SENTRI:
Jurnal Riset Ilmiah
ejournal.nusantaraglobal.ac.id/index.php/sentri
DOI: https://doi.org/10.55681/sentri.v5i10.7401

Vol. 5, No. 10, Oktober 2026
e-ISSN: 2963-1130
pp. 5604-5616

Rancangan Konseptual Model Pembelajaran Menulis Cerpen Berbasis Story Cube Dan Project-Based Learning Dalam Perspektif Pragmatisme John Dewey

Susiati Pamungkas[1*], Anas Ahmadi[2]
Program Studi Magister Pendidikan Bahasa dan Sastra, Universitas Negeri Surabaya

*Corresponding Author's e-mail: 26020835008@mhs.unesa.ac.id

Article History:
Received: August 8, 2026
Revised: September 18, 2026
Accepted: October 28, 2026

Keywords:
Cube; Project-Based Learning; short story writing; pragmatism; John Dewey

Abstract: *Short story writing instruction still faces difficulties in generating initial ideas, developing plots, and starting stories, as learning tends to emphasize final products and theoretical understanding. Studies on Story Cube have mostly focused on procedures and effectiveness at the primary and Islamic junior high school levels, while its philosophical foundation has received little attention. This article aims to formulate a conceptual design of a short story writing learning model based on Story Cube through Project-Based Learning (PjBL) and to analyze its foundation in John Dewey's pragmatism. The study employs a qualitative approach with a philosophical library research design. Primary sources are Dewey's works, while secondary sources are literature on pragmatism in education, the creative process, short story writing instruction, and Story Cube and PjBL. Data were analyzed through content analysis and hermeneutic interpretation. The study yields a six-stage model design: experience trigger, project planning, drafting, peer editing, publication, and reflection. Dewey's foundation appears in four aspects: Story Cube as a trigger of concrete experience, short story writing as reconstruction of experience and aesthetic expression, PjBL as a vehicle for learning by doing and social interaction, and reflection as inquiry that maintains the continuity of experience. Conceptually, the random stimulus of Story Cube becomes educative only when it is connected to students' personal experience and guided from play toward purposeful creative work. The design has not been validated by experts or tested empirically; validation may be pursued through development research or quasi-experiments with eleventh-grade senior high school students.*

Copyright © 2026, The Author(s).
This is an open access article under the CC–BY-SA license

How to cite: Pamungkas, S., & Ahmadi, A. (2026). RANCANGAN KONSEPTUAL MODEL PEMBELAJARAN MENULIS CERPEN BERBASIS STORY CUBE DAN PROJECT-BASED LEARNING DALAM PERSPEKTIF PRAGMATISME JOHN DEWEY. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, *5*(10), 5604–5616. https://doi.org/10.55681/sentri.v5i10.7401

PENDAHULUAN

Menulis cerita pendek (cerpen) merupakan kompetensi penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena menuntut murid untuk menggali ide, merancang alur, dan mengembangkan unsur intrinsik cerita secara terpadu. Dalam praktiknya, murid masih mengalami hambatan dalam proses kreatif tersebut, khususnya dalam menentukan gagasan awal, mengembangkan rangkaian peristiwa, dan memulai penulisan cerita (Khairunnisa & Devianty, 2026; Khoirunnisa & Mulyaningsih, 2025). Pada tingkat SMP, hambatan itu juga berupa rendahnya kepercayaan diri murid dalam menghasilkan cerpen (Husniati et al., 2025).

Hambatan tersebut kerap dikaitkan dengan pembelajaran menulis yang lebih menekankan produk akhir dan pemahaman teoretis, sehingga kesempatan murid

memperoleh pengalaman nyata sebagai pemicu ide menjadi terbatas (Ulviani, 2025). Perlu dicatat bahwa bukti-bukti tersebut sebagian besar berasal dari jenjang SD, MTs, dan SMP, sedangkan bukti pada jenjang SMA masih terbatas; keterbatasan ini menjadi alasan rancangan dalam artikel ini diposisikan sebagai rancangan konseptual yang perlu diuji pada kelas XI.

Dalam kondisi demikian, pemilihan media dan model pembelajaran menjadi keputusan pedagogis yang menentukan. Salah satu alternatif yang mulai banyak digunakan ialah media Story Cube, yaitu permainan kubus bergambar yang dilempar untuk merangsang munculnya ide dan unsur cerita. Kuasi-eksperimen dengan 35 murid pada kelas eksperimen dan 35 murid pada kelas kontrol menunjukkan bahwa permainan ini berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar menulis narasi murid kelas VI sekolah dasar (Sultan et al., 2020). Pengembangan media dadu cerita berbasis gamifikasi dinilai layak dan praktis, dan temuannya mengisyaratkan bahwa pengacakan dapat mengurangi hambatan awal dalam menemukan ide (Khairunnisa & Devianty, 2026). Keefektifan Story Cubes juga dilaporkan pada murid madrasah tsanawiyah (Khoirunnisa & Mulyaningsih, 2025). Studi lain memadukan dadu bercerita dengan Google Sites untuk membantu murid kelas V menggali dan mengembangkan gagasan cerpen (Hanifah et al., 2026), sementara Andriani et al. (2026) menguji Story Cube pada pemahaman bacaan murid kelas IV.

Sementara itu, Project-Based Learning (PjBL) telah banyak diterapkan dalam pembelajaran menulis cerpen. Penerapannya dilaporkan meningkatkan keterampilan menulis cerpen murid kelas XI SMA (Br Barus et al., 2023; Efendi Pohan & Br Sembiring, 2024) serta menunjang keterampilan menulis dan kemampuan kreatif murid sekolah dasar (Adnan et al., 2023). Pada tingkat SMA/MA, PjBL yang dipadukan dengan teknik 3N yang dikembangkan Ki Hajar Dewantara berpengaruh terhadap kemampuan menulis teks cerpen (Setyowati & Subandiyah, 2023).

