**ABSTRAK**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK NON TEKS MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN GAMIFICATION PADA SISWA KELAS X MA NURUL AKHLAQ DESA BIARO BARU**

**YENI OKTARIYANI**

**2020112009**

Masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah analisis kebutuhan media komik *non* teks menggunakan model *gamification* pada keterampilan menulis cerpen siswa kelas X MA Nurul Akhlaq desa Biaro baru. Metode yang digunakan dalam penelitan ini adalah metode penelitian dan pengembangan teori *Research and Development* (R&D). Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, wawancara, tes, dan angket. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa yang berjumlah 21 orang dan validator 3 orang. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kevalidan media komik *non* teks dan keefektifan produk . Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penilaian dari hasil angket yang telah diisi oleh 21 siswa diperoleh bahwa hasil dari penilaian 93% dengan kategori sangat praktis, sedangkan hasil dari penilaian angket validasi yang diisi oleh tiga validator yaitu 92,5% dengan kategori sangat valid.

**Kata Kunci: Media komik non teks, *gamification***