

Pendekatan *Deep Learning* dalam Kelas Penyuntingan Bahasa: Dari Teknis ke Reflektif

Santi Pratiwi Tri Utami
Universitas Negeri Semarang
santi_pasca@mail.unnes.ac.id

Abstrak

Praktik penyuntingan kebahasaan masih berorientasi pada capaian kognitif dan psikomotor saja. Padahal, sisi afektif dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna perlu diprioritaskan pula. Oleh karena itu, inovasi untuk menumbuhkan kesadaran, makna, dan kegembiraan dalam proses perkuliahan perlu dihadirkan. Tujuan paparan konseptual ini untuk mengidentifikasi aktivitas perkuliahan Penyuntingan Bahasa yang potensial menjadi cerminan aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, sebagai bagian integral dalam pendekatan *deep learning*. Beberapa aktivitas yang meliputi (1) penyuntingan berbasis refleksi (*mindful editing practice*), (2) penyuntingan teks nyata (*meaningful editing task*), (3) *editing challenge game*, (4) *peer editing*, dan (5) *deep text tracking*, menjadi representasi pendekatan *deep learning* dalam perkuliahan Penyuntingan Bahasa. Hasil identifikasi tersebut mengindikasikan bahwa aktivitas perkuliahan Penyuntingan Bahasa dapat dirancang selaras dengan pendekatan *deep learning*. Hal tersebut berimplikasi pada pengembangan desain instruksional pada mata kuliah Penyuntingan Bahasa, dengan menempatkan pengalaman belajar yang reflektif, kontekstual, dan menyenangkan sebagai komponen inti. Selain itu, hasil kajian ini juga dapat menjadi pijakan awal bagi penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan aktivitas-aktivitas tersebut dalam meningkatkan kualitas capaian kompetensi mahasiswa dalam menyunting kebahasaan teks.

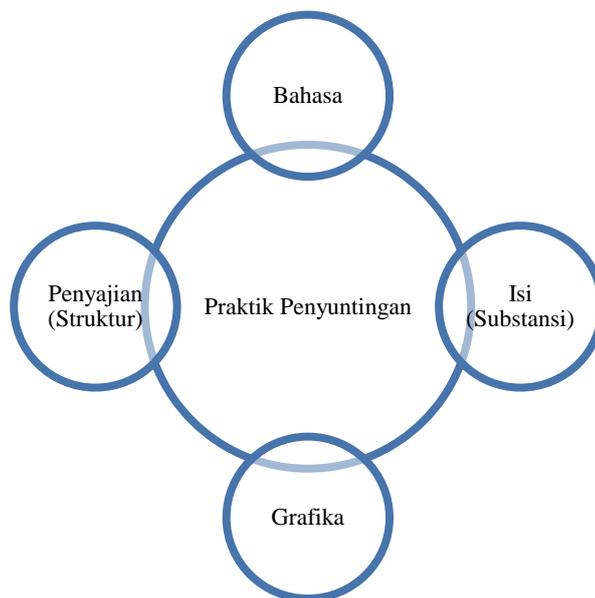
Kata Kunci: Deep Learning, Penyuntingan Bahasa, Praktik Penyuntingan, Tahap Pascapenulisan

1. PENDAHULUAN

Penyuntingan merupakan salah satu aktivitas dalam tahap pascapenulisan. Eneste (2017) menyatakan aktivitas menyunting ialah proses penghalusan dan penyempurnaan atas tulisan yang sudah dihasilkan. Pendapat yang sama dinyatakan Tompkins (2019) yang menyatakan penyuntingan ialah proses pemeriksaan dan perbaikan unsur mekanik tulisan seperti ejaan, diksi, kalimat efektif, dan kepaduan paragraf. Aspek tersebut yang kemudian disebut dengan penyuntingan bahasa. Hartono dan Utami (2020) menyebut penyuntingan bahasa merupakan salah satu fokus dalam proses penyuntingan, yang fokus pada kesesuaian bahasa yang digunakan dengan tingkat perkembangan sasaran, komunikatif, ketepatan bahasa, serta keruntutan dan kesatuan gagasan (Bagan 1).

