



VLDL
Fakultas Bahasa
dan Seni

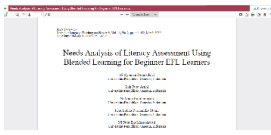
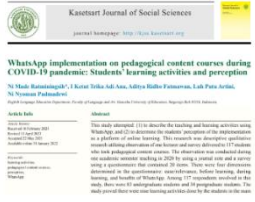
LAPORAN DATA DOSEN

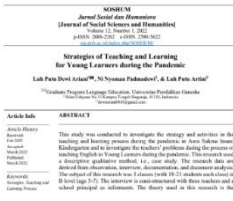
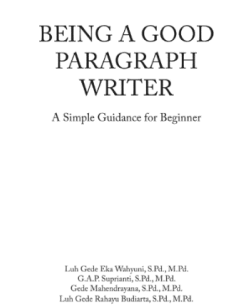
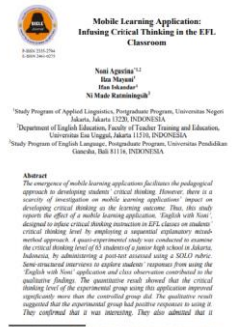
INNOVATION RESOURCES ASSISTANTS

18/08/2022

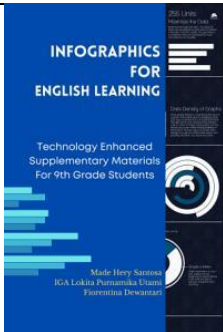
Anggota: Qolbuku Iqrar Al-Hijrah (2012021101)

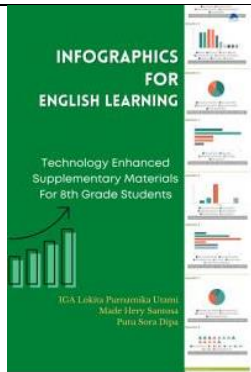
I Gusti Ayu Komang Widia Adnyani (2102041027)

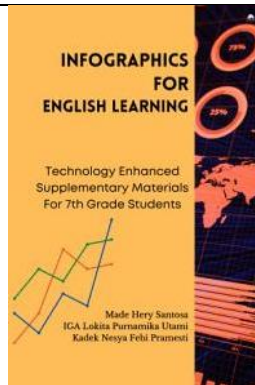
No	Nama Dosen	Prodi	Daftar karya inovatif	Deskripsi	Bukti Inovasi	Tautan
1.	Ni Nyoman Padmadewi Luh Putu Artini Ni Made Ratminingsih IGA Lokita Purnamika Utami Ni Putu Era Marsakawati	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang bagaimana penggunaan teknologi dalam menilai kemampuan siswa di zaman digital menggunakan metode blended		https://jlt.tr.academypublication.com/index.php/jlt/article/view/2394
2.	Ni Made Ratminingsih I Ketut Trika Adi Ana Aditya Ridho Fatmawan Luh Putu Artini Ni Nyoman Padmadewi	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang Penggunaan aplikasi what's app dalam pembelajaran kepada siswa pada saat pandemic covid-19		https://so4.tci-thaijo.org/index.php/kjss/article/view/257021
3.	Nyoman Surya Prawira Putra Ni Nyoman Padmadewi Luh Gd. Rahayu Budiarta	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang penggunaan mind mapping dalam pembelajaran daring pada saat pandemik menggunakan mindmeister		http://www.ijlrhss.com/paper/volume-5-issue-1/13-HSS-1240.pdf

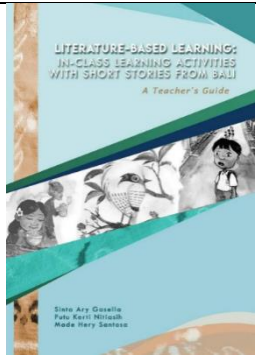
4.	Luh Putu Dewi Ariani Ni Nyoman Padmadewi Luh Putu Artini	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang investigasi penelitian tentang rencana mengajar untuk pelajar muda dimasa pandemi		https://ojs2.pnb.ac.id/index.php/OSHM/article/download/368/257
5.	Luh Gede Eka Wahyuni G.A.P. Suprianti Gede Mahendrayana Luh Gede Rahayu Budiarta,	Pendidikan Bahasa Inggris	E-book	E-book ini adalah membahas bagaimana menulis paragraph yang baik dan benar dalam Bahasa inggris untuk pemula		https://ebooks.cyou/pdf/being-a-good-paragraph-writer-a-simple-guidance-for-beginner/
6.	Ni Made Ratminingsih	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini tentang penggunaan aplikasi seluler sebagai media pembelajaran		http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/SiELE/article/view/23476
7.	Ni Made Ratminingsih I Gede Budasi Wira Dharma Asha Kurnia	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang program membaca seminggu sekali dalam bahasa Inggris		https://ejournal.unndiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/32412
8.	¹ Ni Nyoman Padmadewi ¹ Made Hery Santosa	¹ Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang betapa penting nya penggunaan materi autentik dalam pembelajaran Bahasa inggris menurut pandangan siswa dan guru		https://ejournal.unndiksha.ac.id/index.php/JIPP/article/view/32412

