Wahyuni et al., 2017: 129).

Salah satu muatan pembelajaran yang memuat suatu tema adalah muatan pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang diajarkan di dalam jenjang sekolah dasar dan diharapkan peserta didik mampu mengaplikasikan di dalam kehidupannya sehari-hari. Pembelajaran matematika bisa dikatakan ideal jika selama proses pembelajaran tercipta suasana pembelajaran yang menyenangkan dan mampu menumbuhkan motivasi bagi peserta didik. Pembelajaran matematika adalah ilmu yang berhubungan dengan pola pikir atau konsep yang bersifat abstrak, konsep abstrak inilah yang dapat menjadikan timbulnya peserta didik mengalami kesulitan pada saat pembelajaran matematika (Laurens et al., 2018: 570). Padahal peserta didik di sekolah dasar dituntut untuk mampu terampil dalam menyelesaikan permasalahan matematika sehingga saat peserta didik masuk ke jenjang berikutnya peserta didik mampu menguasai dan menyelesaikan persoalan yang dihadapinya. Maka dari itu keterampilan yang harus dimiliki peserta didik sekolah dasar dalam suatu pendidikan salah satunya yaitu kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu hal yang sangat penting dan mendasar yang harus dimiliki peserta didik. Namun pada kenyataannya pendidikan di Indonesia hanya menekankan pada hasil belajar peserta didik tanpa mengajak peserta didik membangun dan memahami suatu konsep terhadap penyelesaian soal. Apabila peserta didik mampu memecahkan

suatu permasalahan maka dapat dipastikan akan sangat berpengaruh besar pada aspek lain salah satunya yaitu hasil belajar peserta didik. Jadi, pemecahan masalah merupakan suatu komponen yang dimiliki peserta didik dalam menyikapi permasalahan mulai dari memahami apa yang menjadi pokok masalah, membuat cara atau strategi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan masalah dan melakukan strategi yang telah dibuat (Aqib, 2013: 34). Kemampuan pemecahan masalah menjadi salah satu syarat bagi peserta didik dalam menemukan penyelesaian dari suatu permasalahan. Tanpa adanya kemampuan pemecahan masalah, peserta didik sulit untuk berpikir kritis dalam menghadapi masalah sehingga akan terus memerlukan bantuan dari pendidik.

Peserta didik yang memiliki kemampuan pemecahan masalah, maka akan menunjukkan indikator - indikator kemampuan pemecahan masalah. Menurut (Alfiandari et al., 2022: 37) indikator - indikator kemampuan pemecahan masalah yaitu, (1) memahami masalah; (2) menyusun rencana penyelesaian; (3) melaksanakan rencana penyelesaian; (4) mengecek kembali. Harapannya ketika peserta didik mampu menerapkan indikator-indikator kemampuan pemecahan masalah di dalam pembelajaran matematika, peserta didik akan menemukan solusi yang terbaik atas sebuah masalah yang dihadapinya.

Akan tetapi, kondisi ideal dalam kemampuan pemecahan masalah yang telah dipaparkan di atas ternyata tidak sama dengan kondisi saat berada di lapangan. Hal ini terbukti ketika pendidik mengaplikasikan soal cerita kepada peserta didik kelas III ditemukan bahwa peserta didik lebih cenderung menghafalkan cara menyelesaikan soalnya saja tanpa memahami maksud soal yang diberikan. Oleh sebab itu, terdapat perbedaan ketika guru memberikan soal yang sederhana mereka mudah untuk menyelesaikannya. Namun, berbeda ketika guru mengubah soal kedalam bentuk cerita hal tersebut membuat peserta didik mengalami kesusahan dalam mengaplikasikan operasi hitung yang akan dipakai dalam menyelesaikan soal cerita tersebut.