Secara filosofis, PjBL berakar pada gagasan project method Kilpatrick (1918) yang berkembang dalam tradisi pragmatisme John Dewey, yakni pendidikan sebagai pembentukan kembali pengalaman melalui interaksi sosial dan kegiatan yang bermakna. Gagasan ini tampak dalam prinsip learning by doing, pembelajaran yang berpusat pada murid, dan sekolah sebagai miniatur kehidupan bermasyarakat, serta dinilai sejalan dengan arah Kurikulum Merdeka dan pendekatan pembelajaran mendalam (Mananna et al., 2025). Dewey (1938) menegaskan bahwa pendidikan sejati tumbuh dari pengalaman, tetapi tidak semua pengalaman bernilai edukatif. Story Cube, yang pada dasarnya berbentuk permainan (game) dan belum banyak dikaji landasan filosofisnya, dapat ditafsirkan sebagai stimulus terstruktur yang memantik gagasan, sedangkan PjBL memfasilitasi learning by doing untuk mengolah gagasan itu menjadi cerpen. Penafsiran ini perlu diuji secara kritis, sebab stimulus acak tidak dengan sendirinya menjadi pengalaman edukatif.

Dewey dipilih sebagai kerangka bukan semata-mata karena PjBL berakar pada pemikirannya, melainkan karena filsafat pengalamannya menyediakan kriteria untuk menilai kualitas pengalaman belajar, yaitu kontinuitas, interaksi, pertumbuhan, dan refleksi (Dewey, 1938). Kriteria ini memungkinkan diajukannya pertanyaan yang tidak terjawab oleh kajian efektivitas: kapan stimulus acak seperti Story Cube menjadi pengalaman edukatif, dan kapan ia berhenti sebagai hiburan?

LANDASAN TEORI

1.1 Pragmatisme dan Filsafat Pengalaman John Dewey

Pragmatisme memandang pengetahuan sebagai sarana menyelesaikan permasalahan nyata melalui tindakan dan pengalaman. Dewey (1916) menjelaskan bahwa pendidikan merupakan proses rekonstruksi pengalaman yang mendorong pertumbuhan dan kemampuan berpikir murid. Prinsip ini menekankan learning by doing, interaksi dengan lingkungan, dan refleksi sebagai bagian dari pembelajaran bermakna. Dewey (1938) juga menegaskan bahwa pengalaman perlu diarahkan agar mendukung perkembangan murid. Pemikiran tersebut relevan dengan pembelajaran aktif dan berbasis proyek (Qomariah & Fauziati, 2023; Mananna et al., 2025).

1.2 Pengalaman dan Proses Kreatif

Dewey (1934) memandang seni sebagai pengalaman yang menggabungkan persepsi, emosi, dan pemikiran menjadi karya bermakna. Pengalaman estetis dapat mengembangkan imajinasi, kepekaan, dan kreativitas murid (Grierson, 2017; Chen, 2017). Dalam pembelajaran sastra, Rosenblatt (1978) menjelaskan bahwa makna karya terbentuk melalui interaksi pembaca dengan teks. Oleh karena itu, pengalaman dan refleksi menjadi dasar pengembangan kreativitas dalam menulis cerpen.

1.3 Pembelajaran Menulis Cerpen

Menulis merupakan keterampilan produktif yang membutuhkan latihan berkelanjutan (Ahmadi, 2020; Tarigan, 2008). Flower dan Hayes (1981) menjelaskan bahwa proses menulis meliputi perencanaan, pengembangan gagasan, dan revisi. Penulisan cerpen juga membutuhkan kemampuan menyusun tema, tokoh, latar, alur, dan sudut pandang secara terpadu (Nurgiyantoro, 2024). Namun, murid masih menghadapi kesulitan menemukan ide, mengembangkan alur, dan membangun kepercayaan diri (Khoirunnisa & Mulyaningsih, 2025; Husniati et al., 2025). Karena itu, diperlukan pembelajaran yang mendorong kreativitas dan pengembangan tulisan secara bertahap.

1.4 Story Cube dan Project-Based Learning

Story Cube merupakan media kubus bergambar yang membantu murid menemukan dan mengembangkan ide cerita. Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media ini berpotensi meningkatkan keterampilan menulis narasi dan cerpen (Sultan et al., 2020; Khoirunnisa & Mulyaningsih, 2025). Sementara itu, Project-Based Learning (PjBL) merupakan model pembelajaran berbasis proyek yang mendorong penyelidikan, kemandirian, dan penciptaan karya (Thomas, 2000). Penerapan PjBL juga dilaporkan mendukung keterampilan menulis dan kreativitas murid (Adnan et al., 2023; Rizki & Abdurahman, 2024). Dengan demikian, Story Cube berfungsi sebagai pemantik ide, sedangkan PjBL mengarahkan pengembangan ide menjadi cerpen yang utuh.

