

ABSTRAK

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode Penelitian dan Pengembangan (RnD). Rancangan penelitian dan pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model Thiagarajan yang dikenal dengan model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), dan *development* (pengembangan). Alat pengumpul data yang digunakan berupa tes kemampuan pemahaman matematis, lembar validasi, dan angket respon guru. Subjek uji coba produk dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII A MTs Negeri 2 Sambas yang berjumlah 28 orang. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan LKPD berbasis Etnomatematika dalam Permainan Senaporan dan Selimban terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Peluang di Kelas VIII MTs Negeri 2 Sambas yang dilihat dari tingkat kevalidan, keefektifan dan kepraktisan. Hasil dari rata-rata persentase validasi yang diperoleh adalah 94,44% dengan kriteria sangat valid. Untuk hasil dari angket respon guru memperoleh persentase nilai sebesar 96,47% dengan kriteria sangat praktis, maka LKPD yang dikembangkan telah dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar dengan sedikit di revisi. Ketuntasan belajar klasikal dapat tercapai jika memenuhi 75% dengan nilai peserta didik harus lebih besar atau sama dengan 75. Hasil dari tes peserta didik memperoleh persentase nilai 85,72% dengan kriteria sangat efektif. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa LKPD yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Kata kunci: *LKPD, Etnomatematika, Kemampuan Pemahaman Matematis*