Perkuliahan Penyuntingan Bahasa menetapkan capaian kompetensi terampil menyunting aspek kebahasaan, baik pada genre naskah ilmiah, sastra, maupun jurnalistik. Selama ini, simulasi penyuntingan kebahasaan masih berorientasi pada capaian kognitif dan psikomotor saja. Padahal, sisi afektif dan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna perlu diprioritaskan pula (Sanjaya, 2013). Oleh karena itu, inovasi untuk

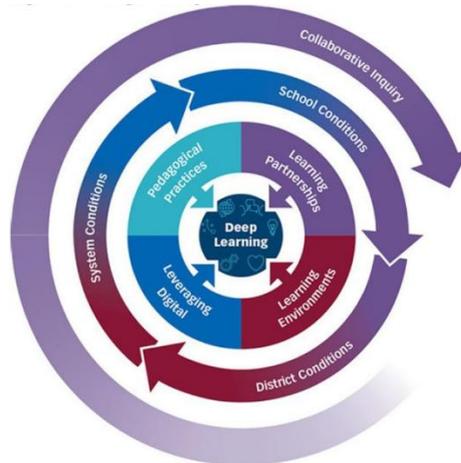
menumbuhkan kesadaran, makna, dan kegembiraan perlu dihadirkan.



Bagan 1. Aspek-Aspek Penyuntingan Naskah

Pendekatan pembelajaran yang selaras dengan proyeksi tersebut ialah pendekatan *deep learning* yang menekankan pemahaman mendalam selama proses pembelajaran. Ramsden (1992) menyatakan potensi *deep learning* yang memungkinkan mahasiswa tidak sekadar mengingat informasi yang diduplikasinya, tetapi juga memahami dan mengaplikasikannya dalam konteks kehidupan yang dijalani. Oleh karena itu, mahasiswa harus aktif, berpikir kritis, memiliki kemampuan pemecahan masalah, dan mampu membangun keterkaitan antara teori yang dipelajari dan praktik di lapangan.

Secara umum Fullan (2018) menyatakan tujuan *deep learning* ialah (1) membantu mahasiswa mengembangkan kompetensi mereka, sehingga dosen perlu mengubah peran menjadi fasilitator pembelajaran dengan merancang pengalaman belajar mahasiswa, (2) mendukung kampus dan pemerintah dalam mengubah cara praktik belajar dan cara mengukur pembelajaran yang autentik. Hal tersebut dapat dicermati dalam kerangka kerja *deep learning* (gambar 1). Selama proses perkuliahan, elemen pendukung yang perlu disediakan, antara lain (1) *learning partnerships* meliputi kerja sama antara mahasiswa dan dosen, (2) *learning environments* ialah lingkungan perkuliahan yang mendorong keterlibatan aktif dan bermakna, (3) *leveraging digital* dengan menggunakan teknologi untuk memperkaya pengalaman belajar, (4) *pedagogical practices* melalui strategi pengajaran yang inovatif dan relevan dengan kebutuhan mahasiswa.

