

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui buku saku digital bermuatan IDEAL *Problem Solving* berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah dalam materi bangun rusng sisi lengkung siswa SMP yang mencapai tingkat kevalidan, kepraktisan dan keefektifan. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) dengan menggunakan model ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis* (analisis), *design* (perancangan), *development or production* (pengembangan), *implementation* (implementasi), dan *evaluastions* (evaluasi). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX yang berjumlah 31 siswa dan 3 orang ahli media dan materi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar validasi, angket, dan soal posttest. Dan hasil penelitian validasi buku saku digital bermuatan IDEAL *Problem Solving* berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah memiliki persentase rata-raya ketiga ahli validasi media 94,20% dengan kriteria sangat valid. Sedangkan hasil penelitian validasi ahli materi meemiliki persentase 95,23%. Tingkat kepraktisan terhadap buku saku digital bermuatan IDEAL *Problem Solving* berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah memiliki tingkat praktis dengan persentase 80,91% dengan kriteria sangat praktis. Untuk tingkat keefektifan buku saku digital bermuatan IDEAL *Problem Solving* berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemecahan masalah memiliki hasil rata-rata posttes sebesar 80,64% dengan jumlah 26 siswa yang tuntas, maka hasil tes siswa memiliki kriteria tuntas dan tergolong efektif.

Kata Kunci: Buku Saku Digital, IDEAL *Problem Solving*, Etnomatematika, Kemampuan Pemecahan Masalah