ABSTRAK

Andi Isratul Fadilah,2024. "Pengembangan E-Book Cerita Rakyat Luwu Berbasis Flipbook Maker Pada Materi Membiasakan Akhlak Terpuji Kelas VIII MTsS Cimpu". Skripsi Program Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh A. Riawarda dan Nurul Aswar.

Penelitian ini bertujuan: 1) menjelaskan *define* dan *design* media pembelajaran e-book cerita rakyat Luwu berbasis flipbook maker pada materi membiasakan akhlak terpuji kelas VIII MTsS Cimpu 2) menjelaskan development dan dessiminate media pembelajaran e-book cerita rakyat Luwu berbasis flipbook maker pada materi membiasakan akhlak terpuji kelas VIII MTsS Cimpu. Jenis penelitian R&D (Research and Development) dengan model pengembangan 4D (define, design, develop, dan disseminate). Penelitian dilakukan di MTsS Cimpu. Penelitian menghasilkan produk berupa media pembelajaran E-Book cerita rakyat Luwu berbasis FlipBook Maker pada materi membiasakan akhlak terpuji yang dapat diakses melalui media digital (SmartPhone). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan angket kepada pendidik dan peserta didik. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan menghasilkan produk berupa media pembelajaran yang divalidasi oleh 3 orang ahli, yaitu ahli materi dengan nilai 100% (kategori sangat valid), ahli bahasa 69% (kategori valid), dan ahli media 86% (kategori sangat valid), persentase rata-rata nilai dari ketiga validator diperoleh sebesar 85% (kategori sangat valid). Pada uji praktikalitas diperoleh hasil dari peserta didik sebesar 90,40% dan dari pendidik sebesar 95%, keduanya memenuhi kriteria praktis. Menunjukkan bahwa produk yang dikembangkan layak digunakan untuk kegiatan pembelajaran di sekolah dan produk siap untuk disebarluaskan. Produk yang dikembangkan diharapkan dapat digunakan sebagai alternatif pada pembelajaran akidah akhlak dengan materi membiasakan akhlak terpuji serta dapat mengenalkan cerita rakyat Luwu kepada para peserta didik.

Kata Kunci: Akhlak Terpuji, Cerita Rakyat, Media Pembelajaran.