1.5 Integrasi Story

Pragmatisme Dewey menjadi landasan filosofis pembelajaran berbasis pengalaman, Story Cube berfungsi sebagai pemantik gagasan, sedangkan PjBL mengorganisasikan proses pengembangan gagasan menjadi karya. Integrasi ketiganya mencakup pemberian stimulus, pengembangan ide, penyusunan draf, diskusi, revisi, dan refleksi. Proses ini diharapkan membantu murid menghasilkan cerpen yang kreatif dan terstruktur melalui pengalaman belajar yang aktif dan bermakna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kepustakaan (library research) dan kajian filosofis untuk menyusun rancangan konseptual pembelajaran menulis cerpen berbantuan Story Cube dan Project-Based Learning (PjBL) berdasarkan pragmatisme John Dewey (Zed, 2017; Bakker & Zubair, 1990). Objek kajian meliputi

pembelajaran menulis cerpen pada murid kelas XI SMA serta enam konsep pemikiran Dewey, yaitu kontinuitas dan interaksi, pengalaman sebagai transaksi, learning by doing, hubungan bermain dan bekerja, pengalaman estetis dan ekspresi, serta berpikir reflektif. Sumber data terdiri atas karya primer Dewey, yaitu Democracy and Education (1916), How We Think (1933), Art as Experience (1934), dan Experience and Education (1938), serta sumber sekunder berupa buku dan artikel ilmiah yang membahas pragmatisme Dewey, pengalaman kreatif, pembelajaran menulis cerpen, Story Cube, dan PjBL.

Pengumpulan data dilakukan melalui dokumentasi dengan menelusuri Google Scholar, Garuda, dan berbagai portal jurnal pada 26 Oktober 2026 menggunakan kata kunci yang relevan dengan fokus penelitian. Literatur diseleksi berdasarkan kesesuaian topik, tahun publikasi, kelengkapan identitas bibliografi, dan keterlacakan sumber. Kajian mengenai Story Cube dan PjBL diutamakan dari publikasi tahun 2020–2026, sedangkan literatur sekunder mengenai pemikiran Dewey menggunakan rentang tahun 2016–2026. Seluruh sumber terpilih kemudian dibaca, dibandingkan, dan dicatat dalam matriks berdasarkan konsep utama, temuan penelitian, serta relevansinya terhadap rancangan pembelajaran.

Analisis data dilakukan melalui analisis isi konseptual dan interpretasi hermeneutik dengan mengelompokkan literatur berdasarkan konsep Dewey, fungsi Story Cube, karakteristik PjBL, dan permasalahan pembelajaran menulis cerpen (Krippendorff, 2004; Miles et al., 2014). Selanjutnya, pemikiran Dewey ditafsirkan berdasarkan konteks karya dan keterkaitan antara bagian dengan keseluruhan pemikirannya, kemudian dibandingkan dengan hasil penelitian terdahulu (Bakker & Zubair, 1990; Gadamer, 1960/2004). Hasil analisis disintesiskan menjadi rancangan konseptual pembelajaran yang mengintegrasikan pemberian stimulus, pengembangan gagasan, penyusunan cerita, diskusi, revisi, dan refleksi. Setiap hubungan antarkonsep dibedakan berdasarkan sumber teori, temuan penelitian terdahulu, dan interpretasi penulis agar hasil kajian tidak disamakan dengan bukti efektivitas empiris.

Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber dengan membandingkan karya primer Dewey, literatur sekunder, dan penelitian terdahulu yang relevan (Moleong, 2017). Selain itu, keterlacakan referensi, pencatatan proses analisis, dan pemeriksaan konsistensi antara konsep filosofis dengan rancangan pembelajaran dilakukan untuk menjaga kredibilitas interpretasi. Penelitian ini menghasilkan rancangan konseptual yang belum melalui validasi pakar maupun pengujian empiris. Oleh karena itu, hasil penelitian dibatasi pada sintesis teoretis dan koherensi konseptual, bukan pada klaim efektivitas model pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Rancangan Model Pembelajaran

Berdasarkan hasil kajian pustaka, Story Cube dan PjBL berpotensi diintegrasikan ke dalam rancangan model pembelajaran yang bertumpu pada pengalaman konkret dan menghasilkan cerpen sebagai produk akhir. Rancangan terdiri atas enam tahap. Kerangka dasarnya mengacu pada ciri PjBL menurut Thomas (2000) dan alur umum PjBL: pertanyaan pemantik, perencanaan proyek, pelaksanaan, penyusunan produk, dan evaluasi. PjBL dipahami sebagai model yang melibatkan murid dalam kegiatan proyek yang menghasilkan produk, membiasakan mereka menemukan sendiri (inkuiri), mengkaji, merencanakan, berpikir kritis, dan memecahkan masalah, serta menerapkan pengetahuan,

keterampilan, dan sikap dalam berbagai konteks (Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2015, sebagaimana dikutip Made & Suplig, 2020). Story Cube diintegrasikan sebagai stimulus gagasan kreatif, sedangkan refleksi ditempatkan sebagai penutup untuk meninjau proses dan hasil. Tabel 1 merangkum tahap model.

Tabel 1. Tahap model pembelajaran menulis cerpen berbasis *Story Cube* dan PjBL

Tahap	Aktivitas murid	Peran guru	Konsep Dewey
1. Pemantik pengalaman	Melempar *Story Cube*, mengamati gambar, menceritakan kesan awal, dan mengaitkan gambar dengan pengalaman pribadi	Menyajikan pertanyaan pemantik, misalnya "Cerita apa yang tersembunyi di balik gambar-gambar ini?"	Kontinuitas dan interaksi; pengalaman sebagai transaksi
2. Perencanaan proyek	Berdiskusi dalam kelompok, memilih gambar, dan menyusun kerangka cerita (tokoh, latar, konflik, alur)	Memfasilitasi diskusi dan menyediakan lembar perencanaan	Kontinuitas dan interaksi; dari bermain ke bekerja
3. Penulisan draf	Mengembangkan kerangka menjadi cerpen secara mandiri atau berpasangan	Mendampingi dan menyediakan *scaffolding* unsur intrinsik	Rekonstruksi pengalaman; pengalaman estetis dan ekspresi
4. Penyuntingan bersama	Bertukar draf, memberi dan menerima masukan, lalu merevisi	Memberi umpan balik formatif	Kontinuitas dan interaksi; berpikir reflektif (pengujian gagasan)
5. Publikasi karya	Membacakan, memamerkan, atau menerbitkan antologi kelas	Menyiapkan ruang publikasi	Pengalaman estetis dan ekspresi
6. Refleksi	Menilai proses dan hasil, serta merumuskan pelajaran yang diperoleh	Memandu pertanyaan reflektif	Berpikir reflektif; inkuiri

