



Implementasi Model Jigpay Dalam Pembelajaran Ekonomi Sebagai Upaya Mendukung Sdgs 4 Menghadapi Tantangan *Artificial Intelligence*, Ketimpangan Digital, Dan Keberlanjutan

Dinda Salsa Syahrina¹, Vera Dewi kristanti², Richo Aditiya Gotama³, Ana Dhaoud Daroin⁴

Fakultas Ekonomi dan Bisnis, Universitas Negeri Malang
Email: vera.dewi.2304316@students.um.ac.id

ABSTRACT

Economic learning at the Senior High School (SMA) level is still inclined to be theoretical and has not fully adapted to the development of Artificial Intelligence (AI), digital inequality, and the demands of sustainable development, resulting in low financial literacy and students' digital competence. This study aims to examine the implementation of the JIGPAY Model in economic learning as an effort to support SDG 4: Quality Education in addressing these challenges. This study uses a qualitative approach with literature study and conceptual analysis methods. The results of the study indicate that the JIGPAY Model, which integrates the Jigsaw and Project-Based Learning approaches, is able to create collaborative and contextual learning. The model implementation is carried out through expert group discussions, information exchange within home groups, and project development in the form of concept maps of payment system tools that are presented visually and presented. This activity encourages students to understand and actively apply economic concepts. This model contributes to improving financial literacy, digital competence, as well as reducing learning gaps, making it relevant in supporting quality education in the era of digital transformation.

Keywords: JIGPAY Model, financial literacy, digital competence, AI, SDGs 4

ABSTRAK

Pembelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) masih cenderung bersifat teoritis dan belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan *Artificial Intelligence* (AI), ketimpangan digital, serta tuntutan pembangunan berkelanjutan, sehingga berdampak pada rendahnya literasi keuangan dan kompetensi digital siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji implementasi Model JIGPAY dalam pembelajaran ekonomi sebagai upaya mendukung (SDGs) 4 dalam menghadapi tantangan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi literatur dan analisis konseptual. Hasil kajian menunjukkan bahwa Model JIGPAY yang mengintegrasikan pendekatan Jigsaw dan Project-Based Learning mampu menciptakan pembelajaran kolaboratif dan kontekstual. Implementasi model dilakukan melalui diskusi kelompok ahli, pertukaran informasi dalam kelompok asal, serta pengembangan proyek berupa peta konsep sistem alat pembayaran yang disajikan secara visual dan dipresentasikan. Kegiatan ini mendorong siswa untuk memahami dan mengaplikasikan konsep ekonomi secara aktif. Model ini berkontribusi dalam meningkatkan literasi keuangan, kompetensi digital, serta mengurangi kesenjangan pembelajaran, sehingga relevan dalam mendukung pendidikan berkualitas di era transformasi digital.

Kata Kunci: Model JIGPAY, literasi keuangan, kompetensi digital, AI, SDGs 4

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital, terutama dengan hadirnya *Artificial Intelligence* (AI), telah membawa perubahan yang cukup besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam sektor dunia pendidikan. Cara siswa belajar saat ini tidak lagi terbatas pada ruang kelas atau buku teks, tetapi sudah meluas ke berbagai platform digital yang menyediakan



informasi secara cepat dan beragam. Siswa terbiasa mencari jawaban secara instan, mengakses video pembelajaran, hingga memanfaatkan aplikasi berbasis AI untuk membantu memahami materi. Kondisi ini menunjukkan bahwa proses belajar telah mengalami pergeseran yang cukup signifikan (Lathifah, 2024).

Dalam pembelajaran ekonomi di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), tantangan tersebut menjadi semakin kompleks. Pembelajaran ekonomi yang masih didominasi oleh metode konvensional sering kali kurang mampu mengaitkan materi dengan kondisi nyata yang dihadapi siswa, khususnya dalam era ekonomi digital. Siswa cenderung memahami konsep secara teoritis, tetapi mengalami kesulitan ketika harus mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya, pembelajaran terasa kurang bermakna dan belum sepenuhnya mampu mengembangkan kemampuan berpikir kritis serta analisis yang dibutuhkan dalam memahami fenomena ekonomi yang terus berkembang (Tommy Kuncara, 2023).