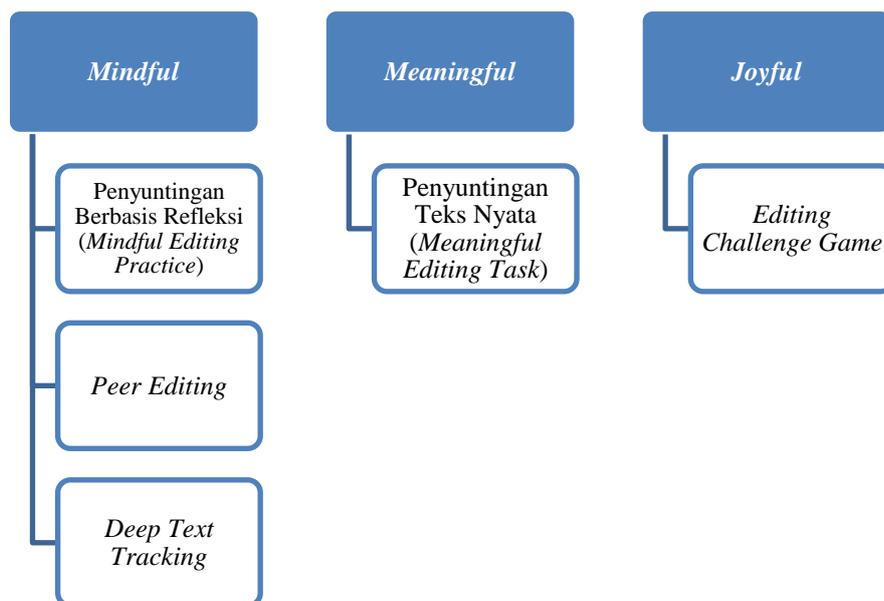


Gambar 1. Kerangka Kerja *Deep Learning*

Selaras dengan inovasi yang perlu dihadirkan dalam perkuliahan Penyuntingan Bahasa, pendekatan *deep learning* dapat menjadi acuan untuk mewujudkannya. Tujuan paparan konseptual ini untuk mengidentifikasi aktivitas perkuliahan Penyuntingan Bahasa yang potensial menjadi cerminan aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful*, sebagai bagian integral dalam pendekatan *deep learning*.

2. PEMBAHASAN

Hasil identifikasi menempatkan (1) penyuntingan berbasis refleksi (*mindful editing practice*), (2) penyuntingan teks nyata (*meaningful editing task*), (3) *editing challenge game*, (4) *peer editing*, dan (5) *deep text tracking* sebagai representasi pendekatan *deep learning* dalam perkuliahan Penyuntingan Bahasa (Bagan 2).



Bagan 2. Identifikasi Implementasi Pendekatan *Deep Learning*
Hakikat, urgensi, manfaat, dan tahapan setiap aktivitas-aktivitas tersebut meliputi,

a. Penyuntingan Berbasis Refleksi (*Mindful Editing Practice*)

Stuart (2012) menyatakan aktivitas penyuntingan ialah bentuk perhatian terhadap pembaca, dengan menyadari bahwa setiap perubahan yang dilakukan bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan pengalaman membaca. Pendekatan ini menjadikan aktivitas menyunting sebagai praktik penuh kesadaran (*mindfulness*), dengan mengajak penulis dan penyunting (editor) untuk melepaskan ego, menerima perubahan, dan melihat proses penyuntingan sebagai bagian integral dari komunikasi yang efektif untuk mewujudkan hasil tulisan yang berkualitas.

Dalam aktivitas di kelas, mahasiswa sebagai editor diajak untuk simulasi menyunting dengan penuh empati dan perhatian terhadap kebutuhan pembaca melalui teks yang sedang digarap. Saputra (2020) menekankan bahwa penyuntingan, sebagai bagian dari proses penulisan, yang dilakukan dengan penuh perhatian tidak hanya meningkatkan kualitas tulisan, tetapi juga memberikan ketenangan dan kepuasan bagi editor itu sendiri maupun penulisnya. Selain manfaat yang besar, aktivitas ini memiliki beberapa urgensi, antara lain tidak menjadikan aktivitas menjadi dominan menyunting secara teknis, meningkatkan literasi mahasiswa, menumbuhkan etika penyuntingan, dan mendukung pengembangan proses berpikir mahasiswa (Plotnik, 1984).