Tahap 3 dan 4 sejajar dengan tahap penyusunan dan peninjauan dalam model proses menulis (Flower & Hayes, 1981). Kekhasan rancangan ini karena itu terletak pada tahap 1 dan 2, yaitu Story Cube sebagai pemantik yang dikaitkan dengan pengalaman murid, serta pada kriteria Deweyan yang dipakai untuk menilai kualitas setiap tahap. Sebagai usulan indikatif, tahap 1 dan 2 dapat dilaksanakan dalam satu pertemuan, tahap 3 dan 4 masing-masing satu hingga dua pertemuan agar draf dan revisi tidak tergesa, serta tahap 5 dan 6 dalam satu pertemuan; penyesuaian bergantung pada alokasi jam pelajaran dan jumlah murid. Rancangan ini bersifat konseptual dan belum diuji secara empiris. Efektivitasnya baru dapat dinyatakan setelah uji coba di kelas.

Tabel 2 menjabarkan konsep Dewey menjadi rumusan operasional dan indikator pada murid, disertai status dasar pemetaannya. Indikator tersebut merupakan usulan penulis dan dapat dijadikan dasar penyusunan instrumen pada

Tabel 2. Operasionalisasi konsep Dewey dalam rancangan model

Konsep Dewey	Rumusan dalam model	Indikator pada murid	Dasar pemetaan
Kontinuitas dan interaksi	Gambar hasil lemparan dikaitkan dengan pengalaman atau pengamatan pribadi sebelum dikembangkan; diskusi kelompok, penyuntingan bersama, dan publikasi menjadi ruang interaksi	Murid menyebut pengalaman pribadi yang berkaitan dengan gambar pilihannya; murid memberi dan memanfaatkan masukan sejawat	Konsep tersurat (Dewey, 1938); penerapan pada gambar kubus dan penyuntingan sejawat merupakan inferensi penulis
Pengalaman sebagai transaksi	Murid melempar, memilih, menafsirkan, lalu menanggung akibat pilihannya terhadap alur	Murid menjelaskan alasan pilihan gambar dan dampaknya pada alur	Konsep tersurat (Dewey, 1916; 1938); kaitannya dengan pemilihan gambar merupakan inferensi penulis
Rekonstruksi pengalaman melalui *learning by doing*	Murid mengolah gambar dan pengalaman pribadi menjadi tokoh, latar, konflik, dan alur dalam draf cerpen	Draf memuat unsur cerita yang bersumber dari gambar dan pengalaman murid, disertai keputusan kreatif yang dapat dijelaskan	Konsep tersurat (Dewey, 1916); kesesuaian PjBL dengan *learning by doing* didukung kajian sekunder (Mananna et al., 2025); penerapan pada menulis cerpen merupakan inferensi penulis
Dari bermain ke bekerja	Pelemparan kubus hanya pemantik; kerja proyek berpusat pada pertanyaan pemandu dan produk akhir	Murid menyelesaikan dan memublikasikan cerpen, serta menjelaskan bagaimana gagasan awal dari permainan berkembang menjadi tujuan cerita	Konsep tersurat (Dewey, 1916); pembagian fase bermain dan kerja pada model merupakan inferensi penulis

Konsep Dewey	Rumusan dalam model	Indikator pada murid	Dasar pemetaan
Pengalaman estetis dan ekspresi	Cerpen disusun agar memiliki awal, perkembangan, dan penyelesaian yang terasa utuh bagi pembaca	Pembaca sejawat dapat menyebut bagian awal, perkembangan, dan penyelesaian cerita; penulis menjelaskan pilihan ekspresinya	Konsep tersurat (Dewey, 1934) dan dibahas kajian sekunder (Grierson, 2017; Hanes & Weisman, 2016); kesejajaran dengan struktur cerpen bersifat analogis
Berpikir reflektif	Refleksi terstruktur pada penyuntingan dan pada akhir pembelajaran	Murid menulis jurnal refleksi yang membandingkan draf awal dan akhir serta merumuskan strategi penulisan berikutnya	Konsep tersurat (Dewey, 1933); pemetaan fase berpikir reflektif ke proses menulis merupakan inferensi penulis

Story Cube sebagai Pemantik Pengalaman Konkret

Dewey (1938) menegaskan bahwa pendidikan sejati tumbuh dari pengalaman, tetapi tidak semua pengalaman bernilai edukatif; pengalaman perlu dipilih dan ditata agar mengarah pada pengalaman berikutnya yang lebih kaya. Dalam kerangka itu, Story Cube dipandang sebagai kondisi yang terstruktur, bukan sebagai pengalaman itu sendiri. Gambar pada kubus memberi stimulus indrawi, dan unsur kejutan dari lemparan menantang murid menafsirkan sesuatu yang tidak sepenuhnya mereka kendalikan. Pengalaman dalam arti penuh baru terjadi ketika murid bertindak atas stimulus itu dan mengalami akibatnya (Dewey, 1916), yakni pada tahap 1 sampai 3 model. Karena itu, rumusan yang dipakai dalam artikel ini adalah Story Cube sebagai pemantik pengalaman konkret.