9.	Luh Putu Artini Ni Made Ratminingsih Ni Nyoman Padmadewi	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang pembelajaran berbasis proyek untuk bahasa inggris	Project based learning in EFL classes Material development and impact of implementation Luh Putu Artini, Ni Made Ratminingsih and Ni Nyoman Padmadewi Universitas Pendidikan Ganesha In the contexts where English is taught as a foreign language, especially to beginners, project based learning is often perceived as complicated to implement and difficult to assess. This Indonesian research was inspired by the need to address those misgivings. First, a project based model for practical learning activities in EFL classes was created using a research and development design. In this stage, a careful reading to the English as a Foreign Language curriculum for junior high school students was conducted in an attempt to identify the topics, basic competencies, and indicators of success. Based on the results of the curriculum analysis, a careful development of project based learning tasks was carried out. This article first of all described how the learning materials were developed with reference to the results of curriculum analysis and characteristics of learners. The developed materials were then sent to expert judges to check for relevance, readability and quality of the materials. In the next stage, the materials were tried out in three junior high schools in Bali, Indonesia, to further check the readability and practicability of the product as a teaching and learning innovation. The quasi experiment included classroom observation, interviews with teachers and students, and a questionnaire. The overall impact of the implementation was evaluated using a t test formula. It was found that project based learning caused consistent improvement in the abilities to speak (monologue and dialogue) and to write (on a topic of students' own choice). In addition, it was observable that project based learning has an impact on students' positive attitudes towards learning the foreign language. This was indicated by the motivation, enthusiasm, and excitement on the part of the students during the process of planning, working on a project, as well as on the assessment procedures.	https://www.researchgate.net/publication/326943731_Project_based_learning_in_EFL_classes_Material_development_and_impact_of_implementation
10.	Ni Made Ratminingsih Ngr. Marhaeni Vigayanti	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang penilaian diri terhadap kemandirian dan kompetensi menulis siswa	<i>International Journal of Instruction</i> July 2018 • Vol.11, No.3 p-ISSN: 1308-1470 • www.e-joi.net Self-Assessment: The Effect on Students' Independence and Writing Competence Ni Made Ratminingsih Dr., Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, made.ratminingsih@undiluh.ac.id A.A. I.N. Marhaeni Prof., Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, ogang.marhaeni@undiluh.ac.id I. P. D. Vigayanti M.A., Universitas Pendidikan Ganesha, Indonesia, diuh.vigayanti@pauca.undiluh.ac.id Self-assessment as one of authentic assessments has been currently implemented in EFL teaching pedagogy to give more opportunity to the students to reflect on their own learning and progress. This study aims at investigating the effect of self-assessment on students' independence and writing competence. In the present study, two groups of junior secondary school students in Indonesian were investigated in their learning of English due to the use of self-assessment towards their independence and writing competence of three genre texts. The research used pre-post test only control group design in which one group was given an experimental treatment using self-assessment, while the other received a conventional assessment differing teacher's assessment. There were two types of instruments used: questionnaire of students' independence and writing competence and which underwent validity and reliability testing before the trial. The data were analysed using a one-way ANOVA and MANOVA. Before the inferential statistics analyses were conducted, the data were pre-analytically tested in terms of normality, homogeneity, and multi-co-linearity. The results prove that self-assessment has an effect on the students' independence and writing competence. Thus, teachers are recommended to promote the use of self-assessment to improve the students' independence and writing competence. Keywords: authentic assessment, students' independence, self-assessment, teaching strategy, writing competence INTRODUCTION Teacher's task during or at the end of every lesson is to conduct assessment in order to know students' achievement towards the objective of the lesson. In common practices in Indonesian education context, teachers normally assess their students' work rather than	https://www.researchgate.net/publication/326149432_Self-Assessment_The_Effect_on_Students'_Independence_and_Writing_Competence
11.	Luh Putu Artini Ni Nyoman Padmadewi Putu Kerti Nitiasih Yohana Susana Yembise Padmadewi Ni Nyoman Artini Luh Putu Budiarta Luh Gd Rahayu AAIN Marhaeni	Pendidikan Bahasa Inggris	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang penguatan literasi membaca Bahasa inggris untuk pelajar Bahasa asing	The Asian EFL Journal October 2020 Volume 27, Issue 4.5  Senior Editor: Paul Robertson	https://www.asian-efl-journal.com/monthly-editions-new/2020-monthly-editions-volume-27-issue-4-5-october-2020/index.htm

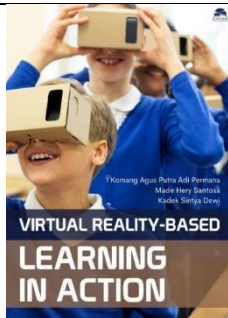
	Ni Nyoman Padmadewi I Dewa Komang Tantra Ni Made Ratminingsih Ni Luh Putu Eka Sulistia Dewi A.A. Gede Yudha Paramartha Ni Komang Arie Suwastini Putu Wiraningsih Ni Luh Putu Sri Adnyani G. A. P. Suprianti I Nyoman Laba Jayanta K. Sintya Dewi M.H. Santosa I.P.B.M Suta						
12.	Made Hery Santosa	Pendidikan Bahasa Inggris	Buku	Buku ini adalah menjelaskan pembelajaran Bahasa Inggris menggunakan cerita sebagai kegiatan pembelajaran untuk pelajar muda Infografis adalah media visual yang menampilkan ringkasan informasi dalam satu slide pada setiap topik. Infografis merupakan salah satu media dan materi pembelajaran penting dalam konteks pembelajaran abad 21, termasuk dalam bidang Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. Buku ini berfungsi sebagai bahan pelengkap	Learning English with Stories: Supplementary Activities for Young Learners Authors Made Hery Santosa Ni Putu Diana Ika Lestari Luh Metri Sulistyra Sudeni Ketut Ari Setyowati Putu Claudia Suriani Editor Made Hery Santosa		https://play.google.com/store/books/details/Made_Hery_Santosa_Infographics_For_English_Learning?id=V4NOEAAAQBAJ

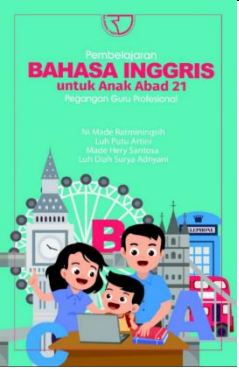
				untuk siswa kelas 9 SMP belajar bahasa Inggris. Ada 13 Topik yang dikembangkan menjadi media infografis. Sebagai bagian dari materi pembelajaran yang efektif, infografis juga disertai dengan 13 latihan yang disempurnakan dengan teknologi QR Code dan Google Form.		
				infografis adalah suatu bentuk media informasi yang disajikan secara visual yang tersusun secara terpadu atas unsur-unsur teks yang dipadukan dengan gambar, ilustrasi, tipografi, dan unsur-unsur lainnya. Mereka merupakan salah satu media dan materi pembelajaran yang penting dalam konteks pembelajaran abad 21, termasuk dalam bidang Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. Buku ini berfungsi sebagai bahan pelengkap untuk siswa kelas 8 SMP belajar bahasa Inggris. Ada 13 topik yang dikembangkan		https://play.google.com/store/books/details/IGA_Lokita_Purnamika_Utami_Infographics_For_Englis?id=Q4NOEAAAQBAJ

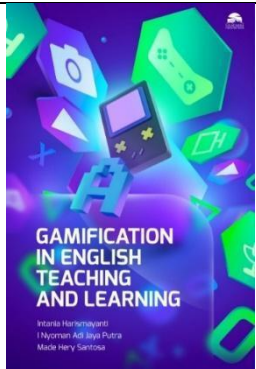
				menjadi media infografis. Sebagai bagian dari materi pembelajaran yang efektif, infografis ini juga dilengkapi dengan soal latihan pilihan ganda yang disempurnakan dengan teknologi QR Code dan Google Form.		
				Infografis dikenal sebagai jenis gambar yang memadukan data dengan desain kreatif untuk menyampaikan pesan kepada khalayak. Ini merupakan salah satu media dan materi pembelajaran yang penting dalam konteks pembelajaran abad 21, termasuk dalam bidang Bahasa Inggris sebagai Bahasa Asing. Buku ini berfungsi sebagai bahan pelengkap bagi siswa kelas 7 SMP yang belajar bahasa Inggris. Ada sepuluh topik yang dikembangkan menjadi media infografis. Sebagai bagian dari materi pembelajaran yang efektif, infografis juga disertai dengan sepuluh latihan yang disempurnakan dengan kode QR dan platform Google Form.		https://play.google.com/store/books/details/Made_Hery_Santosa_Infographics_For_English_Learning?id=NYNOEAAAQBAJ

