

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PELATIHAN  
MANAJEMEN RISIKO DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN DESA DAN  
PEMBANGUNAN DAERAH TERTINGGAL**

**SKRIPSI**

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan dalam Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



*Intelligentia - Dignitas*

SRI LESTARI NINGSIH

1101622022

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI PENDIDIKAN**

**FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN**

**UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

**2026**

## LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESEAHAN PANITIA UJIAN/SIDANG SKRIPSI

Judul : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
PADA PELATIHAN MANAJEMEN RISIKO DI  
LINGKUNGAN KEMENTERIAN DESA DAN  
PEMBANGUNAN DAERAH TERTINGGAL

Nama Mahasiswa : Sri Lestari Ningsih  
NIM : 1101622022  
Program Studi : S-1 Teknologi Pendidikan  
Tanggal Ujian : 16 Juli 2026

Pembimbing I

Pembimbing II

Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd

NIP. 195811191986022001

Diana Ariani, M.Pd.

NIP. 198401232019032009

### Panitia Ujian/Sidang Skripsi

| Nama                                                             | Tanda Tangan                                                                        | Tanggal   |
|------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| Dr. Aip Badrujaman, M.Pd.<br>(Penanggung Jawab)*                 |  | 31/07/26  |
| Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D.<br>(Wakil Penanggung Jawab)** |  | 31/07/26  |
| Mulyadi, M.Pd.<br>(Ketua Penguji)***                             |  | 23/07/26  |
| Dr. Khaerudin, M.Pd<br>(Anggota Penguji I)****                   |  | 29/7/26   |
| Dr. Mita Septiani, M.Pd<br>(Anggota Penguji II)*****             |  | 28-7-2026 |

#### Catatan:

- \* Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan
- \*\* Wakil Dekan I
- \*\*\* Ketua Penguji
- \*\*\*\* Penguji I
- \*\*\*\*\* Penguji II

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini, mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Nama : Sri Lestari Ningsih

No. Registrasi : 1101622022

Program Studi : S1 Teknologi Pendidikan

Menyatakan bahwa skripsi yang saya buat dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pelatihan Manajemen Risiko di Lingkungan Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal”** adalah:

1. Dibuat dan diselesaikan oleh saya sendiri, berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian pada bulan Juni 2025 hingga Juni 2026.
2. Bukan merupakan duplikasi skripsi yang pernah dibuat orang lain dan bukan terjemahan karya tulis orang lain.

Pernyataan ini saya buat sungguh-sungguh dan saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul jika pernyataan saya ini tidak benar.

Jakarta, 31 Juli 2026



Sri Lestari Ningsih

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF PADA PELATIHAN  
MANAJEMEN RISIKO DI LINGKUNGAN KEMENTERIAN DESA DAN  
PEMBANGUNAN DAERAH TERTINGGAL  
(2026)**

**ABSTRAK**

Rendahnya capaian Indeks Pengelolaan Aset (IPA) di Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal periode 2021–2023 yang berada di bawah rata-rata nasional mengindikasikan belum optimalnya pengelolaan Barang Milik Negara (BMN). Permasalahan ini disebabkan oleh belum terbentuknya budaya sadar risiko di lingkungan kerja, di mana pegawai cenderung menganggap manajemen risiko sebatas urusan administratif. Pusat Pelatihan Pegawai ASN Kemendes PDT mengintervensi masalah tersebut melalui program Pelatihan Manajemen Risiko berbasis asinkronus berbantuan *Learning Management System* (LMS). Mengingat materi Budaya Manajemen Risiko berfokus pada ranah afektif yang membutuhkan landasan kognitif kuat, diperlukan media yang mampu memfasilitasi keterlibatan aktif peserta secara mandiri. Penelitian ini bertujuan menghasilkan produk multimedia interaktif pada materi Budaya Manajemen Risiko yang layak dan kompatibel untuk digunakan pada pelatihan tersebut. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menerapkan model 4D dari S. Thiagarajan yang terdiri dari empat tahapan, yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan), dan *Disseminate* (Penyebaran). Kualitas dan kelayakan produk diuji melalui proses evaluasi yang melibatkan ahli serta uji coba pengguna. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa multimedia interaktif ini memperoleh nilai rata-rata 4,85 (Sangat Baik) dari ahli materi dan 4,46 (Sangat Baik) dari ahli media. Pada tahap uji coba pengguna, produk mendapatkan nilai rata-rata 4,69 (Sangat Baik) pada uji coba *one-to-one* dan 4,52 (Sangat Baik) pada uji coba *small group*. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa multimedia interaktif yang dikembangkan memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri untuk meningkatkan kompetensi Budaya Manajemen Risiko bagi ASN di lingkungan Kemendes PDT.