Implementasi penyuntingan berbasis refleksi (*mindful editing practice*) melalui beberapa tahapan (Moore, 2012) yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 1. Tahapan Penyuntingan Berbasis Refleksi (*Mindful Editing Practice*)

Tahapan	Tujuan	Aktivitas
<i>Mindful Preparation</i>	Membangun kesadaran diri sebelum menyunting.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melatih kesadaran diri secara singkat dengan mengatur pernapasan selama 2-3 menit. 2. Menetapkan niat membantu penulis menyampaikan pesan secara jelas dan efektif. 3. Membaca sekilas keseluruhan teks tanpa mengubah apa pun terlebih dahulu (pemakluman).
<i>Initial Reflection</i>	Mengaktifkan pemikiran kritis dan empati.	Menetapkan dengan cermat sasaran pembaca tulisan yang disunting, tujuan berdasarkan esensi tulisan, dan pesan utama yang ingin disampaikan.
<i>Mindful Editing Process</i>	Menghasilkan suntingan yang berkualitas.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fokus pada keutuhan pesan, logika argumen, dan relevansi informasi. Kemudian, merefleksi: Apakah bagian-bagian tersebut penting? Apakah pembaca akan paham? Apakah bagian-bagian tertentu dalam tulisan dapat membantu atau justru mengganggu keterbacaan? dsb. 2. Cek keterpaduan antarparagraf, transisi antarbagian, dan urutan ide. Kemudian, merefleksi: Bagaimana alur keterbacaannya dari sudut pandang pembaca? 3. Ejaan, diksi, kalimat efektif, kepaduan paragraf, tata bahasa, dan konsistensi gaya. Kemudian, direfleksi bahwa dalam menyunting tidak tergesa-gesa, dan tidak menghakimi kesalahan sebagai sebuah kebodohan, tetapi sebagai peluang perbaikan.
<i>Compassionate Feedback</i>	Memberi umpan balik atas hasil suntingan.	Memberi catatan atau komentar terhadap hasil suntingan kepada penulis secara jelas, jujur, dan tidak menjatuhkan.
<i>Post-Editing Reflection</i>	Memberi jeda untuk merefleksi hasil suntingan.	Merenungkan proses dan hasil suntingan: Apa tantangan terbesar saat menyunting? Apa hal baik yang ditemukan dalam tulisan? Bagaimana pengalaman menyunting berpengaruh terhadap cara berpikir?
<i>Peer Mindful Editing (Opsional)</i>	Merefleksi kembali umpan balik dari teman sejawat.	Saling bertukar dan memberi umpan balik atas hasil suntingan dengan teman sejawat.

b. Penyuntingan Teks Nyata (*Meaningful Editing Task*)

Fang & Schleppegrell (2010) menyatakan penyuntingan teks nyata (*meaningful editing task*) ialah kegiatan menyunting teks otentik atau teks yang benar-benar akan diterbitkan atau dipublikasikan, bukan teks buatan atau rekaan yang hanya sekadar digunakan sebagai sarana simulasi atau praktik menyunting, dengan tujuan meningkatkan keterampilan menyunting dan berpikir kritis mahasiswa secara kontekstual. Aktivitas perkuliahan ini menempatkan mahasiswa sebagai editor aktif yang dilakukan dalam bentuk kerja sama dengan penerbit-penerbit di bawah naungan Ikapi (Ikatan Penerbit Indonesia) atau APPTI (Afiliasi Penerbit Perguruan Tinggi Indonesia), baik melalui program Praktisi Mengajar maupun perjanjian kerja sama antarlembaga yang telah dilaksanakan sebelumnya. Urgensi praktik ini, antara lain untuk melatih memahami struktur dan tujuan teks, meningkatkan kepekaan terhadap kesalahan kebahasaan, dan mengembangkan keterampilan menulis (Emilia, 2010).

Implementasi penyuntingan teks nyata (*meaningful editing task*) melalui beberapa tahapan (Derewianka & Jones, 2012) yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 2. Tahapan Penyuntingan Teks Nyata (*Meaningful Editing Task*)