Pendidikan memegang peran penting dalam mendukung tercapainya Sustainable Development Goals (SDGs), khususnya tujuan ke-4 yang menekankan pendidikan inklusif, merata dan berkualitas serta mendorong pembelajaran sepanjang hayat bagi semua individu. Pendidikan tidak hanya berfungsi sebagai media untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga sebagai proses dalam pembentukan karakter, mengembangkan keterampilan, dan membangun pola pikir siswa agar mampu menghadapi berbagai tantangan global. Dalam hal ini, pembelajaran perlu dirancang agar mampu menjangkau seluruh siswa tanpa terkecuali, sekaligus membekali mereka dengan kemampuan yang relevan dengan perkembangan zaman (Sulistiyowati & Radiana, 2024).

Melihat kondisi tersebut, diperlukan pendekatan pembelajaran tidak hanya berfokus pada pemanfaatan teknologi, tetapi juga harus mampu melibatkan siswa secara aktif serta mendorong pemahaman yang lebih mendalam. Salah satu alternatif yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran JIGPAY. Model ini merupakan pengembangan dari pembelajaran kolaboratif yang menggabungkan prinsip kerja sama antar siswa dengan pemanfaatan teknologi digital dalam proses belajar. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga berperan aktif dalam membangun pengetahuannya sendiri (Ismail et al., 2025).

Melalui model JIGPAY, proses pembelajaran menjadi lebih hidup karena siswa didorong untuk berdiskusi, bertukar ide, dan saling membantu dalam memahami materi. Setiap siswa memiliki peran dalam kelompoknya, sehingga tidak ada yang sekedar “ikut-ikutan” tanpa berkontribusi. Aktivitas ini secara tidak langsung melatih kemampuan berpikir kritis, komunikasi, serta kerja sama yang sangat dibutuhkan di era sekarang. Selain itu, pemanfaatan teknologi dalam model ini juga membantu siswa untuk lebih terbiasa menggunakan sumber belajar digital secara bijak dan bertanggung jawab (Hafiz, 2025). Model JIGPAY juga memiliki potensi dalam mengurangi ketimpangan digital di dalam kelas. Melalui kerja kelompok, siswa yang memiliki keterbatasan dalam akses atau kemampuan teknologi tetap dapat terlibat dalam proses pembelajaran. Mereka dapat belajar dari teman sekelompoknya, sehingga kesenjangan yang ada dapat diminimalkan. Dengan demikian, pembelajaran menjadi lebih inklusif dan selaras dengan prinsip pendidikan yang merata. Selain itu, penerapan model JIGPAY dalam pembelajaran juga dapat dikaitkan dengan isu keberlanjutan. Siswa tidak hanya mempelajari konsep-konsep ekonomi, tetapi juga diajak untuk memahami dampak aktivitas ekonomi terhadap lingkungan dan masyarakat. Melalui pendekatan ini, siswa tidak hanya berkembang secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran serta rasa tanggung jawab. Dengan cara ini, siswa tidak hanya menjadi individu yang kompeten secara akademik, tetapi juga memiliki kesadaran dan tanggung jawab terhadap keberlanjutan di masa depan (Septiandini & Ariany, 2025).