Kata Kunci: Multimedia Interaktif, Budaya Manajemen Risiko, Instansi Pemerintahan, Skenario Bercabang, Model 4D.

**DEVELOPMENT OF INTERACTIVE MULTIMEDIA FOR RISK  
MANAGEMENT TRAINING AT THE MINISTRY OF VILLAGES AND  
DEVELOPMENT OF DISADVANTAGED REGIONS**

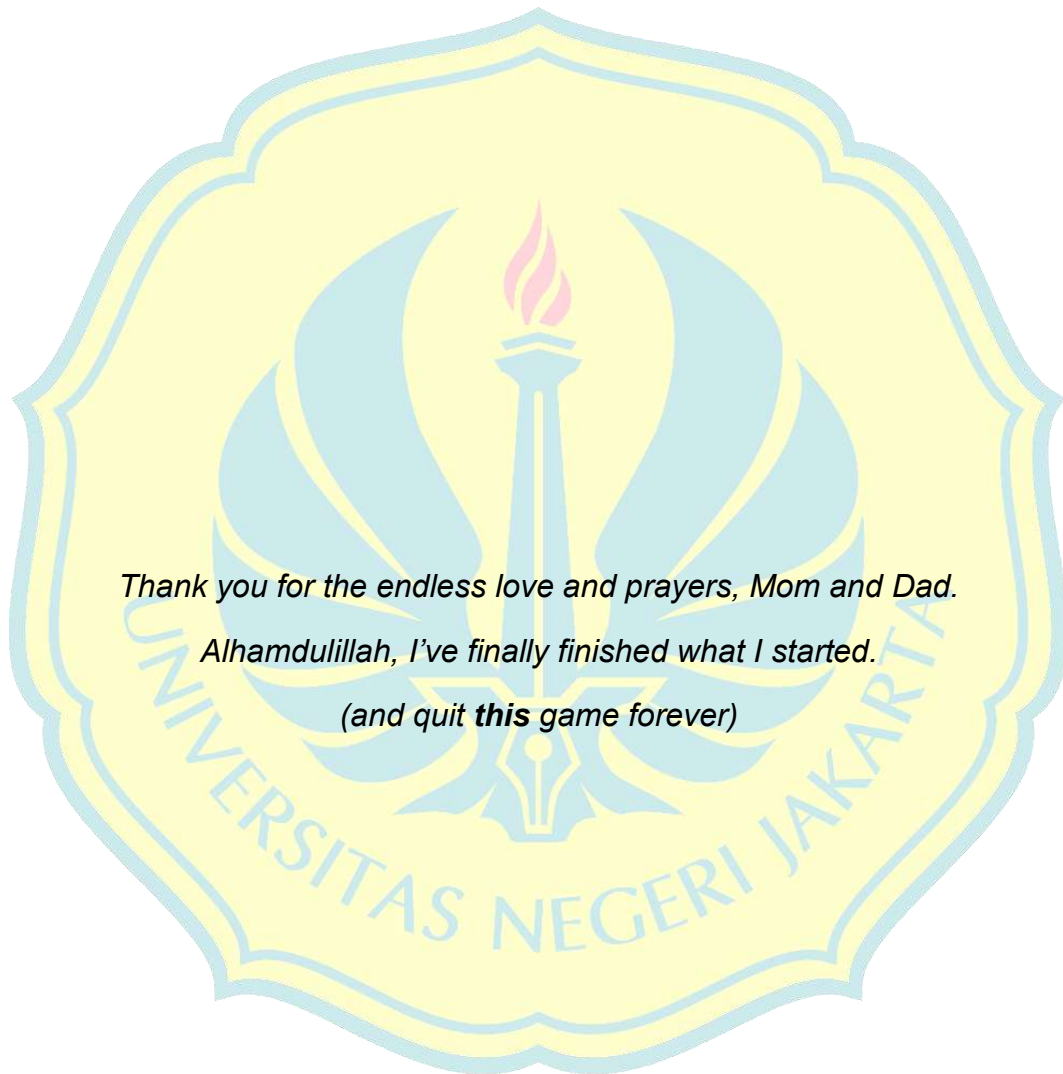
(2026)