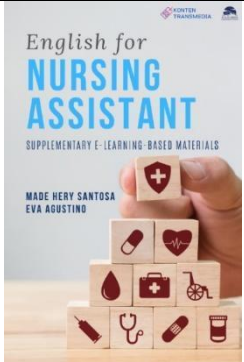
			Cerpen sebagai karya sastra merupakan bahan pembelajaran yang sangat bermanfaat bagi peserta didik. Sembilan cerita pendek yang disajikan dalam buku ini mencakup tema-tema pembelajaran Tematik untuk siswa kelas V SD. Potongan-potongan tersebut disusun secara khusus berdasarkan integrasi tema pembelajaran mata pelajaran Tematik dan budaya Bali disertai dengan kegiatan pembelajaran yang serasi dalam bentuk In-Class Activity sederhana. Setiap sesi mencakup informasi latar belakang, Kegiatan Dalam Kelas, cerita pendek, dan lembar kerja. Pencantuman budaya, topik, elemen cerita, dan kegiatan pembelajaran dilakukan dengan hati-hati untuk memberi peserta didik masukan yang familier namun pengalaman yang menantang. Selain itu, untuk membantu pembelajar mengembangkan bahasa mereka		https://play.google.com/store/books/details/Sinta_Ary_Gaseila_Literature_based_Learning_In_Class?id=eL80EAAAQBAJ
			Tales that tell membantu dalam mendapatkan pengalaman baru, berempati dengan karakter, dan mengambil pelajaran darinya. Einstein mengatakan bahwa tanda kecerdasan		https://play.google.com/store/books/details/Sinta_Ary_Gaseila_Tales_That_Tell?id=wNoZE

				yang sebenarnya bukanlah pengetahuan tetapi imajinasi, melalui membaca cerita kemampuan kita untuk berimajinasi dilatih dan dikembangkan. Ini berkontribusi tidak hanya untuk keterampilan literasi tetapi juga keterampilan pribadi. Satu cerita yang dibaca sekali terkadang akan memberi tahu Anda secara berbeda setelah Anda membacanya untuk kedua kalinya atau lebih. Jadi, baca dan teruslah membaca untuk menemukan lebih banyak pengalaman.		AAAQB AJ
				Menjadi literat atau melek huruf sangat penting saat ini. Setiap individu dituntut untuk bisa melek di era sekarang ini, yaitu mampu melihat berbagai hal dari berbagai sudut pandang, menganalisis dan merangkum dengan menggunakan evaluasi masing-masing. Ada enam jenis literasi dasar yang wajib dikuasai oleh semua orang dewasa ini, yaitu literasi baca tulis, literasi numerasi, literasi sains, literasi digital, literasi finansial, dan literasi budaya dan kewargaan. VLC hanyalah suatu kegiatan kecil dan sederhana untuk membantu penyiapan generasi muda akan literasi		https://play.google.com/store/books/details/Made_Hery_Santosa_Virtual_Literacy_Club_Menyalakan?id=j9MvEAAAQBAJ

				dasar. Untuk itu, masih diperlukan evaluasi dan kegiatan yang berkesinambungan, terintegrasi, dan melibatkan semua pihak relevan		
				Hampir semuanya dapat dicapai melalui teknologi, termasuk belajar bahasa Inggris. Dengan perkembangan aplikasi realitas virtual saat ini, pembelajaran bahasa Inggris dapat diatur untuk berlangsung di lingkungan digital yang hampir nyata dan dapat disesuaikan. Saat ini kami telah membuat dan mengembangkan kegiatan dan ide pembelajaran praktis yang cocok untuk EVE VR (Pembelajaran Berbasis Realitas Virtual Bahasa Inggris) dalam format APK (Android Package Kit). Buku ini ditujukan terutama untuk para guru siswa tingkat menengah, dengan memperkenalkan mereka pada konsep dasar virtual reality, tutorial penggunaan aplikasi EVE VR, belajar bahasa Inggris dengan virtual reality, dan arah masa depan. Buku ini juga menyediakan lampiran lembar kerja gratis yang terkait dengan buku dan aplikasi VR.		https://play.google.com/store/book/details/I_Komang_Agus_Putra_Adi_Permana_Virtual_Reality_Ba?id=szoFEAAAQBAJ

				Bahasa Inggris sangat perlu diperkenalkan sejak dini, sebab semakin awal peserta didik diperkenalkan bahasa target, semakin cepat dan bagus pemerolehan bahasa mereka. Teori terkait menegaskan bahwa usia anak-anak antara 3 sampai dengan 12 tahun merupakan usia emas atau periode kritis (golden age or critical period) untuk belajar apa saja, karena otak mereka masih fleksibel untuk menerima dan memahami berbagai informasi. Termasuk perangkat pemerolehan bahasa mereka (language acquisition device) masih optimal untuk mempelajari bahkan bukan hanya satu bahasa tetapi dwibahasa ataupun multibahasa. Buku ini bertema pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak atau Teaching English for Young Learner (TEYL) memberikan informasi lengkap sebagai pegangan guru profesional dengan mengupas tuntas segala hal terkait pembelajaran untuk anak-anak, mulai dari hakikat dan prinsip pembelajaran bahasa Inggris;		https://www.raja-grafindo.co.id/prодук/pe mbelajar an-bahasa- inggris- untuk- anak- anak- abad-ke- 21-ni- made- ratminin gsih/
--	--	--	--	--	--	---

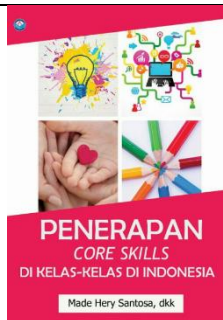
				pendekatan-pendekatan dalam pembelajaran bahasa Inggris; berbagai strategi pembelajaran inovatif khusus anak-anak, yang diperkaya dengan contoh prosedur mengajar sehingga dapat mempermudah guru langsung mempraktikkannya dalam melaksanakan pembelajaran; serta menjelaskan tentang media dan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Inggris untuk anak-anak. Buku ini diperuntukkan bagi para dosen, guru, mahasiswa/calon guru, peneliti, dan pemerhati pendidikan bahasa Inggris untuk anak-anak, dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan bahasa Inggris pada tingkat dasar, sebagai fondasi kesuksesan pendidikan pada tingkat-tingkat berikutnya. Semoga buku ini bermanfaat bagi khalayak.		
				Dalam dunia pendidikan saat ini, gamification telah menerima perhatian yang signifikan karena kekuatannya untuk mengubah cara kita mengajar dan belajar. Gamification memungkinkan guru dan pelajar untuk mengalami serangkaian		https://play.google.com/store/books/details/IntaniaHarismayanti Gamification in English Teaching?id=wgQH

				tantangan yang melibatkan pikiran, tubuh, dan jiwa mereka. Meskipun gamifikasi bukanlah konsep baru, namun belum banyak diekspos ke tingkat pendidikan yang lebih tinggi dalam konteks EFL Indonesia. Buku ini merupakan langkah lebih lanjut untuk memberikan praktik pembelajaran baru untuk memahami apa itu pembelajaran.		EAAAQBAJ
				“Bahasa Inggris untuk Asisten Perawat: Materi Berbasis E-Learning Tambahan” ini dikembangkan berdasarkan kebutuhan primer siswa SMK Keperawatan yang akan menjadi Asisten Perawat setelah mereka lulus dari institusi tersebut. Ada beberapa langkah yang telah dilakukan penulis untuk mengumpulkan data yang menjadi sumber utama dalam mengembangkan buku ini. Setelah analisis kebutuhan siswa, tema-tema penting dikembangkan di setiap unit buku. Temanya meliputi Penilaian Umum, Penanganan Pasien, Kebersihan Pasien, Pemeriksaan Vital Sign, dan Dimensi Gejala. Buku ini berisi contoh-contoh ungkapan bahasa Inggris yang		https://play.google.com/store/books/details/Made_Hery_Santosa_English_for_Nursing_Assistant?id=PIHsDwAAQBAJ