Meskipun berbagai model pembelajaran telah banyak dikembangkan, model ini secara khusus menggabungkan kolaborasi, pemanfaatan teknologi digital, serta orientasi pada keberlanjutan dalam pembelajaran ekonomi masih belum banyak dikaji secara mendalam, terutama di tingkat SMA. Hal ini menunjukkan bahwa masih ada peluang untuk mengembangkan inovasi pembelajaran yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, penting untuk mengkaji bagaimana implementasi model JIGPAY dalam pembelajaran ekonomi dapat menjadi salah satu solusi dalam menghadapi tantangan Artificial Intelligence, ketimpangan digital, serta mendukung pembelajaran yang berkelanjutan. Tujuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai strategi pembelajaran yang lebih adaptif, inklusif, dan mampu membentuk siswa yang tidak hanya memahami konsep ekonomi, tetapi juga siap menghadapi dinamika perkembangan dunia di masa depan.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan penerapan model pembelajaran berbasis Jigsaw dalam materi alat pembayaran serta menganalisis tingkat pemahaman siswa setelah proses pembelajaran. Subjek penelitian adalah siswa kelas X di SMAN 1 Lawang yang terdiri dari satu kelas. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive berdasarkan kesesuaian materi pembelajaran dan kondisi kelas yang mendukung pelaksanaan model.

Prosedur pembelajaran diawali dengan pembagian siswa ke dalam empat kelompok besar, yang selanjutnya dibagi kembali menjadi sembilan kelompok kecil (kelompok ahli). Setiap kelompok kecil mempelajari subtopik yang berbeda terkait materi alat pembayaran, kemudian mendiskusikan serta menyusun hasil pemahaman mereka. Selanjutnya, siswa kembali ke kelompok asal dan secara bergiliran menyampaikan materi yang telah mereka pelajari kepada anggota kelompoknya. Kegiatan ini bertujuan untuk mendorong pertukaran informasi dan membangun pemahaman yang komprehensif antar siswa.

Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa, pada akhir pembelajaran diberikan evaluasi berupa empat soal. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu menjawab pertanyaan dengan baik, yang mengindikasikan bahwa siswa telah memahami materi yang diajarkan. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui dua teknik, yaitu tes dan observasi. Tes digunakan untuk mengukur pemahaman kognitif siswa, sedangkan observasi bertujuan untuk mengamati keaktifan serta keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dilakukan secara deskriptif dengan menganalisis hasil tes serta aktivitas siswa selama pembelajaran. Data yang diperoleh kemudian digunakan untuk menggambarkan tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran Jigsaw untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi alat pembayaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan ekonomi memiliki posisi penting dalam membantu siswa memahami berbagai konsep-konsep ekonomi dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu hal yang sangat relevan adalah alat pembayaran, terutama di era digital di mana sistem pembayaran non-tunai seperti e-money dan QRIS sedang dikembangkan. Namun, pendidikan ekonomi di tingkat SMA masih cenderung berfokus pada aspek teoritis, sehingga sulit untuk memberikan kesempatan pembelajaran yang kontekstual. Situasi ini membuat siswa kurang mampu menghubungkan konsep ekonomi dengan realitas kehidupan sehari-hari. Hal ini terkait dengan gagasan bahwa pendidikan ekonomi di



sekolah masih sebagian besar bergantung pada pengetahuan teoritis dan minim penerapan praktis yang relevan dengan perkembangan ekonomi digital.

Seiring perkembangan teknologi, literasi keuangan dan kompetensi digital menjadi aspek penting yang harus dimiliki siswa. Literasi keuangan membantu siswa dalam memahami dan mengelola keuangan secara bijak, sedangkan literasi digital memungkinkan siswa memanfaatkan teknologi secara efektif. Penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan dan literasi digital berpengaruh signifikan terhadap kemampuan siswa dalam menggunakan sistem pembayaran digital seperti QRIS secara bijak dan efisien (Muslim, 2025). Selain itu, kurangnya literasi keuangan dapat mempengaruhi penggunaan teknologi oleh siswa seperti dompet digital dan sistem pembayaran digital. Hal ini menekankan pentingnya memasukkan literasi keuangan ke dalam pendidikan ekonomi. Penelitian menunjukkan bahwa literasi keuangan memiliki dampak signifikan pada perilaku keuangan generasi muda, terutama dalam pengembangan keputusan keuangan di era digital (Panigrahi et al., 2022).