Penelitian terdahulu konsisten dengan pandangan ini, tetapi tidak menguji tafsir Deweyan. Kuasi-eksperimen dengan 35 murid pada masing-masing kelas melaporkan pengaruh signifikan Story Cube terhadap hasil belajar menulis narasi (Sultan et al., 2020), dan pengembangan media dadu cerita dinilai layak dan praktis serta mengisyaratkan berkurangnya hambatan awal dalam menemukan ide (Khairunnisa & Devianty, 2026). Temuan itu menunjukkan bahwa stimulus konkret yang dapat diamati, disentuh, dan didiskusikan membantu murid mengawali tulisan. Namun, temuan tersebut berasal dari studi pada jenjang SD dan MTs yang mengukur capaian atau kelayakan media, sehingga hanya mendukung, belum membuktikan, tafsir Deweyan atas Story Cube.

Dari sisi kritis, terdapat keberatan Deweyan yang perlu dijawab. Dewey (1938) mengkritik pendidikan yang menanamkan bahan, standar, dan metode dari luar tanpa kaitan dengan pengalaman murid. Lemparan acak berisiko menjadi imposisi serupa: gambar yang tidak berkaitan dengan dunia murid memaksa mereka menafsirkan situasi yang bukan miliknya, sehingga berisiko menjadi sekadar hiburan atau tantangan yang arbitrer. Rancangan ini menanggapinya melalui tiga langkah. Pertama, murid mengaitkan

gambar dengan pengalaman pribadi sebelum mengembangkannya (prinsip kontinuitas). Kedua, murid berhak memilih dan menolak gambar, sehingga kejutan hadir pada lemparan tetapi keputusan akhir tetap pada murid. Ketiga, guru menyiapkan beberapa kumpulan gambar yang relevan dengan latar murid tanpa menentukan gambar yang jatuh dan cerita yang dibuat; guru mengatur ranah stimulus, sedangkan arah cerita diputuskan murid. Dengan langkah itu, lemparan dadu menjadi awal transaksi antara murid dan lingkungannya, bukan sekadar pembangkit ide acak. Ketegangan antara "acak" dan "relevan" tidak hilang sepenuhnya dan menjadi salah satu hal yang perlu diuji pada penelitian lanjutan.

Dari Permainan menuju Kerja Kreatif

Karena Story Cube berasal dari dunia permainan, kajian ini perlu menjawab apakah permainan layak menjadi dasar pembelajaran. Dewey (1916) tidak mempertentangkan bermain dan bekerja. Kegiatan bermain bernilai ketika berkembang secara bertahap menjadi kegiatan yang memiliki tujuan dan hasil yang disadari, dan ia mengingatkan agar kegiatan di sekolah tidak berhenti pada hiburan semata atau jatuh menjadi kerja yang membosankan. Dalam model ini, pelemparan dan penafsiran gambar merupakan fase bermain, sedangkan perencanaan proyek hingga publikasi merupakan fase kerja yang berpusat pada pertanyaan pemandu dan produk berupa cerpen. Tahap perencanaan proyek menjadi titik peralihan yang menentukan, sebab pada tahap inilah gagasan spontan diberi arah dan tujuan.

Menulis Cerpen sebagai Rekonstruksi Pengalaman

Bagi Dewey (1916), pendidikan adalah rekonstruksi atau reorganisasi pengalaman yang menambah makna pengalaman itu sendiri dan meningkatkan kemampuan mengarahkan pengalaman berikutnya. Menulis cerpen dapat dilihat sebagai salah satu bentuk rekonstruksi tersebut. Murid mengambil pengalaman awal (gambar dari Story Cube dan pengalaman hidupnya sendiri), mengolahnya menjadi tokoh, latar, konflik, dan alur, lalu menghasilkan karya yang bermakna bagi dirinya dan pembacanya. Dengan begitu, unsur intrinsik cerpen (Nurgiyantoro, 2024) tidak hanya dipelajari sebagai daftar istilah, tetapi dapat dialami sebagai keputusan kreatif. Pembacaan terakhir ini merupakan inferensi penulis.

Pandangan Dewey tentang seni memperkuat hal ini. Pengalaman estetis lahir ketika pengalaman tertata menjadi kesatuan yang utuh dengan permulaan, perkembangan, dan penyelesaian (Dewey, 1934). Kesejajarannya dengan struktur cerita (pengenalan, konflik, dan penyelesaian) bersifat analogis: yang dimaksud Dewey adalah kualitas pengalaman yang dihayati, bukan bagan alur sebuah karya. Rancangan ini karena itu tidak menyamakan keduanya, melainkan memakai kriteria keutuhan sebagai pertanyaan penuntun saat penyuntingan: apakah pembaca merasakan awal, perkembangan, dan penyelesaian yang saling menguatkan. Kajian lain menunjukkan bahwa belajar melalui tindakan ekspresi, termasuk penulisan puitis, bersifat estetis dan menjaga kesinambungan antara seni dan kehidupan sehari-hari (Grierson, 2017), dan bahwa pengalaman dan ekspresi merupakan contoh pembelajaran kreatif dengan refleksi mendalam sebagai tahap penting (Hanes & Weisman, 2016). Dalam pendidikan sastra, perspektif transaksional (Rosenblatt, 1978) juga menopang tahap publikasi dan penyuntingan bersama, ketika cerpen bertemu pembaca nyata. Artinya, ketika murid mengubah gambar acak menjadi cerita yang runtut, mereka tidak sekadar mengerjakan tugas bahasa, tetapi dapat menjalani proses kreatif dalam pengertian Dewey.