Tahapan	Tujuan	Aktivitas
Pemahaman Konteks	Mempertimbangkan dengan detail keterpahaman pembaca sebelum proses menyunting.	Mahasiswa diberi teks otentik dan diminta memahami jenis, tujuan, sasaran pembaca, dan konteks sosial budaya teks yang akan disunting.
Identifikasi Kesalahan	Mulai mengidentifikasi dan menandai kesalahan kebahasaan dalam teks.	Mahasiswa mengidentifikasi berbagai aspek yang perlu diperbaiki, yang meliputi keseluruhan komponen kebahasaan dan kesesuaiannya dengan genre teks. Aktivitas ini bisa dilakukan secara individu maupun kelompok.
Diskusi dan Refleksi	Memperkuat keterampilan berpikir kritis dan argumentatif.	Mahasiswa mendiskusikan temuan mereka dalam kelompok.
Penyuntingan (Revisi Teks)	Memberi umpan balik atas hasil suntingan.	Mahasiswa melakukan perbaikan terhadap teks berdasarkan hasil analisis dan diskusi. Bisa memanfaatkan fitur dalam <i>on screen editing</i> atau <i>manual editing</i> (Utami, 2022).
Presentasi dan Umpan Balik	Mengasah kemampuan komunikasi akademik dan mempertanggungjawabkan keputusan atas hasil suntingan.	Mahasiswa mempresentasikan hasil revisi dan menerima masukan dari dosen atau teman sejawat.

Refleksi Akhir	Merefleksi proses perkuliahan yang telah dilalui.	Mahasiswa menuliskan atau menyampaikan refleksi mengenai: apa yang mereka pelajari dari proses penyuntingan, kesulitan yang dihadapi, bagaimana pengalaman ini dapat diterapkan di dunia nyata.
----------------	---	---

c. *Editing Challenge Game*

Kapp (2012) menyatakan kegiatan perkuliahan, termasuk perkuliahan Penyuntingan Bahasa, dapat yang dikemas dalam bentuk permainan untuk membuat proses belajar lebih seru, kompetitif, dan interaktif. Implementasinya urgen karena perkuliahan Penyuntingan Bahasa sering dianggap terlalu teknis, sehingga cenderung membosankan oleh sebagian mahasiswa. Oleh karena itu, bentuk permainan dapat mengatasi kejenuhan dan meningkatkan antusiasme belajar. Selain itu, *editing challenge game* juga melatih respons cepat terhadap kesalahan teks, ketelitian, dan kemampuan editorial yang dibutuhkan di dunia kerja.

Beberapa ciri *editing challenge game*, yaitu (1) berbasis tantangan (*challenge-oriented*), mahasiswa diberi tugas menyunting teks yang mengandung berbagai jenis kesalahan berbahasa dengan tujuan atau misi tertentu, (2) dibatasi waktu (*time-limited*), setiap permainan memiliki batas waktu tertentu untuk menguji kecepatan dan ketelitian peserta, (3) bersifat kompetitif dan/atau kolaboratif, mahasiswa dapat berkompetisi individu atau dalam tim untuk meraih skor tertinggi, menyelesaikan tugas tercepat, atau hasil paling akurat, (4) menggunakan sistem penilaian, yang dilakukan berdasarkan ketepatan penyuntingan, jumlah kesalahan yang diperbaiki, kreativitas dalam memperbaiki gaya bahasa, dan kecepatan kerja, (5) interaktif dan menyenangkan (*fun learning*), pembelajaran dikemas secara menarik, misalnya dengan papan skor, hadiah, atau umpan balik langsung dari dosen, dan (6) berbasis teknologi atau manual, bisa memanfaatkan fitur digital atau dengan kertas dan pensil (Aeni, Ahmadi, & Permana, 2022; Sari, 2023).

Implementasi *editing challenge game* melalui beberapa tahapan yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 3. Tahapan *Editing Challenge Game*

Tahapan	Tujuan	Aktivitas
<i>Preparation Stage</i>	Menyiapkan teks dan menetapkan aturan permainan.	Teks untuk simulasi menyunting yang mengandung kesalahan kebahasaan yang beragam telah disiapkan terlebih dahulu.