				sangat berguna bagi siswa untuk berlatih dan menguasainya sebelum mereka terjun ke dunia kerja nantinya. Ada juga beberapa kegiatan praktis yang akan melatih siswa untuk mengembangkan keterampilan bahasa mereka Membaca, Menulis, Berbicara dan Mendengarkan. Fitur utama buku ini meliputi pemanfaatan fitur e-learning dan strategi pembelajaran yang lebih efektif. Platform e-learning terutama terdiri dari materi mendengarkan untuk mendukung proses belajar mengajar. Para siswa dapat pergi ke platform e-learning yang telah diatur untuk mendengarkan materi audio untuk menyelesaikan latihan yang disediakan dalam buku. Diharapkan bahwa penggunaan TIK akan memberikan manfaat maksimal bagi siswa yang mempelajari bidang tertentu, seperti Keperawatan yang menggunakan bahasa Inggris sebagai bahasa pengantar.		
--	--	--	--	---	--	--

				Buku pegangan ini dikembangkan untuk memberikan solusi bagi guru bahasa Inggris dalam menghadapi beberapa kesulitan dalam penggunaan aplikasi Android virtual reality Animals of Nusantara untuk pembelajaran bahasa Inggris. Ada tiga unit dalam buku pegangan ini yang terdiri dari informasi lengkap tentang Aplikasi Virtual Reality Hewan Nusantara, tutorial mengunduh dan menggunakan aplikasi ini, dan lima belas kegiatan untuk mengimplementasikan aplikasi ini dalam konteks pembelajaran bahasa Inggris. Buku pegangan ini juga menyediakan lampiran gambar yang terkait dengan buku pegangan dan aplikasi VR di bit.ly/EnglishwithA oN yang dapat diakses secara bebas.		https://play.google.com/store/books/details/I Dewa Ayu Ogik Vira Juspita Banjar Virtual Realit?id=qs7lDwAAQBAJ
				Animals of Nusantara Coloring Book merupakan buku mewarnai untuk anak pada usia dini yang dapat digunakan sebagai kegiatan lanjutan dari aplikasi Animals of Nusantara. Buku ini adalah bagian dari Buku seri Cerdas Kreatif dari aplikasi berbasis virtual reality “Animals of Nusantara” yang telah dikembangkan sebelumnya.		https://play.google.com/store/books/details/Made Hery Santosa Animals of Nusantara Coloring B o?id=RxHUDwAAQBAJ

				Aplikasi tersebut berbasis android dan dapat diunduh melalui Play Store secara gratis di sini. Animals of Nusantara Coloring Book memberikan anak-anak level usia dini informasi dan pengetahuan tentang konsep hewan-hewan endemik yang ada di Indonesia dengan beragam aktivitas lanjutan untuk mengasah keterampilan kreativitas, imajinasi, analisis, dan mencipta setelah mengobservasi objek tiga dimensi dalam aplikasi virtual reality berbasis 360 derajat.		
				Buku ini membahas Animals of Nusantara (AoN) yaitu salah satu produk anak bangsa dari tim Susila Lan Dharma (SLD). Ini adalah aplikasi Virtual Reality (VR) yang memiliki tujuan untuk membantu para siswa dalam belajar bahasa Inggris dengan cara menyenangkan dan inovatif interaktif sesuai dengan konteks kekinian, yaitu abad 21, disrupsi, dan revolusi industri 4.0. Aplikasi ini menggunakan animasi 3D yang didukung oleh fitur 360 derajat. Fitur ini membuat peserta didik dapat melihat, mengamati dan menjelajahi		-

				objek dengan jelas ke segala arah. AoN mengambil hewan endemik Indonesia sebagai tema dan konten. Hewan endemik dikelompokkan menjadi tiga jenis berdasarkan habitatnya. Ada hewan Wallace, Weber, dan Australis. Masing-masing jenis tersebut terdiri dari tiga hewan endemik. Dengan aplikasi ini, peserta didik dapat lebih jelas dan nyata melihat bentuk hewan, mendengar suara mereka, mengamati lingkungan di sekitar hewan, dan membaca informasi tentang hewan dalam bahasa Inggris.		
				Buku ini adalah tentang mewarnai binatang yang ada di nusantara		-
				Dunia pendidikan mengalami banyak sekali transformasi dalam perjalanannya. Saat ini, di jaman inovasi, revolusi industri 4.0, artificial intelligence, dan disrupsi, anak-anak dituntut bisa tetap cerdas, melek digital, sambil mengasah karakternya. Para guru diharapkan		https://www.researchgate.net/publication/337825135_Penerapan_Core_Skills_di_Kelas-In-donesia

				terus meningkatkan kualitas dirinya. Lembaga penyelenggara pembelajaran dituntut mampu beradaptasi dengan disrupsi cepat di dunia. Keterampilan-keterampilan lunak – sering disebut keterampilan abad 21 – sudah menjadi keharusan bagi siapapun, termasuk guru dan murid untuk bisa berperan lebih banyak di dunia tanpa batas ini. Bagaimanakah cerita guru di Batam mengajak anak-anaknya berkolaborasi? Bagaimanakah cerita guru-guru di Jakarta memberi ruang berpikir kritis dan memecahkan masalah pada anak-anak murid mereka? Aktivitas apa yang dilakukan oleh guru di Bogor di alam? Apa yang guru dari beberapa tempat di Indonesia lakukan dalam pembelajarannya agar anak-anaknya bisa melek teknologi dan belajar secara bermakna? Buku ini berisi kisah-kisah para guru dari berbagai tempat di Indonesia yang menerapkan keterampilan-keterampilan abad 21 – disebut core skill – dalam kelas-kelas mereka. Buku ini sangat bermanfaat karena memberi contoh nyata praktek-praktek baik yang bisa dicobakan di		
--	--	--	--	---	--	--

				kelas-kelas para guru secara lebih luas lagi. Semoga SDM Indonesia bisa lebih baik lagi, mampu berperan di dunia global tanpa lupa kearifan lokal.		
				Buku ini membahas tentang rangkuman cerita dari ruang-ruang kelas di tanah borneo		https://www.researchgate.net/publication/339461550-Technology-Based-Education-TBE-Sbuah-Pengantar-Rangkaian-Cerita-dari-Ruang-Ruang-Kelas-di-Tanah-Borneo
			Program Komputer	Program ini adalah Pelajari kosakata bahasa Inggris secara interaktif dengan aplikasi augmented reality		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.GGprod.ev.ARnimamal
				animacareina adalah Sebuah aplikasi khusus tentang sepuluh hewan langka di Indonesia yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris di berbagai lingkungan belajar, termasuk pembelajaran full online dan blended/hybrid sekaligus membantu pembelajar untuk meningkatkan bahasa Inggris, literasi,		https://animacareina.glid.eapp.io/