Hasil tersebut dibuktikan berdasarkan hasil wawancara kepada guru kelas III yang telah dilaksanakan pada hari rabu, 2 Agustus 2023 pukul 11.00 WIB di SD Muhammadiyah Birrul Walidain, didapatkan informasi bahwa terdapat peserta

didik kelas III sejumlah 28 orang dalam hal kemampuan pemecahan masalah masih tergolong sangat rendah. Hal tersebut terbukti bahwa mata pelajaran matematika memiliki nilai yang tergolong rendah jika dibandingkan mata pelajaran lainnya. Oleh sebab itu, banyak dari peserta didik yang belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan yaitu 74.

Guru sudah melakukan berbagai tindakan agar peserta didik mampu meningkatkan kemampuan memecahkan permasalahan seperti diadakannya remedial bagi peserta didik yang belum mencapai standar ketuntasan dan memberi tugas pengembangan materi yang berupa soal. Namun, hal tersebut belum memperbaiki permasalahan yang dimiliki peserta didik dalam kemampuan memecahkan permasalahan di dalam soal cerita.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti pada hari senin, 31 Juli 2023 pukul 08.00 bahwa adanya gejala-gejala lain yang dimiliki peserta didik diantaranya dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya rasa semangat dan daya minat peserta didik dalam mata pelajaran matematika hal ini disebabkan karena pelajaran matematika itu sering dianggap sebagai momok pembelajaran yang menakutkan, sukar untuk dipahami dan membosankan, sehingga banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran matematika. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung pendidik sudah menerapkan metode pembelajaran seperti ceramah, diskusi dan tanya jawab akan tetapi pendidik lebih didominasi menerapkan metode ceramah dan belum memanfaatkan model pembelajaran yang bervariasi. Sehingga, sikap atau respon yang dimiliki peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung masih tergolong rendah dalam artian mereka masih malu-malu bertanya ketika mereka belum paham dengan materi yang telah diajarkan. Pembelajaran seperti inilah yang dapat mempengaruhi peningkatan kemampuan pemecahan masalah terhadap peserta didik.

Berdasarkan hasil dari tes prasiklus yang telah dilakukan peserta didik pada hari selasa, 1 Agustus 2023 menunjukkan bahwa kemampuan pemecahan masalah yang dimiliki pada mata pelajaran matematika hasilnya masih tergolong rendah dalam artian masih jauh dari standar kriteria ketuntasan karena masih banyak peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal

cerita dan belum mampu mengaplikasikan operasi hitung yang tepat sehingga menimbulkan peserta didik kurang cermat dalam membaca serta memahami kalimat demi kalimat pada soal. Hal ini terbukti bahwa peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain sebanyak 28 orang hanya memperoleh nilai rata-rata kemampuan pemecahan masalah sebesar 55,14% dalam arti hanya 9 peserta didik yang dikategorikan tuntas dan 19 peserta didik dikategorikan belum tuntas.

Melihat perolehan hasil dari tes prasiklus tersebut ditemukan bahwa bukan hanya kemampuan pemecahan masalah yang dapat mempengaruhi peserta didik dalam belajar, akan tetapi aktivitas belajar yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran matematika juga dapat menghambat jalannya peserta didik dalam memperoleh pembelajaran yang maksimal.

Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan pendidik dan peserta didik dalam proses interaksi saat pembelajaran berlangsung guna untuk menunjang keberhasilan dalam proses belajar mengajar (Ariandi, 2017: 583). Namun pada kenyataannya yang ditemukan oleh peneliti bahwa pembelajaran hanya terpusat kepada guru hal ini mengakibatkan aktivitas pembelajaran matematika yang tercipta pada saat pembelajaran berlangsung membuat peserta didik mudah bosan serta lebih asyik berbicara sendiri dengan teman sebangkunya. Akibatnya ketika guru menjelaskan materi atau memberikan pertanyaan kepada peserta didik mereka kesusahan dalam menangkap yang disampaikan guru maupun kesusahan dalam mengerjakan pertanyaan. Oleh sebab itu, perlunya penilaian aktivitas belajar siswa di sekolah dasar sangat diperlukan bagi pendidikan karena dapat mengukur seberapa baik peserta didik dalam melaksanakan kegiatan belajar. Bentuk penilaian yang digunakan peneliti dalam menilai aktivitas belajar siswa yaitu dengan melakukan pengamatan menggunakan lembar observasi yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung hal ini terdapat pada bagian lampiran.

