

**PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI BERDANA  
DI SEKOLAH MINGGU BUDDHA (SMB) VIRYA MITTA  
WIHARA BUDDHA DIPASASANA TELUK DALEM  
KABUPATEN LAMPUNG TIMUR  
TAHUN 2021**



**SKRIPSI**

**Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan Keagamaan Buddha (S.Pd)**

**Oleh :**

**Nama : RENDI**

**NPM : 2017101015**

**Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha  
Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha  
JINARAKKHITA  
BANDAR LAMPUNG  
November 2021**



## PENGESAHAN SKRIPSI

### PENGEMBANGAN VIDEO INTERAKTIF PADA MATERI BERDANA DI SEKOLAH MINGGU BUDDHA (SMB) VIRYA MITTA WIHARA BUDDHA DIPASASANA TELUK DALEM KABUPATEN LAMPUNG TIMUR TAHUN 2021

Disusun Oleh:  
**RENDI**  
NPM: 2017101015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan  
Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Lampung

Pada Tanggal, 09 November 2021

Ketua Penguji/Penguji I



**Susanto, M.Pd**  
NIDN. 2905019201

Penguji II



**Dr. Sandjaja Dharmatana, MM**  
NIPY. 2006071001003

Pembimbing I



**Budiyanto, M.Pd**  
NIDN. 2920108901

Pembimbing II



**Poniman, S.Pd., M.Pd**  
NIPY. 2020092501023

Lampung, 09 November 2021  
Mengetahui Dan Mengesahkan

Ketua STIAB Jinarakkhita



**Dr. Burmansah, M.Pd**  
NIPY. 09042

## PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rendi

Npm : 2017101015

Program Studi : Pendidikan Keagamaan Buddha

Alamat : Dusun Lenek Desa Bentek Kecamatan Gangga Kab. Lombok Utara

No. Telepon : 085925760785

Menyatakan dengan sungguh-sungguh bahwa:

1. Keabsahan data dengan hal-hal yang berkenaan dengan keaslian penyusunan skripsi ini merupakan tanggung jawab pribadi.
2. Adapun bagian tertentu dalam penulisan skripsi yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah ditulis sumbernya jelas, sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.
3. Apabila dikemudian hari timbul masalah mengenai keabsahan data keaslian skripsi ini adalah diluar tanggung jawab Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita dan saya bersedia menanggung resiko yang dikeluarkan oleh institusi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita atau ajuan gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan. Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bandar Lampung, 09 November 2021



Rendi  
NPM: 2017101015

## **MOTTO**

“Satu-satunya sumber pengetahuan adalah pengalaman”

**Albert Einstein**

“Hiduplah seperti bunglon yang menyesuaikan diri dengan keadaan”

**Rendi**

“Akal adalah suatu nyawa dalam kesulitan”

**KUIS**

**(Kutipan Inspirasi)**

## HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddha*, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha, *Bodhisattva-Mahasattva* karena berkat bimbingan Dharma yang diberikan, penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Skripsi ini tentunya terselesaikan karena adanya keterlibatan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sebagai ungkapan syukur penulis mengucapkan terima kasih dan mempersembahkan karya ini kepada:

1. Ayah dan ibu serta keluarga tercinta yang tak ternilai jasa dan kebajikannya.
2. Y.A Suhu Nyana Maitri Mahasthavira selaku Ketua Yayasan Buddhayana Vidyalaya Bandar Lampung yang telah memberikan dukungan.
3. Bapak Dr. Burmansah, M. Pd selaku Ketua Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.
4. Bapak Komang Sutawan, S.Ag.,M.M.,M.Pd.B Ketua Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita
5. Bapak Budiyanto, M.Pd dan Bapak Poniman, S.Pd., M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, memberikan ide, motivasi, bimbingan dan bantuan dalam penyusunan skripsi ini.
6. Bapak Susanto, M. Pd dan Bapak Dr. Sandjaja Dharmatanna, MM yang telah memberikan saran, bimbingan dan arahan dalam penyusunan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita yang semangat dan sabar dalam membimbing serta memberikan motivasi selama penyusunan skripsi.
8. Sahabat terdekat penulis yang senantiasa memberikan motivasi dan dukungan.
9. Sahabat terkasih mahasiswa angkatan XIV dan teman-teman Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha Jinarakkhita Bandar Lampung.