		Kemudian, ditetapkan aturan permainan terkait durasi, kriteria penilaian, sistem poin, dan bentuk kolaborasi (individu atau kelompok).
<i>Challenge Launching</i>	Memulai permainan.	Mahasiswa menerima teks dan instruksi permainan.
<i>Editing in Action</i>	Menyunting sesuai instruksi permainan.	Mahasiswa menyunting teks secara langsung, dapat dalam pola manual atau digital sesuai instruksi, dengan batasan waktu.
<i>Assessment & Feedback</i>	Memberi umpan balik atas hasil suntingan.	Dosen memberi nilai berdasarkan ketepatan, kelengkapan, dan kecepatan. Bisa disertai papan skor atau umpan balik terbuka.
<i>Reflection & Discussion</i>	Merefleksi proses dan hasil perkuliahan, sekaligus menetapkan pemenang tantangan.	Mahasiswa dan dosen mendiskusikan hasil penyuntingan. Kemudian, menganalisis perbaikan. Selain itu, mahasiswa menyampaikan strategi saat gim berlangsung. Aktivitas diakhiri dengan penetapan pemenang.

d. Peer Editing

Nunan (1991) menyatakan *peer editing* ialah suatu proses yang melibatkan sesama mahasiswa sebagai editor, untuk saling memberikan umpan balik terhadap hasil suntingan teks masing-masing dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan kualitas tulisan. Aktivitas *peer editing* ialah bagian dari pendekatan kolaboratif yang memungkinkan mahasiswa menjadi editor yang kritis. *Peer editing* tidak hanya digunakan dalam proses menyunting aspek kebahasaan, tetapi juga aspek isi, organisasi, dan gaya penulisan. Selain itu, Berg (1999) berpendapat manfaat utama *peer editing* meliputi (1) peningkatan kualitas tulisan, (2) pengembangan keterampilan komunikasi dan kolaborasi, (3) meningkatkan motivasi dan rasa tanggung jawab, dan (4) terselenggaranya pembelajaran dua arah.

Urgensi *peer editing* antara lain (1) meningkatkan keterampilan berpikir kritis, saat menyunting tulisan orang lain, mahasiswa belajar mengenali kelemahan dan kekuatan struktur tulisan, (2) membangun kesadaran metakognitif, wawasan untuk memperbaiki karya sendiri dapat muncul setelah menyunting tulisan orang lain, (3) mengurangi beban guru, aktivitas *peer editing* menjadi strategi yang memberdayakan mahasiswa tanpa selalu mengandalkan umpan balik guru, dan (4) mendorong kolaborasi dan komunikasi, aktivitas *peer editing* dapat menciptakan ruang untuk merefleksi dan diskusi antarmahasiswa (Paulus,

1999).

Implementasi *peer editing* melalui beberapa tahapan (Harmer, 2004; Min, 2006) yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 4. Tahapan *Peer Editing*

Tahapan	Tujuan	Aktivitas
<i>Pre-Editing Stage</i>	Memberikan instruksi awal kepada mahasiswa.	Beberapa aktivitas awal, antara lain (1) penugasan awal, (2) pengenalan rubrik penilaian, dan (3) pemberian pelatihan singkat.
Pertukaran Naskah	Menukar naskah dengan sejumlah instruksi.	Mahasiswa saling bertukar naskah dengan teman sejawat secara anotasi.
<i>Peer Editing Stage</i>	Menyunting sesuai instruksi.	Mahasiswa menyunting teks dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan.
Diskusi Singkat	Mendiskusikan hasil suntingan.	Mahasiswa diberi waktu untuk mendiskusikan hasil penyuntingan untuk mengklarifikasi komentar atau masukan yang diberikan.
Revisi oleh Penulis	Merevisi dan merefleksi proses dan hasil perkuliahan.	Mahasiswa merevisi naskah berdasarkan masukan yang telah diberikan sekaligus refleksi.
<i>Post-Editing</i>	Mengevaluasi dan memberikan umpan balik.	Dosen mengevaluasi hasil akhir naskah maupun kualitas proses <i>peer editing</i> , serta memberikan umpan balik.