PjBL sebagai Wahana Learning by Doing

PjBL melibatkan murid dalam penyelesaian tugas kompleks yang mengharuskan mereka merancang kegiatan, menentukan keputusan, dan menghasilkan produk (Thomas, 2000). Karakteristik ini selaras dengan prinsip learning by doing dan pembelajaran berpusat pada murid dalam pemikiran Dewey (Mananna et al., 2025), dan secara historis PjBL memang berakar pada project method Kilpatrick (1918). Dalam model ini, proyek diwujudkan melalui penciptaan cerpen secara menyeluruh, dari penggalian ide hingga publikasi karya, bukan sekadar mengerjakan soal tentang cerpen.

Kelima ciri PjBL menurut Thomas (2000) dapat dipetakan pada rancangan ini. Proyek menjadi pusat pembelajaran karena cerpen adalah inti kegiatan, bukan tugas tambahan setelah materi (tahap 2 sampai 6). Pertanyaan pemandu dimunculkan pada tahap 1 dan 2. Penyelidikan konstruktif terjadi ketika murid menelaah pengalaman, menguji alternatif alur, dan merevisi berdasarkan masukan (tahap 2 sampai 4). Otonomi murid tampak pada pilihan gambar, tema, dan alur (tahap 2 dan 3). Keotentikan diwujudkan melalui publikasi bagi pembaca nyata (tahap 5).

Sejumlah penelitian melaporkan hasil yang sejalan. PjBL dilaporkan meningkatkan keterampilan menulis cerpen murid SMA (Br Barus et al., 2023; Rizki & Abdurahman, 2024) dan menunjang keterampilan menulis serta kemampuan kreatif murid sekolah dasar (Adnan et al., 2023). Studi-studi tersebut tidak berlandaskan pragmatisme Dewey secara eksplisit; keterkaitannya dengan Dewey bersifat historis-konseptual melalui project method Kilpatrick (1918), bukan temuan empiris. Studi Setyowati dan Subandiyah (2023) menunjukkan bahwa PjBL dapat dipadukan dengan gagasan pendidikan tokoh Indonesia, sehingga pemaduan PjBL dengan kerangka filosofis tertentu layak dikaji. Story Cube dapat melengkapi PjBL dengan stimulus konkret untuk menggali dan mengembangkan gagasan cerita, aspek yang belum menjadi fokus utama penelitian-penelitian tersebut.

Peran Guru dan Komunitas Belajar

Dewey (1916) memandang sekolah sebagai miniatur masyarakat yang memungkinkan murid belajar hidup bersama melalui praktik demokrasi. Guru bertugas menciptakan dan mengelola lingkungan belajar, bukan sekadar menyampaikan informasi. Gagasan ini tercermin pada tahap 2, 4, dan 5 model, melalui diskusi kelompok, umpan balik terhadap draf, dan pembacaan karya yang menumbuhkan kelas sebagai komunitas penulis. Prinsip interaksi (Dewey, 1938) diwujudkan melalui keterkaitan antara potensi dan pengalaman pribadi murid dengan lingkungan belajar yang dirancang dan difasilitasi guru.

Oleh karena itu, guru dituntut terampil mengelola proyek dan menciptakan suasana belajar yang demokratis dan kolaboratif (Mananna et al., 2025). Dalam penerapannya, guru menyiapkan kumpulan gambar yang bermakna, menyampaikan pertanyaan pemantik, memberikan scaffolding agar murid memahami unsur intrinsik cerpen, serta memastikan kerja kelompok berlangsung seimbang dan setiap anggota berkontribusi aktif. Sebagai usulan untuk menjaga praktik demokratis, murid dapat mengusulkan gambar atau tema tambahan bagi kumpulan gambar kelas, dan peran dalam kelompok (misalnya penulis, pembaca kritis, dan pencatat) dapat dirotasi.

Refleksi sebagai Inkuiri

Pengalaman tidak serta-merta menghasilkan pembelajaran yang bermakna. Dewey (1933) menekankan pentingnya berpikir reflektif sebagai proses mempertimbangkan pengalaman secara aktif, cermat, dan memperhatikan konsekuensinya. Berdasarkan pandangan itu, model ini mengakhiri pembelajaran dengan refleksi: murid mengevaluasi

proses munculnya ide, mengidentifikasi kesulitan, membandingkan draf awal dan naskah akhir, serta merumuskan strategi untuk penulisan berikutnya.

Fase-fase berpikir reflektif Dewey (1933) dapat dipetakan pada proses menulis. Murid merasakan kesulitan (macet mencari ide), merumuskan masalah (apa konflik cerita ini?), mengajukan kemungkinan solusi (beberapa alternatif alur), menalar konsekuensinya (bagaimana tiap alur memengaruhi tokoh dan pesan), lalu menguji pilihannya melalui umpan balik pembaca dan revisi. Dengan pemetaan ini, penyuntingan bersama pada tahap keempat tidak hanya kegiatan teknis, tetapi pengujian gagasan, dan refleksi pada tahap keenam menjaga kesinambungan pengalaman sehingga cerpen berikutnya ditulis dengan pemahaman yang lebih berkembang. Pemetaan ini merupakan inferensi penulis atas teks Dewey.