10. Ketua wihara, pembina dan adik-adik Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Wihara Buddha Dipasasan Teluk Dalem yang telah memberikan izin, dukungan dan kerjasama yang baik dalam pelaksanaan penelitian.

11. Serta Almamater tercinta

Semoga hasil penelitian ini membawa kebermanfaatan bagi umat Buddha pada umumnya dan Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung, serta Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Wihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem pada khususnya dalam mengembangkan pengetahuan, mental spiritual dan pemahaman materi Pendidikan Agama Buddha sebagai generasi penerus Buddha Dharma.

*Sadhu...Sadhu...Sadhu...*

## ABSTRAK

Rendi/2017101015/2021/ *Pengembangan Video Interaktif Materi Berdana Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Wihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem Kabupaten Lampung Timur 2021*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Keagamaan Buddha, Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita. Pembimbing I Budiyanto, M.Pd dan pembimbing II Poniman, S.Pd., M.Pd.

**Kata Kunci:** Pengembangan Video Interaktif, Materi Berdana.

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengembangkan video interaktif pada materi berdana Sekolah Minggu Buddha. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan karena pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha Virya Mitta Wihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem masih bersifat konvensional, terfokus pada metode ceramah dan permainan. Selain itu, pembelajaran masih terpaku pada buku dan modul serta penggunaan media pembelajaran belum dilakukan secara maksimal menyebabkan peserta didik merasa bosan. Dalam penyampaian setiap materi membutuhkan tampilan yang menarik agar mudah dipahami oleh peserta didik salah satunya penggunaan media berupa video interaktif. Video interaktif merupakan sarana yang dapat memproyeksikan berbagai pesan-pesan, materi pelajaran dan pengetahuan serta mampu merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik. Video interaktif membantu penyampaian materi yang lebih nyata dengan bantuan animasi, gambar atau sejenisnya dalam proses pembelajaran dan menjadikan lebih menarik serta dapat menumbuhkan motivasi serta pengalaman belajar peserta didik lebih bervariasi.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu metode *research and development* (penelitian dan pengembangan). Penelitian ini termasuk dalam penelitian “meneliti dan menguji untuk menciptakan produk baru”. Langkah-langkahnya mencakup: a) analisis kebutuhan pengembangan meliputi kebutuhan perangkat keras dan lunak serta pembuatan media; b) perancangan desain media meliputi pembuatan garis besar isi materi, pembuatan *flowchart*, penulisan naskah atau *storyboard*; c) pembuatan desain media meliputi pembuatan latar belakang dan pembuatan video interaktif. Hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran video interaktif pada materi berdana sangat layak digunakan dengan dengan perolehan nilai keseluruhan rata-rata 4,73 dengan kategori sangat layak. Dengan demikian hasil dari penilaian para ahli telah dinyatakan memenuhi standar kelayakan. Maka dari itu media yang dikembangkan dapat diterapkan pada proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha.



## ABSTRACT

Rendi/2017101015/2021/ The Development Of An Interactive Video of Giving Material At The Buddhist Sunday School (SMB) Virya Mitta, A Buddhist Temple In The Teluk Dalem Pasasana, East Lampung Regency 2021. Essay. Study Program of Buddhist Religious Education, Jinarakkhita High School of Buddhist Studies (STIAB). The First Advisor is Budiyanto, M. Pd And the second Advisor is Poniman, S.Pd., M.Pd.

Keywords: Interactive Video Development, Funding Materials.

This research and development aims to develop interactive videos on Buddhist Sunday School giving materials. This research and development was carried out because learning at the Virya Mitta Buddhist Sunday School Wihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem was still conventional, focused on lecture and game methods. In addition, learning is still fixated on books and modules and the use of learning media has not been carried out optimally, causing students to feel bored. In the delivery of each material requires an attractive appearance so that it is easily understood by students, one of which is the use of media in the form of interactive videos. Interactive video is a tool that can project various messages, subject matter and knowledge and is able to stimulate the thoughts, feelings, attention and willingness of students. Interactive videos help deliver more real material with the help of animations, pictures or the like in the learning process and make it more interesting and can foster motivation and a more varied learning experience for students.

