

## ABSTRAK

Tujuan penelitian dibuat untuk menghasilkan produk berupa media pengembangan pembelajaran monopoli sebagai penguat konsep terhadap materi fotosintesis sehingga layak dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran oleh pendidik (guru) serta peserta didik. Metode pengembangan menggunakan *research and development* (RnD) dan untuk model pengembangan yang digunakan adalah model 4D, model ini terdiri dari 4 tahap pengembangan, yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Hasil pengembangan produk media monopoli fotosintesis terkait minat peserta didik terhadap penggunaan media monopoli sebagai media belajar di kelas diberikan beberapa respon sangat baik dengan beragam persentase yang didapatkan, untuk rasa senang terhadap media mendapatkan 73%, media monopoli fotosintesis menarik untuk digunakan 38%, meningkatkan motivasi belajar 30%, keaktifan belajar 50%, memotivasi mencari jawaban 36%, serta rasa ingin terlibat langsung dalam bermain 27%. Kelayakan media pengembangan dari para Guru Biologi mendapatkan kriteria layak digunakan tanpa revisi dengan rata-rata persentase 92,31%. Kesimpulan dari pengembangan media pembelajaran monopoli fotosintesis ini adalah media monopoli layak untuk digunakan sebagai media belajar di kelas, hal ini dikarenakan sifatnya yang kreatif dan inovatif, sehingga antar peserta didik muncul rasa minat untuk belajar, melatih kemampuan kognitif dan psikomotorik bersamaan, serta menjadi salah satu cara inovasi belajar pada peserta didik agar menciptakan pembelajaran yang bermakna.

**Kata kunci** : fotosintesis, media pembelajaran monopoli, penguatan konsep.

## ABSTRACT

*The purpose of developing to produce a product in the form of monopoly learning development media to strengthen the concept of photosynthesis material so that it is suitable and can be used as a learning medium by educators (teachers) and students. Development method using research and development (RnD) and the development model used is the 4D model, this model consists of 4 development stages, namely define, design, develop, and disseminate. The results of the development of photosynthesis monopoly media products related to students' interest in using monopoly media as a learning medium in the classroom were given several very good responses with various percentages obtained, for enjoyment of the media it got 73%, photosynthesis monopoly media was interesting to use 38%, increasing motivation learning 30%, active learning 50%, motivation to find answers 36%, and a feeling of wanting to be directly involved in playing 27%. The feasibility of developing media from Biology Teachers received criteria for being suitable for use without revision with an average percentage of 92.31%. The conclusion from the development of this photosynthesis monopoly learning media is that monopoly media is suitable for use as a learning medium in the classroom, this is due to its creative and innovative nature, so that among students there is a sense of interest in learning, training cognitive and psychomotor skills simultaneously, and becoming one of the innovative ways of learning for students to create meaningful learning.*

**Keywords:** *photosynthesis, monopoly learning media, concept strengthening.*