

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa buku saku digital yang mencapai kriteria valid, praktis dan efektif sehingga layak digunakan. Penelitian ini menggunakan metodologi *Research And Development* (R&D). Langkah- langkah untuk mengembangkan aplikasi ini menggunakan model 4D tetapi hanya dilakukan sampai 3D yang merupakan singkatan dari *define, design, develop*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII MTs AL Mustaqim yang berjumlah 19 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi ahli media dan materi, angket respon siswa dan guru, dan *posttest*.

Hasil penelitian terkait dengan kevalidan mencapai tingkat kevalidan dengan kategori “sangat valid” dengan kevalidan media mencapai 92,82% dan kevalidan materi mencapai 93,63%, mencapai tingkat kepraktisan dengan kriteria “sangat praktis” ditunjukkan dengan angket respon siswa yang mencapai nilai 93,74% dan angket respon yang diberikan guru mencapai nilai 93,57%, mencapai tingkat keefektifan dengan kriteria “sangat efektif” berdasarkan nilai ketuntasan yang ditentukan sekolah dengan hasil tes menunjukkan persentase ketuntasan siswa mendapatkan nilai 84,21%. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa media buku saku digital bermuatan IDEAL *problem solving* berbasis *Ethnomatematika* terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi aritmatika sosial sangat layak digunakan.

Kata Kunci: aritmatika sosial, buku saku digital, IDEAL *Problem Solving*, *Ethnomatematika*, Kemampuan Pemecahan Masalah.