Secara umum berdasarkan permasalahan yang ditemukan peneliti dalam pelajaran matematika ini yaitu tingkat kemampuan pemecahan masalah siswa masih tergolong rendah. Padahal pada jenjang sekolah dasar, kemampuan paling dasar yang harus dimiliki peserta didik yaitu kemampuan pemecahan masalah.

Kemampuan pemecahan masalah sangat diperlukan selama proses pembelajaran berlangsung agar peserta didik mampu memiliki kemampuan dalam menganalisis masalah, kemampuan dalam merencanakan penyelesaian masalah, kemampuan melakukan perhitungan sesuai dengan permasalahan yang direncanakan, dan kemampuan mengoreksi langkah-langkah penyelesaian masalah yang sudah dilakukan (Rosdiawiata & Sujana, 2022: 13786). Namun pada kenyataannya permasalahan yang terjadi yaitu siswa lebih cenderung menghafalkan cara menyelesaikan soalnya saja tanpa memahami maksud soal yang diberikan karena mereka masih kebingungan dalam memahami sebuah kalimat yang terlalu panjang akibatnya ketika pendidik memberikan soal dalam bentuk cerita mereka akan kesulitan untuk memahami sebuah soal dengan baik. Adapun faktor lainnya yaitu peserta didik malas membaca soal cerita yang terlalu banyak akibatnya aktivitas pembelajaran yang dimiliki peserta didik kurang aktif dan hanya terjalin komunikasi satu arah selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari ketidaksesuaian dengan teori yang ada diatas dan permasalahan yang didapat dari studi pendahuluan, maka dibutuhkan sebuah model pembelajaran yang mampu menjadikan peserta didik lebih aktif dalam berkelompok guna untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa dan mampu melatih peserta didik dalam berfikir kritis serta mampu memecahkan suatu masalah dengan nyata. Dari kriteria tersebut model yang cocok diterapkan pada pembelajaran matematika yaitu model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* sering dikenal sebagai model pembelajaran berbasis masalah. Hal ini sejalan dengan pendapat (Hosnan, 2014: 295) menyatakan, "*Problem Based Learning* (PBL) merupakan sebuah model pembelajaran yang menggunakan pendekatan pembelajaran pada suatu masalah yang autentik sehingga peserta didik mampu merangkai kemampuannya sendiri, mengembangkan keterampilan yang lebih tinggi serta membuat peserta didik lebih mandiri dan percaya diri". Melalui model pembelajaran ini diharapkan peserta didik mampu menyelesaikan masalah yang diberikan pendidik dan mampu menciptakan pembelajaran yang aktif. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh (Albab et al., 2021: 1773) dikemukakan bahwa "Model

pembelajaran *Problem Based Learning* berbantuan aplikasi gagung duran dapat menjadikan siswa lebih mandiri dalam proses belajar dibandingkan dengan siswa yang menggunakan pembelajaran konvensional”. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Malinda et al., 2017: 71) dinyatakan, “Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantuan permainan lego pada materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan dapat memberikan hasil yang baik dalam pembelajaran matematika”.