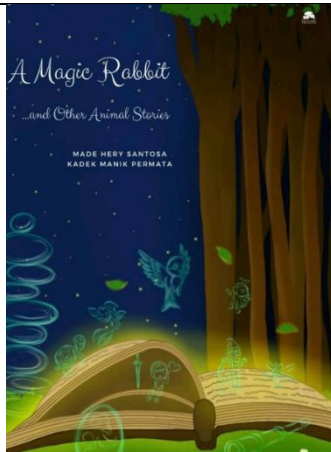
				keterampilan abad ke-21, dan pembelajaran sosial-emosional.		
				animacareworld adalah Sebuah aplikasi khusus tentang sepuluh hewan langka di dunia yang dapat digunakan untuk belajar bahasa Inggris di berbagai lingkungan belajar, termasuk pembelajaran online penuh dan blended/hybrid sambil membantu pelajar untuk meningkatkan bahasa Inggris, literasi, keterampilan abad ke-21, dan pembelajaran sosial-emosional.		https://animacareworld.glideapp.io/
				Kumandang (kegiatan membaca lantang) adalah sebuah aplikasi yang didedikasikan untuk para orang tua ketika menemani putra/putri membaca di rumah. Kumandang menyediakan berbagai pilihan buku berkualitas dari sumber terpercaya yang dapat digunakan dalam melakukan kegiatan membaca lantang. Setiap cerita dalam Kumandang dilengkapi dengan panduan , aktivitas setelah membaca, dan penilaian diri bagi anak. Membiasakan anak menilai dirinya sendiri perlahan akan menumbuhkan		https://kumandang.glideapp.io/

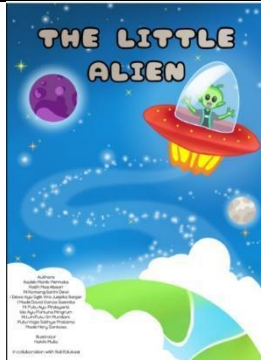
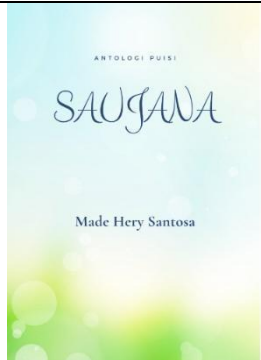
				karakter pemimpin dalam diri mereka sendiri dan memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif terlibat dalam proses pembelajarannya.		
				digifolkcommunication aplikasi yang dirancang untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris di tingkat dasar dan menengah dengan memanfaatkan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan secara interaktif dan menarik, dilengkapi dengan fitur grafis, tata letak, plot, dan audio. Dengan demikian, itu menawan dalam cara multimodal. Aplikasi ini disertai dengan kegiatan tindak lanjut untuk memeriksa pemahaman siswa tentang topik tersebut. Ini berfokus pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan komunikasi dan menggunakan teknologi sebagai media transfer pengetahuan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Ini menarik dan sepenuhnya mendukung keterampilan abad ke-21, otonomi pelajar dan literasi digital yang sangat diperlukan di era global.		https://drive.google.com/file/u/1/d/1PTtNLTuF5B1Ts9glvNUUK6E6XbOqg9e/view?usp=sharing

				digifolkcreativity aplikasi yang dirancang untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris di tingkat dasar dan menengah dengan memanfaatkan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan secara interaktif dan menarik, dilengkapi dengan fitur grafis, tata letak, alur, dan audio. Dengan demikian, itu menawarkan dengan cara multimodal. Aplikasi ini disertai dengan kegiatan tindak lanjut untuk memeriksa pemahaman siswa tentang topik. Ini berfokus pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kreativitas dan menggunakan teknologi sebagai media transfer pengetahuan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Ini menarik dan mendukung penuh keterampilan abad ke-21, otonomi pelajar, dan literasi digital yang sangat diperlukan di era global.		https://drive.google.com/file/d/144RKVC4DhcL7CBcB6LoQ-wl1fClvzldbZ/view
				digifolkcollaboration adalah aplikasi yang dirancang untuk membantu siswa belajar bahasa Inggris di tingkat dasar dan menengah dengan memanfaatkan cerita rakyat dari berbagai daerah di Indonesia yang disajikan secara		https://drive.google.com/file/d/1ziyWf5cJ0qWgdugmRA1P-9MWOPEaYwJN/view

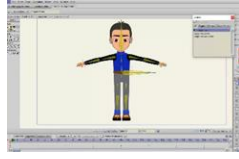
				interaktif dan menarik, dilengkapi dengan fitur grafis, tata letak, alur, dan audio. Dengan demikian, itu menawan dengan cara multimodal. Aplikasi ini disertai dengan kegiatan tindak lanjut untuk memeriksa pemahaman siswa tentang topik. Ini berfokus pada kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan kolaborasi dan menggunakan teknologi sebagai media transfer pengetahuan untuk mendukung pembelajaran abad ke-21. Ini menarik dan mendukung penuh keterampilan abad ke-21, otonomi pelajar, dan literasi digital yang sangat diperlukan di era global.		
				Produk ini akan menjadi pilihan yang baik untuk menjadi media yang inovatif dan menarik bagi pelajar muda. Mereka dapat mempelajari Hewan Endemik Nusantara (Indonesia) berdasarkan klasifikasi faunanya. Ada tiga jenis klasifikasi hewan, Wallace, Weber, dan Australis. Yang satu jenis memiliki tiga hewan. Setiap hewan memiliki penjelasan singkatnya masing-masing. Itu membuat siswa		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SusilaLanDharma.AnimalofNusantara&hl=in

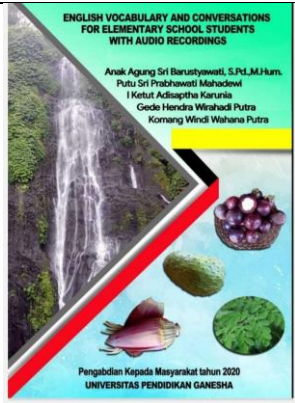
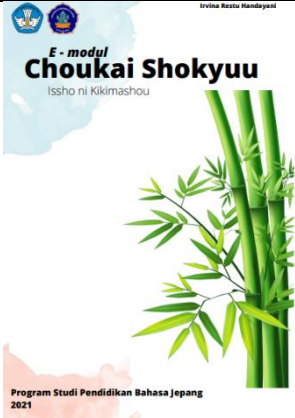
				lebih mudah belajar. Guru dapat menggunakan media ini dan berkolaborasi dengan materi pembelajaran lainnya yang terkait dengan topik. Misalnya, guru meminta siswa untuk mengamati hewan endemik Indonesia secara nyata. Cara terbaik yang dapat guru tawarkan adalah dengan menggunakan produk Hewan Nusantara ini, setelah mengamati Hewan melalui VR siswa dapat menggambarkan Hewan tersebut secara fisik dan perilaku tanpa pergi ke kebun binatang atau bahkan ke habitat aslinya. Sejak virtual reality diperkenalkan dalam kegiatan pembelajaran edukatif, siswa tampak sangat tertarik menggunakan VR sebagai pelengkap materi pembelajaran beserta penjelasan guru.		
				Game berbasis Virtual Reality Kiwa Tengen dirancang untuk membantu siswa untuk menarik minat mereka dalam belajar Bahasa Bali. Game ini juga mendukung Peraturan Pemerintah Bali nomor 80 tahun 2018 yang mewajibkan penggunaan Bahasa Bali setiap hari		https://play.google.com/store/apps/details?id=com.SLDVR.KiwaTengen&hl=in