**ABSTRACT**

*The low achievement of the Asset Management Index within the Ministry of Villages and Development of Disadvantaged Regions from 2021- 2023, which fell below the national average, indicates that the management of State-Owned Assets has not been optimal. This issue stems from the lack of a risk-aware culture in the workplace, where employees tend to perceive risk management merely as an administrative task. The Center for Civil Servant Training of the Ministry of Villages and Development of Disadvantaged Regions intervened in this issue through a full online Risk Management Training program supported by a Learning Management System. Given that the Risk Management Culture material focuses on the affective domain which requires a strong cognitive foundation, a medium capable of facilitating active and independent participant engagement is highly required. This study aims to develop a feasible and compatible interactive multimedia product on Risk Management Culture material to be utilized in the training program. This study is a research and development project applying the 4D development model by S. Thiagarajan, which consists of four stages: Define, Design, Develop, and Disseminate. The quality and feasibility of the product were evaluated through an expert appraisal process and learner try-outs. The evaluation results indicated that the interactive multimedia obtained an average score of 4.85 (Excellent) from the material expert and 4.46 (Excellent) from the media expert. During the learner try-out phase, the product achieved an average score of 4.69 (Excellent) in the one-to-one trial and 4.52 (Excellent) in the small group trial. Based on these findings, it can be concluded that the developed interactive multimedia possesses excellent quality and is highly feasible for use as an independent learning resource to enhance Risk Management Culture competencies for civil servants within the Ministry of Villages and Development of Disadvantaged Regions.*

*Keywords: Interactive Multimedia, Risk Management Culture, Government Institution, Branching Scenario, 4D Model.*

## HALAMAN PERSEMBAHAN



*Thank you for the endless love and prayers, Mom and Dad.  
Alhamdulillah, I've finally finished what I started.  
(and quit **this** game forever)*

*Intelligentia - Dignitas*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan dan pengembangan skripsi yang berjudul "*Pengembangan Multimedia Interaktif pada Pelatihan Manajemen Risiko di Lingkungan Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal*". Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

Peneliti menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak dapat terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala, yang telah dan akan selalu menjadi tempat bersandar, sumber kekuatan, serta senantiasa hadir dalam setiap langkah dan hari-hari peneliti.
2. Kedua Orang Tua Tercinta, Ibu dan Bapak, yang kusayangi. Terima kasih yang tak terhingga atas curahan kasih sayang, untaian doa, dukungan moril maupun materiil, serta semangat yang luar biasa hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Dr. Aip Badrujaman, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.

4. Bapak Karta Sasmita, S.Pd., M.Si., Ph.D., selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
5. Ibu Diana Ariani, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Jakarta.
6. Ibu Prof. Dr. Eveline Siregar, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi I yang telah meluangkan waktu, memberikan bimbingan, arahan, serta masukan yang luar biasa dari awal hingga akhir penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Diana Ariani, M.Pd., selaku Dosen Pembimbing Skripsi II yang telah mengorbankan waktu, memberikan masukan, saran, serta arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini.
8. Ibu Rini Septowati, Ak., M.M., CA., ERMCP, CRP, CGCAE, selaku Ahli Materi, dan Ibu Greria Tensa, M.Pd., selaku Ahli Media, yang telah memberikan kritik, saran, serta masukan konstruktif demi peningkatan kualitas produk multimedia interaktif yang dikembangkan.
9. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf Administrasi Program Studi Teknologi Pendidikan, yang telah membekali peneliti dengan banyak ilmu pengetahuan, memberikan motivasi, serta membantu kelancaran pelayanan administrasi selama masa perkuliahan.
10. Kepala Pusat Pelatihan Pegawai ASN Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal, beserta Ketua dan Staf Tim Kerja LMS, serta seluruh jajaran staf PPPASN Kemendesa PDT yang telah

memberikan izin penelitian, mendukung penuh proses pengambilan data, memberikan semangat, serta masukan berharga demi penyempurnaan produk penelitian ini.

11. Teman-teman Tim 6 Praktik Kerja Lapangan (PKL) PPPASN Kemendesa PDT, yaitu Avila, Meisya, Rahmah, dan Enok, yang telah kebersamai selama masa magang. Terima kasih atas kerja sama, diskusi dan tukar pikiran yang berharga serta canda tawa yang selalu mewarnai hari-hari perjuangan bersama.

12. Teman-teman seperjuangan Teknologi Pendidikan Angkatan 2022, yang telah kebersamai, bertukar pikiran, serta memberikan dukungan kepada peneliti selama ini.

Serta seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu per satu, yang telah memberikan bantuan baik langsung maupun tidak langsung dalam penyusunan skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti sangat terbuka dengan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa depan. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya di bidang Teknologi Pendidikan.