Kontribusi Khas Integrasi Dewey, Story Cube, dan PjBL

Kontribusi konseptual rancangan ini bukan sekadar menempatkan Story Cube sebagai media di dalam PjBL atau menambahkan nama Dewey sebagai legitimasi filosofis. Integrasinya dibangun melalui pembagian fungsi yang saling melengkapi. Dewey menyediakan kriteria normatif untuk menilai kualitas pengalaman belajar: kontinuitas, interaksi, pertumbuhan, dan refleksi. Story Cube menyediakan pemantik konkret dan ketidakpastian terarah yang memunculkan pilihan naratif. PjBL mengorganisasi pilihan tersebut menjadi penyelidikan dan kerja bertujuan yang berujung pada produk cerpen untuk pembaca nyata. Dengan demikian, ketiga unsur tidak diperlakukan sebagai komponen yang setara: Dewey menjadi kerangka penafsir, Story Cube menjadi pemicu pengalaman, sedangkan PjBL menjadi struktur pengorganisasian tindakan dan produk.

Hubungan itu dapat diringkas sebagai alur "stimulus, pengaitan pengalaman, keputusan naratif, produksi, dialog sosial, refleksi". Gambar kubus tidak otomatis menjadi pengalaman edukatif; murid perlu mengaitkannya dengan pengalaman atau pengamatan, memilih dan memberi alasan atas kemungkinan cerita, menguji pilihan melalui penyusunan draf serta umpan balik, kemudian merevisi dan merefleksikan konsekuensinya. Di sinilah kerangka Dewey memberi kriteria untuk membedakan permainan yang berhenti pada kejutan dari permainan yang berkembang menjadi kerja kreatif. Ini merupakan proposisi konseptual yang diturunkan dari pembacaan filosofis, bukan hasil pengujian terhadap perilaku atau capaian murid.

Implikasi, Asesmen, dan Keterbatasan

Pertama, rancangan ini relevan dengan Kurikulum Merdeka karena prinsip learning by doing dan pembelajaran berorientasi murid dalam pemikiran Dewey sejalan dengan arah kurikulum tersebut (Mananna et al., 2025). Kedua, kerangka Dewey mengisyaratkan bahwa keterbatasan kemampuan menulis kreatif mungkin tidak semata-mata bersumber dari aspek teknis, tetapi juga dari pengalaman belajar yang diperoleh murid. Pernyataan ini merupakan tafsir atas kajian pustaka dan perlu dibuktikan secara empiris. Ketiga, rancangan berpotensi diadaptasi untuk jenis teks lain dengan mengganti media pemantik, tanpa meninggalkan prinsip pengalaman, proyek, dan refleksi; usulan ini belum diuji.

Untuk asesmen, penulis mengusulkan dua jenis penilaian yang selaras dengan tahap model dan indikator pada Tabel 2. Penilaian produk berupa rubrik cerpen yang mencakup gagasan dan orisinalitas, struktur alur dan keutuhan awal-perkembangan-penyelesaian, unsur intrinsik, dan kebahasaan. Penilaian proses mencakup jurnal refleksi, keterkaitan gambar dengan pengalaman pribadi, kualitas masukan pada penyuntingan bersama, perkembangan dari draf awal ke naskah akhir, dan kontribusi dalam kelompok. Asesmen

proses penting karena, dalam kerangka Dewey, pertumbuhan murid tidak cukup dibaca dari produk akhir.

Keterbatasan kajian ini perlu diungkapkan secara transparan. Pertama, pembahasan bersifat konseptual dan bertumpu pada studi pustaka; rancangan belum divalidasi pakar. Kedua, sebagian besar penelitian Story Cube berfokus pada murid sekolah dasar dan madrasah tsanawiyah, sehingga penerapan pada kelas XI SMA memerlukan pembuktian empiris. Ketiga, penelusuran sumber tentang Story Cube dan PjBL terutama menjangkau publikasi berbahasa Indonesia, sehingga klaim kebaruan terbatas pada korpus yang ditelaah. Keempat, pengodean dan penafsiran dilakukan oleh penulis tanpa penilai kedua sehingga subjektivitas penafsir tidak dapat dikesampingkan. Kelima, penerapan bergantung pada waktu, kompetensi guru, dan ketersediaan kubus, yang dapat diganti kartu gambar yang disiapkan guru. Keenam, penggunaan alat kecerdasan buatan oleh murid dalam menyusun draf dapat mengaburkan proses menulis; penilaian proses (draf bertahap, jurnal refleksi, dan penyuntingan sejawat) membantu menelusuri proses tersebut, tetapi tetap memerlukan aturan kelas yang jelas. Penelitian lanjutan dapat berupa penelitian dan pengembangan (Research and Development) melalui validasi ahli dan uji coba terbatas, atau eksperimen semu untuk mengukur pengaruh model terhadap kualitas cerpen dan kreativitas murid.

KESIMPULAN

Pertama, rancangan konseptual model pembelajaran menulis cerpen berbasis Story Cube melalui PjBL disusun dalam enam tahap: pemantik pengalaman, perencanaan proyek, penulisan draf, penyuntingan bersama, publikasi karya, dan refleksi. Rancangan ini mengintegrasikan Story Cube sebagai media pemantik gagasan dengan tahapan PjBL yang berorientasi pada penciptaan cerpen, dan belum merupakan model yang tervalidasi atau terbukti efektif.