The research method used in this study is the research and development method. This research is included in the research "research and test to create new products". The steps include: a) analysis of development needs covering hardware and software requirements as well as media creation; b) media design design includes making an outline of the content of the material, making flowcharts, writing scripts or storyboards; c) making media designs including making backgrounds and making interactive videos. The results of the study show that interactive video learning media on funded material is very feasible to use with an average overall score of 4.73 with a very decent category. Thus, the results of the expert's assessment have been declared to meet the eligibility standards. Therefore, the developed media can be applied to the learning process in Buddhist Sunday Schools.

## KATA PENGANTAR

*Namo Sanghyang Adi Buddhaya*

*Namo Buddhaya*

Puji syukur penulis panjatkan kepada *Sanghyang Adi Buddhaya*, Tuhan Yang Maha Esa, Para Buddha *Bodhisattva-Mahasattva*, atas segala berkah dan cinta kasihnya kepada semua makhluk, serta kumpulan karma baik telah mengkondisikan dalam menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Video Interaktif Pada Materi Berdana Di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Wihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem Kabupaten Lampung Timur Tahun 2021”.

Penulis memilih penelitian dan pengembangan ini dengan tujuan menghasilkan suatu produk media pembelajaran video interaktif pada materi berdana yang dapat menunjang proses pembelajaran di Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta. Penelitian dan pengembangan ini menjabarkan langkah pengembangan yang secara keseluruhan format penelitian sampai hasil penelitian serta telah sampai pada uji kelayakan dan uji coba produk yang telah dilakukan sebagai wujud pelaksanaan tugas akhir untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelas Sarjana Pendidikan Agama Buddha (S.Pd) kepada Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita Bandar Lampung.

Penulis mengucapkan terimakasih kepada ketua Vihara dan Guru Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Vihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem Lampung Timur yang telah memberikan izin sebagai tempat penelitian. Tidak lupa pula penulis ucapkan terimakasih kepada Bapak Budiyanto, M.Pd, dan Bapak Poniman, S. Pd., M. Pd, yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama melakukan penelitian, serta kepada seluruh pihak yang telah memberikan masukan-masukan dan memberikan motivasi dalam pelaksanaan proses penelitian hingga terselesainya hasil penelitian ini.

Skripsi ini telah mengalami perbaikan dan telah mengikuti pedoman penulisan skripsi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita, serta telah mengalami proses revisi dari dosen pembimbing dan dosen penguji. Namun penulisan masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, demi penyempurnaan dan perbaikan, kritik dan saran dari bapak/ibu/saudara/i pembaca sangat penulis harapkan.

Semoga hasil penelitian ini bermanfaat khususnya bagi Sekolah Minggu Buddha (SMB) Virya Mitta Vihara Buddha Dipasasana Teluk Dalem Lampung Timur, sebagai bahan rujukan dan pertimbangan meningkatkan hasil belajar peserta didik menggunakan bahan ajar video pembelajaran, dan bagi Sekolah Tinggi Ilmu Agama Buddha (STIAB) Jinarakkhita semoga bermanfaat dalam upaya menambah kelengkapan kepustakaan dan bahan rujukan mahasiswa. Hasil penelitian ini semoga pula dapat bermanfaat secara umum sebagai bahan rujukan dan pertimbangan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan agama Buddha.