*Intelligentia - Dignitas*

Dengan hormat,

Sri Lestari Ningsih

## DAFTAR ISI

|                                                                                   |                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|
| LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING DAN PENGESAHAN PANITIA<br>UJIAN/SIDANG SKRIPSI..... | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....                                            | <b>Error! Bookmark not defined.</b> |
| ABSTRAK .....                                                                     | iii                                 |
| ABSTRACT .....                                                                    | iv                                  |
| KATA PENGANTAR .....                                                              | vi                                  |
| DAFTAR ISI .....                                                                  | ix                                  |
| DAFTAR GAMBAR .....                                                               | xii                                 |
| DAFTAR TABEL .....                                                                | xiii                                |
| DAFTAR LAMPIRAN .....                                                             | xiii                                |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                                            | 1                                   |
| A. Analisis Masalah .....                                                         | 1                                   |
| B. Identifikasi Masalah.....                                                      | 10                                  |
| C. Ruang Lingkup.....                                                             | 10                                  |
| D. Tujuan Pengembangan.....                                                       | 12                                  |
| E. Kegunaan Pengembangan.....                                                     | 12                                  |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA .....                                                       | 14                                  |
| A. Kajian Pengembangan.....                                                       | 14                                  |
| 1. Definisi Pengembangan.....                                                     | 14                                  |
| 2. Klasifikasi Model Pengembangan.....                                            | 16                                  |
| 3. Model Pengembangan Berorientasi Produk .....                                   | 20                                  |
| B. Kajian Multimedia Interaktif .....                                             | 33                                  |

|                                                                                                |     |
|------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 1. Definisi Multimedia Interaktif.....                                                         | 33  |
| 2. Manfaat Multimedia Interaktif.....                                                          | 35  |
| 3. Karakteristik Multimedia Interaktif.....                                                    | 37  |
| 4. Strategi Penyajian Multimedia Interaktif.....                                               | 40  |
| 5. Komponen Multimedia Interaktif .....                                                        | 48  |
| C. Kajian Pelatihan Manajemen Risiko .....                                                     | 62  |
| 1. Pengertian Pelatihan Manajemen Risiko .....                                                 | 62  |
| 2. Tujuan Pelatihan Manajemen Risiko .....                                                     | 64  |
| 3. Ruang Lingkup Pelatihan Manajemen Risiko .....                                              | 65  |
| 4. Karakteristik Peserta Pelatihan Manajemen Risiko .....                                      | 69  |
| D. Kajian Lingkungan Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal.....                   | 73  |
| 1. Profil Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal.....                              | 73  |
| 2. Profil Pusat Pelatihan Pegawai ASN Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal ..... | 77  |
| E. Penelitian Relevan .....                                                                    | 82  |
| F. Rasional Pengembangan .....                                                                 | 86  |
| G. Model Pengembangan Konseptual .....                                                         | 88  |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....                                                             | 94  |
| A. Tujuan Khusus Penelitian.....                                                               | 94  |
| B. Prosedur Pengembangan .....                                                                 | 95  |
| 1. Tahap Pendefinisian ( <i>Define</i> ).....                                                  | 95  |
| 2. Tahap Perancangan ( <i>Design</i> ).....                                                    | 97  |
| 3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> ).....                                                  | 100 |
| 4. Tahap Penyebaran ( <i>Disseminate</i> ) .....                                               | 110 |

|                                               |     |
|-----------------------------------------------|-----|
| BAB IV HASIL PENGEMBANGAN .....               | 112 |
| A. Nama Produk .....                          | 112 |
| B. Deskripsi Hasil Pengembangan .....         | 113 |
| 1. Tahap Pendefinisian (Define) .....         | 113 |
| 2. Tahap Perancangan (Design).....            | 118 |
| 3. Tahap Pengembangan ( <i>Develop</i> )..... | 124 |
| 4. Tahap Penyebaran (Disseminate) .....       | 143 |
| C. Prosedur Pemanfaatan Produk.....           | 144 |
| D. Keterbatasan Pengembangan.....             | 146 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....              | 148 |
| A. Kesimpulan .....                           | 148 |
| B. Saran.....                                 | 151 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                           | 153 |
| LAMPIRAN.....                                 | 157 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....                    | 173 |