Kedua, landasan pragmatisme John Dewey tercermin dalam empat aspek utama rancangan. Story Cube menjadi pemantik pengalaman konkret, penulisan cerpen merupakan rekonstruksi pengalaman sekaligus ekspresi estetis, PjBL menyediakan ruang bagi learning by doing dan interaksi sosial, dan refleksi berperan sebagai inkuiri yang menjaga kesinambungan pengalaman belajar. Secara konseptual, kajian ini menegaskan bahwa stimulus acak Story Cube baru bernilai edukatif apabila dikaitkan dengan pengalaman pribadi murid dan diarahkan dari permainan menuju kerja kreatif yang bertujuan. Kontribusi khas kajian terletak pada pembagian fungsi: pragmatisme Dewey sebagai kerangka penilai kualitas pengalaman, Story Cube sebagai pemantik konkret, dan PjBL sebagai struktur kerja kreatif yang kolaboratif dan berorientasi produk. Karena kajian ini bersifat kepustakaan dan interpretatif, simpulan tersebut merupakan proposisi teoretis yang perlu diperiksa melalui validasi pakar dan uji coba empiris.

PENGAKUAN/ACKNOWLEDGEMENTS

Penulis menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan artikel ini. Penghargaan khusus disampaikan kepada para peneliti dan penulis terdahulu, khususnya yang membahas pemikiran John Dewey, pembelajaran berbasis proyek (Project-Based Learning), dan penggunaan media Story Cube dalam pembelajaran menulis cerpen. Berbagai sumber ilmiah tersebut menjadi landasan penting dalam mengembangkan kajian filosofis dan menyusun rancangan konseptual pembelajaran. Penulis berharap artikel ini dapat memberikan kontribusi bagi

pengembangan pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kreativitas dan keterampilan menulis cerpen murid.

DAFTAR REFERENSI

1. Adnan, A., Setiawan, F., & Naila, I. (2023). Penerapan model project-based learning (PjBL) pada pembelajaran penulisan cerpen kelas VI SD Muhammadiyah 26 Surabaya. *Inovasi Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pengembangan Pendidikan, 10*(1), 26–33. https://doi.org/10.36706/jisd.v10i1.20053
2. Ahmadi, A. (2020). *Menulis mandiri konteks sastra dan psikologi* (A. Kurniawan, Ed.). Penerbit Graniti.
3. Andriani, I., Musaddat, S., & Syarifuddin. (2026). Pengaruh penggunaan media Story Cube berbasis teks narasi terhadap membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 24 Cakranegara. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal), 7*(3), 3871–3878. https://doi.org/10.29303/goescienceed.v7i3.2491
4. Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan. (2025). *Keputusan Kepala BSKAP Nomor 046/H/KR/2025 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Jenjang Pendidikan Dasar, dan Jenjang Pendidikan Menengah*. Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah. https://bpmpbabel.kemendikdasmen.go.id/PPID/wp content/uploads/2025/07/KepKaBSKAP-046_2025-ttg-CP.pdf
5. Bakker, A., & Zubair, A. C. (1990). *Metodologi penelitian filsafat*. Kanisius.
6. Br Barus, E., Dito Meliala, H., & Telaumbanua, V. V. (2023). Upaya meningkatkan keterampilan menulis cerpen dengan menerapkan metode pembelajaran project based learning siswa SMA swasta GBKP Kabanjahe. *Jurnal Penelitian Pendidikan Bahasa dan Sastra, 8*(2). https://jurnal-lp2m.umnaw.ac.id/index.php/JP2BS/article/download/4812/2127
7. Chen, M.-H. (2017). The formative role of art: John Dewey's art as quotidian experience. *Journal of Literature and Art Studies, 7*(12). https://doi.org/10.17265/2159-5836/2017.12.010
8. Dewey, J. (1916). *Democracy and education*. Macmillan.
9. Dewey, J. (1933). *How we think* (Rev. ed.). D. C. Heath.
10. Dewey, J. (1934). *Art as experience*. Minton, Balch & Company.
11. Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
12. Efendi Pohan, J., & Br Sembiring, Y. (2024). Pengaruh model pembelajaran project based learning terhadap keterampilan menulis teks cerita pendek pada siswa. *Jurnal Educatio, 10*(3), 1008–1014. https://doi.org/10.31949/educatio.v10i3.9406
13. Flower, L., & Hayes, J. R. (1981). A cognitive process theory of writing. *College Composition and Communication, 32*(4), 365–387.
14. Gadamer, H.-G. (2004). *Truth and method* (2nd rev. ed.; J. Weinsheimer & D. G. Marshall, Trans.). Continuum. (Original work published 1960)
15. Grierson, E. M. (2017). Re-imagining learning through art as experience: An aesthetic approach to education for life. *Educational Philosophy and Theory, 49*(13). https://doi.org/10.1080/00131857.2017.1284037
16. Hanes, J. M., & Weisman, E. (2016). Experience and expression. *Education and Culture, 32*(2). https://doi.org/10.7771/1559-1786.1619
17. Hanifah, R., Djuanda, D., & Gusrayani, D. (2026). Pengembangan media berbasis Google Sites berbantuan dadu bercerita untuk pembelajaran menulis teks cerpen

kelas V SD. *JGK (Jurnal Guru Kita), 10*(3). https://doi.org/10.24114/jgk.v10i3.75079

18. Husniati, W. O., Dinar, S. S., Tike, L., & Rifai'e, M. (2025). Faktor kesulitan belajar siswa pada pembelajaran menulis cerpen kelas IX. *Jurnal Bastra (Bahasa dan Sastra), 10*(4), https://doi.org/10.36709/bastra.v10i4.1280
19. Jackson, P. W. (1998). *John Dewey and the lessons of art*. Yale University Press.
20. Khairunnisa, S., & Devianty, R. (2026). Pengembangan media Story Dice berbasis gamifikasi untuk kemampuan kreativitas menulis cerpen. *Dialektika, 13*(2), 1–19. https://doi.org/10.15408/dialektika.v13i2.51245