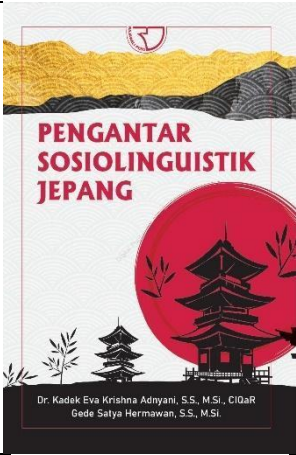
				Rabu. Game ini juga mendukung kegiatan pembelajaran ke-21 yang menggunakan teknologi sebagai media transfer ilmu. Selain itu, berdasarkan kebutuhan siswa dalam belajar saat ini, kami memiliki kepedulian untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dan menarik yang dapat mengajarkan Bahasa Bali secara bermakna.		
				Ini adalah platform untuk kelas privat di area Bali berdasarkan GPS dan kualitas tutor.		
			Dongeng	Buku cerita ini berisi kumpulan tulisan fiksi dari dua pe-nulis yang terdiri dari beberapa karya fiksi kedua penulis dengan tema binatang dalam dua Bahasa, yai-tu Indonesia dan Inggris. Semua cerita ditulis dengan gaya kreatif, fiksional, dan sarat nilai-nilai kehidupan. Trilogi ini bercerita tentang seekor kelinci ajaib yang sejatinya adalah kakek penyihir sakti. Trilogi ini terdiri dari tiga cerita yang berhubungan, yaitu (1) Bagian Satu: Ommi, Linous, Crosui, Canasi, Ki, (2) Bagian Dua: Aranes dan Telur Naga, dan (3) Bagian Tiga: Kisah Teropong Galileo, Palantir, dan Buku		https://play.google.com/store/books/details/Made_Hery_Santosa_A_Magic_Rabbit?id=rfwuEAAAQBAJ

				Pedang di Universitas Leiden.		
				Dongeng ini menceritakan suatu alien kecil yang tersesat di bumi dan dibantu oleh binatang yang ada di bumi. buku ini dapat membantu untuk belajar nama-nama binatang yang ada di bumi dan cerita tidur suatu anak		https://play.google.com/store/books/details/KadekManikPermataTheLittleAlien?id=uTofEAAAQBAJ
			Puisi	Antologi puisi ini adalah lanjutan antologi puisi pertama yang berjudul “Empat Musim Cinta” (2020) dan antologi puisi kedua berjudul “Pelangi Empat Benua” (2021). Antologi puisi ketiga ini berjudul “Saujana” dan di dalamnya berisi 50 karya puisi tentang saujana – sejauh mata memandang – itu sendiri. Terdapat sejumlah puisi dalam antologi ini. Ada tentang jelajah dunia, ada cinta, ada rasa, ada kerendahan hati.		https://www.researchgate.net/publication/361247870_Antologi_Puisi_Saujana
				Terdapat sejumlah puisi dalam antologi ini. Ada tentang pagi di Seoul, hujan salju sekaligus dan hangatnya waterfront di sisi pantai di ujung Amerika, sejuhnya Eropa, hidupnya kehidupan di Australia, hangatnya rumah Ayodya di Bali dan		https://play.google.com/store/books/details/MadeHerySantosaAntologiPuisiPelangiEmpatBenua?id=x0cxEAAAQBAJ

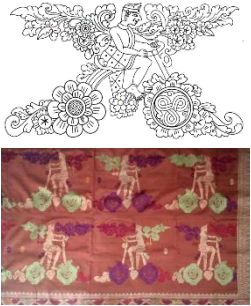
				indahny Indonesia, serta warna-warni pelangi yang menghiasi langit dari perjalanan di empat benua yang bertutur ramah tanpa lupa hangat pelukan Ibu pertiwi. Ada cinta; ada sujud tafakur di bentang merah horizon, ada kerendahan hati tanpa syarat, tanpa batas.		
				Antologi puisi ini adalah tentang banyak cerita, perjalanan, pengalaman, dan refleksi penulis tentang beragam hal yang dilihat, didengar, dan dirasa dari berbagai tempat yang pernah ditinggali dan/ atau dikunjungi sebelumnya. Mayoritas karya puisi-puisi ini dituliskan ketika penulis tinggal di negeri kangguru dengan beberapa variasi dari tempat lain. Antologi puisi ini dibagi dalam empat tema besar, yaitu Cinta, Keluarga, Semesta, dan Spiritual. Masing-masing tema berisikan sejumlah tulisan puisi berisi beragam cerita yang dibalut dalam khazanah sastra berupa puisi. Terdapat total 162 karya puisi yang terbagi menjadi 49 puisi dalam tema “Cinta”, 16 puisi dalam tema “Keluarga”, 44 puisi dalam tema “Semesta”, dan 53	Antologi Puisi Empat Musim Cinta  Made Hery Santosa	https://w ww.rese archgate .net/publ ication/3 4539689 6_Empa t_Musi m_Cinta Antolo gi_Puisi

				puisi dalam tema “Spiritual.”		
			Karya Siaran Media Radio	Bali Educast adalah saluran podcast dari komunitas pendidikan bernama Bali Edukasi. Silakan baca dari tautan ini untuk mengetahui lebih banyak tentang komunitas belajar ini. Anda dapat menonton saluran di Anchor, yang tersedia di bawah ini.		https://anchor.fm/bali-educast-bali-edukasi-podcast
				T-POD: Teacher Podcast terbentuk pada awal tahun 2021 ini. Podcast ini tentang mencari pengalaman, cerita, dan pandangan para pendidik tentang proses pengajaran mereka di berbagai lingkungan seperti dalam pengajaran darurat akhir-akhir ini.		https://anchor.fm/tsaundip
13.	Elly Herliyani	Desain Komunikasi Visual (D3)	Seni Rupa	Gomon adalah suatu karya animasi dua dimensi yang dibuat menggunakan studio pro		https://www.youtube.com/watch?v=RX-eWah_ufk&t=1157s
14.	Rima Andriani Sari I Nyoman Adil Made Aryawan Adijaya	Bahasa Inggris (D4)	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang penggunaan Bahasa Inggris dalam penyajian makanan atau FB service		https://doi.org/10.23887/prasi.v14i1.17889