Selain menggunakan model pembelajaran, penemuan konsep matematika perlu diseimbangi dengan penggunaan media pembelajaran atau alat peraga yang dapat menarik peserta didik selama proses pembelajaran agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan kondusif. Media pembelajaran merupakan bahan, alat atau teknik yang digunakan untuk meningkatkan kegiatan selama proses belajar mengajar dan membantu peserta didik dalam memahami masalah yang abstrak untuk dikonkretkan (Zayyadi et al., 2017: 27). Salah satu media pembelajaran yang konkret yaitu media pembelajaran mampu dimainkan peserta didik selama pelajaran berlangsung, media pembelajaran yang dapat menciptakan peserta didik bermain sambil belajar, dan media yang mampu menumbuhkan minat serta membentuk karakter peserta didik dengan mengaitkan kearifan lokal. Sehingga solusi yang tepat pada penelitian ini yaitu peneliti menerapkan media pembelajaran utama kekal.

Media pembelajaran utama kekal merupakan singkatan dari ular tangga matematika kearifan lokal, media pembelajaran ini merupakan suatu perangkat media berbasis permainan yang digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran sehingga dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah terhadap pelajaran matematika dengan materi pecahan. Media pembelajaran ular tangga ini merupakan permainan tradisional yang dimodifikasi menjadi permainan modern, salah satunya yaitu papan media ular tangga dalam pembelajaran ini terbuat dari banner.

Cara bermain media pembelajaran utama kekal (ular tangga matematika kearifan lokal) tentunya sama dengan memainkan ular tangga pada umumnya yaitu dengan membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kemudian dalam

permainan ular tangga ini menggunakan dadu untuk menentukan berapa langkah yang harus dijalani. Dengan menggunakan permainan ular tangga ini tentunya akan menarik simpati peserta didik dalam pelajaran matematika.

Hal yang membuat menarik menggunakan media pembelajaran utama kekal (ular tangga matematika kearifan lokal) ini yaitu terdapat berbagai gambar yang menunjukkan kearifan lokal yang ada di sekitar wilayah Kudus, media pembelajaran ini juga membuat peserta didik lebih aktif dan mampu menambah wawasan terkait kearifan lokal di Kudus. Selain itu di dalam media pembelajaran utama kekal (ular tangga matematika kearifan lokal) peserta didik yang bertugas menjadi pion dapat mengambil kartu 1 dari 2 buah kartu yang berisikan soal atau zonk dan menjalankan sebuah tantangan yang terdapat pada bidak media pembelajaran utama kekal.

Pada saat peserta didik bermain sesuai dengan kelompok yang sudah ditentukan, peserta didik dapat berjalan sesuai angka yang didapati pada saat melempar dadu. Di setiap angka di dalam permainan ular tangga peserta didik harus mampu menyelesaikan misi yaitu dengan cara mengambil kartu sesuai nomor yang didapat setelah melempar dadu dan peserta didik mampu menyelesaikan tantangan yang harus dijalaninya. Berdasarkan paparan dari latar belakang diatas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran PBL Berbantuan Media Utama Kekal Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa Di Sekolah Dasar” yang akan dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2023/2024.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, maka permasalahan pokok yang akan dikaji dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana peningkatan keterampilan mengajar guru menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media utama kekal terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024?
2. Bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah

Birrul Walidain setelah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantuan media pembelajaran utama kekal pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024?

3. Apakah model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran utama kekal dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan peningkatan keterampilan mengajar guru kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain menggunakan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran utama kekal terhadap kemampuan pemecahan masalah siswa pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.
2. Untuk mendeskripsikan peningkatan aktivitas belajar siswa kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain setelah penggunaan model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran utama kekal pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.
3. Untuk mendeskripsikan peningkatan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain terhadap model pembelajaran *problem based learning* berbantu media pembelajaran utama kekal pada semester ganjil tahun pelajaran 2023/2024.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan mampu menjadikan sumber referensi yang positif di dunia salah satunya yaitu pembelajaran matematika. Selain itu hasil penelitian secara teoritis ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan dalam meningkatkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada

kemampuan pemecahan masalah siswa pada mata pelajaran matematika dengan materi pecahan. Selain itu dalam penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan teknik yang lebih variatif dalam pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan mampu mempermudah dan memahami materi tentang pecahan sehingga dapat meningkatkan kemampuan pemecahan masalah. Dengan menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) diharapkan siswa mampu menjadi lebih aktif, kreatif dan berpikir kritis dalam mengemukakan permasalahan dalam pembelajaran.