*Sabbe Satta Bhavantu Sukhitatta*

*Semoga Semua Makhluk Hidup Berbahagia*

*Sadhu...Sadhu...Sadhu...*

Bandar Lampung, 28 Agustus 2021  
Penulis

Rendi  
NPM: 2017101015

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xvii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR SINGKATAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Identifikasi Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>C. Batasan Masalah.....</b>	<b>5</b>
<b>D. Rumusan Masalah .....</b>	<b>6</b>
<b>E. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>F. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>6</b>
<b>G. Kebaruan dan Orisinalitas Penelitian (<i>State Of The Art</i>).....</b>	<b>7</b>
<b>H. Spesifikasi Produk.....</b>	<b>8</b>
<b>I. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan.....</b>	<b>10</b>
<b>BAB II LANDASAN TEORI, KERANGKA PEMIKIRAN DAN HIPOTESIS</b>	
<b>A. Landasan Teori.....</b>	<b>11</b>
1. Media Pembelajaran .....	11
2. Video Interaktif.....	16
3. Berdana .....	22
4. Pengembangan Video Interaktif.....	28
<b>B. Kerangka Pemikiran.....</b>	<b>30</b>
<b>C. Hipotesis Penelitian.....</b>	<b>31</b>

### **BAB III METODE PENELITIAN**

<b>A. Desain Penelitian</b> .....	32
<b>B. Prosedur Penelitian</b> .....	32
<b>C. Subyek Penelitian</b> .....	33
1. Subjek Analisa Kebutuhan Penelitian.....	33
2. Subjek Validasi Ahli .....	34
3. Populasi dan Sampel Penelitian .....	35
4. Variabel dan Objek Penelitian .....	36
<b>D. Setting Penelitian</b> .....	36
<b>E. Prosedur Pengembangan</b> .....	37
1. Potensi dan Masalah .....	37
2. Studi literatur dan Pengumpulan Data atau Informasi .....	38
3. Rancangan dan Desain Produk .....	39
4. Revisi Desain .....	42
5. Pembuatan Produk .....	43
<b>F. Teknik dan Alat Pengumpulan Data</b> .....	43
1. Tehnik Pengumpulan Data.....	43
2. Alat Pengumpulan Data .....	44
<b>G. Uji Keabsahan Data, Uji Validitas dan Reabilitas</b> .....	46
<b>H. Tehnik Analisis Data</b> .....	47
<b>I. Indikator Keberhasilan</b> .....	48

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

<b>A. Hasil Penelitian</b> .....	49
1. Tahap Penelitian (Studi Pendahuluan).....	49
2. Tahap Pengembangan Desain Media.....	52
3. Perancangan Desain Media.....	53
4. Pembuatan Desain Produk .....	54
5. Penerapan Desain Media dan Uji Validitas Produk.....	62
<b>B. Pembahasan</b> .....	76

### **BAB V PENUTUP**

<b>A. Kesimpulan</b> .....	80
<b>B. Implikasi</b> .....	81
<b>C. Saran Penggunaan</b> .....	81

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
<b>LAMPIRAN BIODATA PENULIS .....</b>	<b>86</b>
<b>LAMPIRAN OBSERVASI .....</b>	<b>88</b>
<b>LAMPIRAN DESAIN PRODUK.....</b>	<b>96</b>
<b>LAMPIRAN VALIDASI PRODUK .....</b>	<b>119</b>
<b>LAMPIRAN PERSYARATAN SKRIPSI.....</b>	<b>133</b>
<b>LAMPIRAN SARAN PERBAIKAN PROPOSAL.....</b>	<b>137</b>
<b>LAMPIRAN FOTO.....</b>	<b>143</b>

## DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 2. 1 Kerangka Pemikiran.....	31
Bagan 3. 1 Langkah-langkah penelitian R & D .....	33
Bagan 3. 2 Flowchart.....	39

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3. 1 Jadwal Penelitian .....	37
Tabel 3. 2 Storyboard .....	39
Tabel 3. 3 Analisi KI & KD .....	40
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	44
Tabel 3. 5 Kriteria Skala Interval .....	47
Tabel 3. 6 Kriteria Skala Rating .....	47