15.	Anak Agung Sri Barustyawati Putu Sri Prabhawati Mahadewi I Ketut Adisaptha Karunia Gede Hendra Wirahadi Putra Komang Windi Wahana Putra	Bahasa Inggris (D4)	Buku	buku ini merupakan produk dari kegiatan PKM yang dilaksanakan tim pengabdian pada tahun 2020, yang membahas tentang dasar bahasa Inggris yang bisa digunakan sebagai referensi dan alternatif bagi siswa sekolah dasar dalam mempelajari bahasa Inggris.		-
16.	Kadek Eva Krishna Adnyani	Pendidikan Bahasa Jepang	Buku	Buku ini adalah membahas tentang pengaruh nya jenis kelamin dalam Bahasa Jepang yaitu dikenal adanya danseigo (ragam bahasa pria) dan joseigo (ragam bahasa wanita).		https://books.google.co.id/books/about/Bahasa_Jepang_dan_Gender.html?id=4JHcDwAAQBAJ&redir_esc=y
17.	Irvina Restu Handayani	Pendidikan Bahasa Jepang	E-Book	E-Book ini adalah salah satu usaha menyesuaikan bahan ajar mata kuliah choukai shokyuu dengan konsep pembelajaran daring diharapkan lebih mudah diakses, interaktif, efektif dan efisien untuk mendukung hasil belajar mahasiswa.		https://online.flipbuilder.com/gdkxf/gcbm/

19.	Ni Nengah Suartini	Pendidikan Bahasa Jepang	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang pembuatan kata Bahasa Jepang pada neologisme di masyarakat negara Jepang	JAPANESE: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang Vol. 08, No. 01, Juni 2023, pp. 768 JAPANESE: Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Bahasa Jepang ni.nengahsuartini@gmail.com The Emerging of Japanese Neologism and Aging Society Ni Nengah Suartini Department of Japanese Education Faculty, Udayana, Denpasar, Indonesia ni.nengahsuartini@gmail.com ABSTRACT Neologism is the new word, which is different from the old word. Neologism is a new word that is created by society. The emergence of neologism is influenced by many factors, such as the development of science and technology, the development of society, and the development of culture. This study aims to describe the emergence of neologism in Japanese society and to analyze the factors that influence the emergence of neologism. The data used in this research is obtained through observation and interview methods. The results of this study show that the emergence of neologism in Japanese society is influenced by many factors, such as the development of science and technology, the development of society, and the development of culture. This study also shows that the emergence of neologism in Japanese society is a natural process that is part of the development of a language. KEYWORDS Aging Society, Neologism, Social Phenomenon First received: 14 April 2023 Revised: 28 June 2023 Final proof accepted: 27 June 2023 PENDAHULUAN Bahasa adalah medium komunikasi yang digunakan manusia untuk menyampaikan pesan. Perkembangan bahasa dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satunya adalah neologisme. Neologisme adalah kata-kata baru yang diciptakan oleh masyarakat. Fenomena ini dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan masyarakat, dan perkembangan budaya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena neologisme dalam masyarakat Jepang dan menganalisis faktor-faktor yang mempengaruhinya. Data yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa fenomena neologisme dalam masyarakat Jepang dipengaruhi oleh banyak faktor, seperti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, perkembangan masyarakat, dan perkembangan budaya. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa fenomena neologisme dalam masyarakat Jepang adalah proses alami yang merupakan bagian dari perkembangan bahasa. KATA KUNCI Masyarakat Lansia, Neologisme, Fenomena Sosial	https://ejournal.upi.edu/index.php/japaned/article/view/16768
19.	Kadek Eva Krishna Adnyani Gede Satya Hermawan	Pendidikan Bahasa Jepang	Buku	Buku ini adalah tentang membahas Sosiolinguistik pada Bahasa Jepang	 PENGANTAR SOSIOLINGUISTIK JEPANG Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., CIOAR Gede Satya Hermawan, S.S., M.Si.	https://ebooks.gramedia.com/books/pengantar-sosiolinguistik-jepang
20.	I Kadek Antartika I Wayan Sadyana	Pendidikan Bahasa Jepang	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah tentang mengkaji bentuk, fungsi, dan makna tubuh bahasa Bali dan Jepang	Prosiding Seminar Nasional Sains, Bahasa dan Budaya (SERNASB) No. 1 PERBANDINGAN BAHASA TUBUH ORANG BALI DAN ORANG JEPANG I Kadek Antartika, S.S., M.Hum.,¹ I Wayan Sadyana, S.S., M.Si.² Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha Jl. A. Yani 67 Singaraja, Bali 81119 Email: kadek.antartika@upg.ac.id / wayan.sadyana@upg.ac.id Abstract Body language is a sign or symbol as a tool and material used in interaction. Although they are often less aware of it, some nonverbal messages play an important role in communication. This study aims to describe the form, function, and meaning of body language in Balinese and Japanese and to examine the possibility of similarities and differences between the two as a basis for the application of their respective cultural concepts. The data used in this research is obtained through observation and interview methods followed by analysis techniques. The study uses a qualitative approach to analyze the form, function, and meaning of body language in Balinese and Japanese and to explain the differences and similarities. The results revealed that there are similarities and differences between Japanese and Balinese gestures in terms of form, function, and meaning of body language in communication. The difference in the cultural background has a big influence on the appearance of body language forms among Japanese people who are influenced by the cultural concept of <i>Yin-Yang</i>. Likewise, the form of Balinese body language is very much influenced by the cultural concept of <i>Tri Hita Karu</i>. Body language is a symbol that reflects the embodiment of a culture, so it is able to understand the message behind the symbol is very important to know the culture behind it. Keywords: body language, gesture, <i>Tri Hita Karu</i>, <i>Yin-Yang</i> Abstrak Bahasa tubuh merupakan tanda atau simbol sebagai alat dan materi yang digunakan dalam komunikasi. Meskipun sering kali kurang disadari, pesan nonverbal memainkan peran penting dalam komunikasi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bentuk, fungsi, dan makna bahasa tubuh yang ada pada orang Bali dan orang Jepang serta mengkaji kemungkinan adanya persamaan dan perbedaan diantara keduanya dengan metode observasi dan wawancara yang dilanjutkan dengan teknik analisis. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk menganalisis bentuk, fungsi, dan makna bahasa tubuh pada orang Bali dan orang Jepang serta mengidentifikasi persamaan dan perbedaannya. Hasil penelitian menunjukkan adanya persamaan dan perbedaan dari gesture orang Jepang dengan orang Bali baik dari segi bentuk, fungsi, dan makna dari bahasa tubuh dalam komunikasi. Perbedaan latar belakang budaya berpengaruh besar terhadap munculnya bentuk-bentuk bahasa tubuh antara orang Jepang yang dipengaruhi oleh konsep budaya <i>Yin-Yang</i>. Sementara bentuk bahasa tubuh orang Bali sangat dipengaruhi oleh konsep budaya <i>Tri Hita Karu</i>. Bahasa tubuh adalah simbol yang menggambarkan suatu budaya, sehingga untuk memahami pesan di balik simbol tersebut sangat penting untuk mengetahui budaya yang melatar belakangi.	https://ejournal.unmas.ac.id/index.php/sebaya/article/view/4220
21.	Ida Ayu Putu Purnami	Pendidikan Bahasa Bali	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang pelestarian kearifan lokal Bali melalui konservasi naskah lontar, dimana naskah lontar merupakan salah satu warisan budaya yang patut dilestarikan keberadaannya sehingga nantinya dapat dinikmati oleh generasi yang akan datang.	PELESTARIAN KEARIFAN LOKAL BALI MELALUI KONSERVASI NASKAH LONTAR Ida Ayu Putu Purnami Prodi Bahasa Indonesia dan Daerah, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Ganesha, Singaraja Jalan Jend. A. Yani 67 Singaraja 81119, telp. 0862-271541, Fax. 0862-27561 Email: ayupurnami@upg.ac.id ABSTRACT This paper discusses the preservation of local wisdom through the conservation of palm leaf manuscripts, where manuscript palm is one of the cultural heritage that should be preserved existence so that later can be enjoyed by generations to come. The purpose of this research is to save and preserve manuscripts of palm leaf in the form of palm leaf manuscript conservation. This research is descriptive research with observation technique. The process of preservation of manuscripts can be done by saving the source data of local wisdom recorded in manuscripts (handwriting) on palm by cleaning the manuscript manuscripts and arrange them into units that intact and recovery knowledge of local wisdom presented on the manuscript, in which conservative manuscripts of palm leaf are classified into groups of words, religion, weights, culture, habit and more. Classify the types of local wisdom Bali presented in manuscript according to seven cultural elements namely language, knowledge system, social system, social organization, living equipment system and technology, life livelihood system, religious system and art.	https://ejournal.upg.ac.id/index.php/PRAJI/article/view/17894