*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR GAMBAR

|                                                                       |     |
|-----------------------------------------------------------------------|-----|
| Gambar 2.1 Model Pengembangan Hannafin dan Peck.....                  | 20  |
| Gambar 2.2 Model Pengembangan Rapid Prototyping.....                  | zz  |
| Gambar 2.3 Model Pengembangan 4D .....                                | 26  |
| Gambar 2.4 Motode <i>Drill and Practice</i> .....                     | 42  |
| Gambar 2.5 Metode Tutorial .....                                      | 44  |
| Gambar 2.6 Metode Simulasi.....                                       | 45  |
| Gambar 2.7 Metode Instructional Games .....                           | 46  |
| Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model 4D .....                       | 95  |
| Gambar 4.1 Produk Multimedia Interaktif.....                          | 113 |
| Gambar 4.2 Peta Kompetensi.....                                       | 116 |
| Gambar 4.3 Peta Konsep .....                                          | 117 |
| Gambar 4.4 Visualisasi Metode Tutorial dan Simulasi.....              | 121 |
| Gambar 4.5 Flowchart Multimedia Interaktif .....                      | 122 |
| Gambar 4.6 GBIM & JM Multimedia Interaktif.....                       | 122 |
| Gambar 4.7 Naskah dan Visualisasi Branching Scenario.....             | 123 |
| Gambar 4.8 Storyboard Multimedia Interaktif.....                      | 123 |
| Gambar 4.9 Palet Warna, Agen Pembelajaran dan Elemen.....             | 124 |
| Gambar 4.10 Visualisasi materi dan <i>layout user interface</i> ..... | 125 |
| Gambar 4.11 Aset video di Canva .....                                 | 125 |
| Gambar 4.12 Aset pada Articulate Storyline .....                      | 126 |
| Gambar 4.13 Perekaman dan Penyuntingan Suara .....                    | 126 |
| Gambar 4.14 Pengintegrasian pada Articulate Storyline .....           | 128 |
| Gambar 4.15 Proses Publish Multimedia Interaktif .....                | 129 |
| Gambar 4.16 Proses Penyebaran Multimedia Interaktif.....              | 144 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabel 1.1 Tabel Capaian IPA Kementerian Desa dan Pembangunan Daerah Tertinggal Tahun 2021-2023..... | 2   |
| Tabel 2.1 Kompetensi Pelatihan Manajemen Risiko .....                                               | 66  |
| Tabel 3.1 Interval Penilaian Review Ahli .....                                                      | 107 |
| Tabel 3.2 Interval Penilaian Uji Pengembangan .....                                                 | 110 |
| Tabel 4.1 Analisis Awal-Akhir.....                                                                  | 114 |
| Tabel 4.2 Rumusan Tujuan Pembelajaran.....                                                          | 117 |
| Tabel 4.3 Kisi-kisi Soal Evaluasi .....                                                             | 118 |
| Tabel 4.4 Pemilihan Media Berdasarkan Ragam Pengetahuan .....                                       | 119 |
| Tabel 4.5 Penilaian Per-Aspek Ahli Materi.....                                                      | 130 |
| Tabel 4.6 Penilaian Per-Aspek Ahli Media .....                                                      | 132 |
| Tabel 4.7 Perbandingan Perbaikan Ahli Materi.....                                                   | 136 |
| Tabel 4.8 Perbandingan Perbaikan Ahli Media .....                                                   | 137 |
| Tabel 4.9 Hasil Uji Coba One to One .....                                                           | 138 |
| Tabel 4.10 Penilaian Per-Aspek One to One .....                                                     | 139 |
| Tabel 4.11 Hasil Uji Coba Small Group .....                                                         | 141 |
| Tabel 4.12 Penilaian Per-Aspek Small Group.....                                                     | 141 |
| Tabel 4.13 Perbandingan Perbaikan Pengguna .....                                                    | 143 |

*Intelligentia - Dignitas*

## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                               |     |
|---------------------------------------------------------------|-----|
| Lampiran 1. Surat Keterangan Penelitian Skripsi.....          | 158 |
| Lampiran 2. Kerangka Acuan Program Pelatihan .....            | 159 |
| Lampiran 3. Rancangan Awal Media .....                        | 160 |
| Lampiran 4. Kisi-kisi Soal Evaluasi .....                     | 161 |
| Lampiran 5. Soal Evaluasi .....                               | 162 |
| Lampiran 6. Kisi-kisi Instrumen Review Ahli dan Uji Coba..... | 163 |
| Lampiran 7. Instrumen Review Ahli dan Uji Coba Pengguna ..... | 165 |
| Lampiran 8. Hasil Review Ahli Materi .....                    | 166 |
| Lampiran 9. Hasil Review Ahli Media.....                      | 168 |
| Lampiran 10. Hasil Uji Coba Pengguna .....                    | 170 |
| Lampiran 11. Dokumentasi Penelitian .....                     | 172 |



*Intelligentia - Dignitas*