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 4. 1 Tampilan Background Video Interaktif.....	55
Gambar 4. 2 Tampilan Pembuka .....	56
Gambar 4. 3 Tampilan Judul Materi.....	56
Gambar 4. 4 Tampilan Penjabaran Materi.....	57
Gambar 4. 5 Tampilan Macam-macam Dana.....	57
Gambar 4. 6 Tampilan Pembahasan Mengenai Amisa Dana .....	58
Gambar 4. 7 Tampilan Contoh Kisah Sujata yang berhubungan dengan.....	58
Gambar 4. 8 Tampilan Pembahasan Mengenai Abhaya Dana .....	58
Gambar 4. 9 Tampilan Contoh Kisah Materi Abhaya Dana .....	59
Gambar 4. 10 Tampilan Pembahasan Mengenai Paricaya Dana.....	59
Gambar 4. 11 Tampilan Pembahasan Mengenai Dhamma Dana.....	59
Gambar 4. 12 Tampilan Pembahasan Tujuan Berdana .....	60
Gambar 4. 13 Tampilan Pembahasan Manfaat Berdana .....	60
Gambar 4. 14 Tampilan Penguatan Dengan Tebak Gambar .....	60
Gambar 4. 15 Tampilan Evaluasi .....	61
Gambar 4. 16 Tampilan Profil Pengembang .....	61
Gambar 4. 17 Tampilan Penutup.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Gambar 4. 18 Skema Perubahan Tampilan .....	68
Gambar 4. 19 Skema Perubahan Tampilan .....	72
Gambar 4. 20 Skema Revisi Perubahan Tampilan.....	76

## DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Bidodata Penulis .....	87
<b>Lampiran Observasi</b>	
Lampiran 2 Permohonan Izin Observasi .....	89
Lampiran 3 Pemberian Izin Observasi .....	90
Lampiran 4 Berita Acara Observasi .....	91
Lampiran 5 Berita Acara Wawancara .....	92
Lampiran 6 Laporan Hasil Wawancara Dengan Pembina.....	93
Lampiran 7 Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik .....	95
<b>Lampiran Desain Produk</b>	
Lampiran 8 Garis Besar Isi Materi .....	97
Lampiran 9 <i>Flowchart</i> .....	98
Lampiran 10 <i>Storyboard</i> .....	99
Lampiran 11 Kisi-Kisi Instrumen.....	117
Lampiran 12 Tutorial Menjalankan Media.....	118
<b>Lampiran Validasi Produk</b>	
Lampiran 13 Surat Permohonan Validator Ahli Media .....	120
Lampiran 14 Instrumen Penilaian Kelayakan Media .....	121
Lampiran 15 Daftar Riwayat Validator Media.....	123
Lampiran 16 Surat Permohonan Validator Ahli Materi .....	124
Lampiran 17 Instrumen Penilaian Kelayakan Materi.....	125
Lampiran 18 Daftar Riwayat Hidup Validator Materi .....	127
Lampiran 19 Surat Permohonan Validator Ahli Bahasa .....	128
Lampiran 20 Instumen Penilaian Kelayakan Bahasa .....	129
Lampiran 21 Daftar Riwayat Hidup Validator Bahasa .....	132
<b>Lampiran Persyaratan Sidang Skripsi</b>	
Lampiran 22 Kartu Proses Bimbingan .....	134
Lampiran 23 Form Partisipasi Seminar .....	135
Lampiran 24 Surat Permohonan Perpanjangan Skripsi.....	136
<b>Lampiran Saran Perbaikan</b>	
Lampiran 24 Saran Perbaikan Seminar Hasil Skripsi Dari Ketua Sidang.....	138
Lampiran 25 Saran Perbaikan Seminar Hasil Skripsi Dari Penguji I.....	139
Lampiran 26 Saran Perbaikan Seminar Hasil Skripsi Dari Penguji Ii.....	140
Lampiran 27 Saran Perbaikan Seminar Hasil Skripsi Dari Pembimbing I.....	141
Lampiran 28 Saran Perbaikan Seminar Hasil Skripsi Dari Pembimbing Ii .....	142
<b>Lampiran Foto</b>	
Lampiran 29 Foto Kegiatan Observasi.....	144
Lampiran 30 Foto Kegiatan Validasi .....	145

## DAFTAR SINGKATAN

*AN* = *Anguttara Nikaya*

*D* = *Digha Nikaya*

*Dhp* = *Dhammapada*

*Dhp A* = *Dhammapada Atthakata*

*Ku* = *Khuddaka Nikaya*

*M* = *Majjhima Nikaya*

*Vin* = *Vinaya Pitaka*

*R & D* = *Research and Development*