e. *Deep Text Tracking*

Sommers (1980) menyatakan *deep text tracking* ialah pendekatan yang menganalisis jejak proses suntingan dalam teks, baik secara eksplisit (penambahan, penghapusan, penggantian) maupun implisit (perubahan struktur argumen, serta peningkatan kohesi dan koherensi). Urgensi *deep text tracking*, antara lain untuk memahami bagaimana proses teks berkembang menjadi tulisan siap terbit atau publikasi, bukan hanya hasil akhir. Selain itu, *deep text tracking* diharapkan melatih mahasiswa untuk melakukan proses penyuntingan secara bermakna (*beyond surface-level correction*), mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan digunakan sebagai alat evaluasi atas peningkatan keterampilan menyunting teks.

Implementasi *deep text tracking* melalui beberapa tahapan yang dipaparkan pada tabel berikut.

Tabel 5. Tahapan *Deep Text Tracking*

Tahapan	Tujuan	Aktivitas
<i>Comprehending the Initial Text</i>	Memberikan pemakluman terhadap teks untuk memahami konteks.	Mahasiswa membaca dan memahami teks awal secara menyeluruh sebelum mulai menyunting.

<i>Identifying Surface and Deep Issues</i>	Mengidentifikasi dan memilah kesalahan yang akan disunting.	Mahasiswa mengidentifikasi dua jenis kesalahan, yaitu kesalahan <i>surface-level</i> (kesalahan aspek komponen kebahasaan) dan <i>deep-level</i> (kesalahan struktur argumen, ketidaksesuaian gaya tulisan, dsb).
<i>First-Level Editing</i>	Memfokuskan proses penyuntingan pada kesalahan <i>surface-level</i> .	Mahasiswa menyunting teks dengan mempertimbangkan aspek kebahasaan.
<i>Substantive Revision</i>	Memfokuskan proses penyuntingan pada kesalahan <i>deep-level</i> .	Mahasiswa menyunting teks dengan mempertimbangkan aspek non-kebahasaan.
<i>Reflection and Justification</i>	Merefleksi dan memberikan alasan atas justifikasi kesalahan.	Mahasiswa menuliskan alasan atas setiap perubahan yang dibuat. Kemudian, menyusun <i>tracking</i> kesalahan sebagai bentuk <i>metakognisi</i> .

3. PENUTUP

Paparan aktivitas dan tahapan (1) penyuntingan berbasis refleksi (*mindful editing practice*), (2) penyuntingan teks nyata (*meaningful editing task*), (3) *editing challenge game*, (4) *peer editing*, dan (5) *deep text tracking* mengindikasikan bahwa aktivitas perkuliahan Penyuntingan Bahasa dapat dirancang selaras dengan pendekatan *deep learning*. Aktivitas-aktivitas tersebut menjadi cerminan aspek *mindful*, *meaningful*, dan *joyful* sebagai bagian integral dalam pendekatan *deep learning*. Artinya, sisi afektif dan pengalaman belajar yang menyenangkan serta bermakna sangat mungkin diupayakan dalam perkuliahan Penyuntingan Bahasa yang biasanya cenderung mengedepankan sisi kognitif dan psikomotor dari serangkaian simulasi menyunting yang dilakukan mahasiswa.

Implikasi positif atas keselarasan ini merujuk pada pengembangan desain instruksional pada mata kuliah Penyuntingan Bahasa. Dosen dapat menempatkan pengalaman belajar yang reflektif, kontekstual, dan menyenangkan sebagai komponen inti yang integral dengan keseluruhan proses perkuliahan. Implementasinya tentu dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan capaian perkuliahan dari setiap pertemuan, pun dapat bervariasi atau dikombinasikan. Selain itu, paparan ini diharapkan dapat menjadi pijakan awal bagi penelitian lanjutan untuk menguji keefektifan aktivitas-aktivitas tersebut dalam meningkatkan kualitas kompetensi menyunting mahasiswa, utamanya dalam menyunting aspek kebahasaan teks.