[illegible]

				Karya Tulis ini adalah membahas faktor yang mempercepat kemampuan membaca	CARA MEMAKSIMALKAN KEMAMPUAN MEMBACA CEPAT Ade Auh Santari Tantri Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, UNDIKSHA E-mail: adea@unp.ac.id Abstrak Kemampuan membaca cepat merupakan hal yang sangat penting untuk dikuasai. Agar tidak ketinggalan informasi yang terbaca, maka kemampuan membaca dengan cepat sangatlah diperlukan. Membaca cepat adalah kegiatan membaca secara cepat dengan waktu yang relatif singkat untuk mengetahui garis besar isi atau ide pokok suatu bacaan, tanpa memperhatikan pemahaman isi. Kegiatan atau membaca cepat adalah dapat dipaparkan informasi atau isi sebuah bacaan secara cepat dan waktu yang relatif singkat sehingga kita tidak akan ketinggalan informasi yang terbaca. Selain itu, wawasan pun akan bertambah luas seiring perkembangan teknologi dan arus informasi yang berkembang sangat cepat. Faktor-faktor yang dapat menghambat kecepatan membaca berasal dari faktor internal dan eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri pembaca, seperti: vokalisasi, gerakan bibir, gerakan kepala, dan sebagainya. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri seorang pembaca, seperti lingkungan, sosial, tradisi, minat atau keparayaan minat, sugesti negatif, dan lain-lain, seperti variabel pada taksonomik bacaan. Cara mengatasi hal ini adalah dengan menghilangkan kebiasaan-kebiasaan buruk saat membaca, meningkatkan konsentrasi, meningkatkan motivasi membaca, dan menanamkan pada diri bahwa membaca itu adalah kegiatan yang menyenangkan dan bermanfaat kegiatan yang membosankan. Model dasar yang harus dimiliki untuk meningkatkan kecepatan membaca adalah mempunyai kosakata yang cukup, mampu berkesadaran, mempunyai kondisi fisik dan mental yang bagus dan mendukung, serta yang paling penting ialah latar belakang pengetahuan.	https://ejournal.undiaksha.ac.id/index.php/AP/article/view/10051
26.	I Nyoman Sila	Pendidikan Seni Rupa	Seni Motif	Songklet adalah jenis tenun tradisional Indonesia yang ditenun dengan menggunakan benang emas atau benang perak. Pada inovatif ini dibuatlah kain songket dengan alat atau industri yang modern dan pemasaran menyeluruh		https://123dok.com/document/y96op0pj-pengembangan-industri-kreatif-songket-berbasis-potensi-jinengda-lem-buleleng.html
27.	Gede Eka Harsana Koriawan	Pendidikan Seni Rupa	Seni Rupa	Karya seni ini adalah yaitu Meredesain alat pengepresan dengan memanfaatkan satu lubang pada salah satu sisi balok yang difungsikan sebagai penahan lontar dengan kawat agar tidak bergerak pada saat penyerutan dan daun lontar tersebut tidak melengkung dengan jumlah yang banyak pada bagian tengah serta tidak membuat daun lontar tersebut berlubang		-
28.	¹ Ni Putu Era Marsakawati ² Rima Andriani Sari ³ Putu Dewi Merlyna Yuda	¹ Pendidikan Bahasa Inggris ² Bahasa Inggris (D4) ³ Pendidikan Bahasa Jepang	Karya Tulis	Karya tulis ini adalah membahas tentang sikap murid dalam menulis blog tentang tourism	Language literacy: Journal of Linguistics, Literature and Language Teaching Volume 1, Number 1, April 2020, pp. 44-50 DOI: 10.24090/llt.v1i1.124 RESOURCES OF ATTITUDES IN STUDENTS' TOURISM BLOGS Ni Putu Era Marsakawati, Rima Andriani Sari, Putu Dewi Merlyna Yuda Pramessti, Komang Wandi Wahana Putra Universitas Pendidikan Ganesha, Singaperbangsa, Indonesia E-mail: marsakawati@gmail.com Received: 2021-05-19 Accepted: 2021-06-07 Abstract Studies concerning the use of attitude resources in students' writing have been conducted by researchers. However, limited attention has been given to investigate how resources of attitude are used in a hybrid genre, such as blog. This paper aims at reporting how attitude resources are related to students' tourism blogs. 50 tourism blogs written by the seventh-semester students of English Education Department, taking English for Tourism as their elective courses, served as the source of data. These data were chosen because their topics were about tourist attractions in Bali. The data were analyzed by following appraisal linguistic analysis. The results show that appreciation and affect resources were used by the students in their blogs. However, the resources used by the students were basic and repetitive words. This study suggests English instructors provide explicit teaching of attitudinal words that the students can use when they are writing tourism blogs. Keywords: attitude resources, appraisal language, blog, writing	https://journal.uisu.ac.id/index.php/linguageliteracy/article/view/3744

[illegible]

33.	¹ Prof. Dr. I Wayan Sadia ² Dr. I Ketut Supir	¹ Pendidikan Bahasa Inggris ² Desain Komunikasi Visual (D3)	Seni Terapan	Karya seni ini adalah uang kepeng yang merupakan kerajinan yang sangat khas di Bali ditujukan untuk memenuhi kebutuhan berbagai keperluan upacara keagamaan umat Hindu di Bali dan keperluan berbagai ornamen atau hiasan di pura atau merajan. pada karya ini pembuatan uang kepen didesain ulang lebih modern dan standar mutu sesuai SNI		http://fisika.undiksha.ac.id/wp-content/uploads/2020/08/19.-Uang-Keping-sadia-2018.pdf
-----	--	--	--------------	--	--	---