2. Bagi Guru

Guru dapat memberikan tambahan pengetahuan, wawasan dan informasi mengenai peningkatan model *Problem Based Learning* (PBL) terhadap kemampuan pemecahan masalah berbantu media utama kekal, sehingga guru mampu meningkatkan pengetahuan, keprofesionalan dan keterampilan dalam mengajar.

3. Bagi Sekolah

Bagi sekolah diharapkan dapat meningkatkan kondisi pembelajaran dalam mata pelajaran matematika, sehingga dapat membantu menciptakan pembelajaran yang inovatif dan diharapkan mampu menciptakan bahan pertimbangan dalam membuat model pembelajaran serta untuk meningkatkan mutu atau kualitas untuk memajukan sekolah.

4. Bagi Peneliti

Bagi peneliti yang akan datang memberikan pengalaman serta pengetahuan dalam menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah yang dihadapi siswa. Penelitian ini diharapkan juga bermanfaat terutama dalam meningkatkan kompetensi pelaksanaan tugas sebagai calon guru yang baik.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Fokus dalam permasalahan penelitian ini adalah meningkatkan keterampilan mengajar guru kelas III, aktivitas belajar siswa kelas III, dan kemampuan pemecahan masalah siswa kelas III.
2. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) berbantu media utama kekal.
3. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah Birrul Walidain Kecamatan Kota, Kabupaten Kudus.
4. Subjek dalam penelitian ini adalah guru dan peserta didik kelas III SD Muhammadiyah Birrul Walidain yang berjumlah 28 orang, yang terdiri dari 13 peserta didik perempuan dan 15 peserta didik laki-laki .
5. Penelitian tindakan kelas ini fokus pada mata pelajaran matematika yang berkaitan dengan materi pecahan yang termuat di dalam bab 3 pecahan.

1.6 Definisi Operasional

Dari uraian di atas ada beberapa gambaran agar tidak terjadi kesalahan dalam mengartikan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah atau definisi operasional sebagai berikut:

1. Model Pembelajaran *Problem Based Learning*

Model pembelajaran *Problem Based Learning* merupakan suatu model pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk berkelompok, sehingga tujuan dari model pembelajaran *Problem Based Learning* yaitu dapat meningkatkan dan menumbuhkan kerja sama satu sama lain, peserta didik dituntut lebih aktif dalam memecahkan suatu permasalahan secara nyata sehingga mampu mengembangkan kemampuan beripikir kritis dan analitis pada peserta didik.

2. Kemampuan Pemecahan Masalah

Kemampuan pemecahan masalah merupakan suatu kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam proses berpikirnya untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dengan mencari jalan keluar dari permasalahan

tersebut.

3. Media Utama Kekal

Media pembelajaran utama kekal merupakan singkatan dari ular tangga matematika kearifan lokal, dalam perangkat media pembelajaran ini berbasis permainan agar peserta didik lebih aktif dan mampu menambah wawasan terkait kearifan lokal di Kudus. Dalam media pembelajaran utama kekal juga terdapat berbagai macam gambar yang menunjukkan kearifan lokal yang ada di sekitar wilayah Kudus, terdapat kartu soal, kartu zonk, dan tantangan yang harus dijalani peserta didik. Media pembelajaran utama kekal ini memiliki ukuran yang berbeda dengan ular tangga pada umumnya. Media utama kekal ini memiliki ukuran 2×2 m yang terbuat dari bahan spanduk atau banner yang terdiri dari 30 kolom angka. Didalam 30 kolom angka yang terdapat di banner ini memuat berbagai macam gambar kearifan lokal Kudus. Adapun materi yang memuat media utama kekal ini memuat materi tentang pecahan.