DAFTAR PUSTAKA

- Aeni, E. S., Ahmadi F, Y., & Permana, I. (2022). Pemanfaatan Fitur *Track Change* pada Perkuliahan *Editing* di Perguruan Tinggi. *Semantik*, 11(2), 203-214. <https://doi.org/10.22460/semantik.v11i2.p203-214>.
- Berg, E. C. (1999). The Effects of Trained Peer Response on ESL Students' Revision Types and Writing Quality. *Journal of Second Language Writing*, 8(3), 215-241. [https://doi.org/10.1016/S1060-3743\(99\)80115-5](https://doi.org/10.1016/S1060-3743(99)80115-5).
- Derewianka, B., & Jones, P. (2012). *Teaching Language in Context*. Oxford University Press.
- Emilia, E. (2010). *Teaching Writing: Developing Critical Learners*. Bandung: Rizqi Press.
- Eneste, P. (2017). *Buku Pintar Penyuntingan Naskah*. Gramedia Pustaka Utama.
- Fang, Z., & Schleppegrell, M. J. (2010). Disciplinary Literacies across Content Areas: Supporting Secondary Reading through Functional Language Analysis. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 53(7), 587–597. <https://doi.org/10.1598/JAAL.53.7.6>.
- Fullan, M., Quinn, J., & McEachen, J. (2018). *Deep Learning: Engage The World Change The World*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Harmer, J. (2004). *How to Teach Writing*. London: Longman.
- Hartono, B., & Utami, S. P. T. U. (2020). *Dasar-Dasar Penyuntingan Naskah*. Depok: Rajagrafindo
- Kapp, K. M. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. New Jersey: Wiley.
- Min, H. T. (2006). The Effects of Trained Peer Review on EFL Students' Revision Types and Writing Quality. *Journal of Second Language Writing*, 15(2), 118-141. <https://doi.org/10.1016/j.jslw.2006.01.003>.
- Moore, D. W. (2012). *The Mindful Writer: Noble Truths of The Writing Life*. Somerville, MA: Wisdom Publications.
- Nunan, D. (1991). *Language Teaching Methodology: A Textbook for Teachers*. New Jersey: Prentice Hall.
- Paulus, T. M. (1999). The Effect of Peer and Teacher Feedback on Student Writing. *Journal of Second Language Writing*, 8(3), 265-289. [https://doi.org/10.1016/S1060-3743\(99\)80117-9](https://doi.org/10.1016/S1060-3743(99)80117-9).
- Plotnik, A. (1984). *The Elements of Editing: A Modern Guide for Editors and Journalists*. New York: Macmillan.
- Ramsden, P. (1992). *Learning to Teach in Higher Education*. London: Routledge.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Saputra, M., Piscayanti, K., & Agustini, D. (2020). The Effect of Mindful Learning on Students' Writing Competency. *JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia)*, 9, 553. <https://doi.org/10.23887/jpi-undiksha.v9i4.25484>.
- Sari, L. P. (2023). Pengembangan Media *Game* Edukatif Digital Rephrase Quest Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SMK Nurul Hidayah Bandung. *Skripsi*. <https://repository.upi.edu/103450>.
- Sommers, N. (1980). Revision Strategies of Student Writers and Experienced Adult Writers. *College Composition and Communication Journal*, 31(4), 378–388.

<https://doi.org/10.2307/356588>.

- Stuart, J. L. (2012). *The Art of Compassionate Editing: How Mindfulness at The Keyboard Can Save Your Sanity. The Mindful Word*.
<https://www.themindfulword.org/compassionate-editing-mindfulness/>, diakses 10 Mei 2025.
- Tompkins, G. E. (2019). *Teaching Writing: Balancing Process and Product*, 7 Edition. London: Pearson.
- Utami, S.P.T. (2022). Teknologi dalam Penyuntingan Naskah Bahasa Indonesia: Studi Komparasi Pemanfaatan Aplikasi SIPEBI, ejaan.id, lektur.id, typhoonline.com, dan typograp.com. *ITELL Conference Proceeding 2022*, 234-242.
<https://www.itell.or.id/conference/index.php/itell/itell2022/paper/view/169/12>.