Model JIGPAY adalah sebuah inovasi pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran berbasis proyek dengan metode Jigsaw, digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan ini mendorong pembelajaran berbasis proyek dan pembelajaran kooperatif. Menurut penelitian oleh (Balkis Nur, Zulfikar, 2025) pemahaman konseptual siswa dan kemampuan kerja tim dapat ditingkatkan ketika model kooperatif dan PjBL digabungkan. Implementasi model dimulai dengan pembentukan kelompok ahli, di mana siswa mempelajari subtopik berbeda seperti uang kartal, giral, dan sistem pembayaran digital. Diskusi kelompok terbukti meningkatkan keterlibatan siswa dan memperdalam pemahaman melalui interaksi sosial.

Selanjutnya, siswa kembali ke kelompok asal untuk menjelaskan materi yang telah dipelajari. Aktivitas peer teaching terbukti meningkatkan retensi dan pemahaman konsep secara signifikan dibandingkan pembelajaran pasif (Wandira & Hardaningrum, 2023). Pada tahap proyek, siswa menyusun peta konsep yang disajikan secara visual. Pembelajaran berbasis proyek terbukti mampu meningkatkan kreativitas, berpikir kritis, dan kemampuan pemecahan masalah siswa. Hasil proyek kemudian dipresentasikan di depan kelas. Kegiatan presentasi terbukti meningkatkan kemampuan komunikasi dan kepercayaan diri siswa dalam menyampaikan ide (Kusuma & Totalia, 2023).

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan keaktifan yang tinggi selama pembelajaran. Pembelajaran aktif dan kolaboratif terbukti mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa seluruh siswa mampu menjawab soal dengan baik, yang menandakan adanya peningkatan pemahaman. Model pembelajaran inovatif terbukti memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa dibandingkan metode konvensional (Wandira & Hardaningrum, 2023). Dari perspektif yang lebih luas, Model JIGPAY relevan dalam menghadapi tantangan Artificial Intelligence, ketimpangan digital, dan keberlanjutan. Pembelajaran berbasis teknologi dan kolaboratif dinilai mampu meningkatkan kesiapan siswa dalam menghadapi tantangan global. Lebih lanjut, implementasi Model JIGPAY juga mendukung SDG 4: Quality Education. Integrasi pembelajaran dengan prinsip SDGs terbukti mampu meningkatkan kualitas pendidikan yang inklusif dan relevan dengan kebutuhan masa depan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa implementasi Model JIGPAY dalam pembelajaran ekonomi pada materi alat pembayaran mampu meningkatkan pemahaman siswa secara optimal. Penerapan model yang mengintegrasikan pendekatan Jigsaw dan Project-Based Learning dilaksanakan melalui tahapan pembelajaran yang



sistematis, yaitu pembentukan kelompok ahli, diskusi materi sesuai topik, pertukaran informasi dalam kelompok asal, serta penguatan melalui kegiatan proyek berupa penyusunan peta konsep dan presentasi. Proses tersebut mendorong keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran serta memberikan kesempatan bagi siswa untuk membangun pemahaman secara mandiri maupun kolaboratif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa siswa mampu memahami materi alat pembayaran dengan baik, yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi yang memenuhi kriteria ketuntasan serta peningkatan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, kegiatan diskusi dan presentasi kelompok juga berkontribusi dalam mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, serta kemampuan berpikir kritis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tidak hanya berfokus pada aspek kognitif, tetapi juga pada pengembangan keterampilan abad ke-21. Lebih lanjut, implementasi Model JIGPAY relevan dalam menghadapi tantangan era Artificial Intelligence, ketimpangan digital, dan keberlanjutan, karena model ini mampu menciptakan pembelajaran yang inklusif, kolaboratif, dan adaptif terhadap perkembangan teknologi. Dengan demikian, penerapan model ini tidak hanya meningkatkan kualitas pembelajaran ekonomi, tetapi juga berkontribusi dalam mendukung pencapaian SDG 4: Quality Education, khususnya dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, merata, dan relevan dengan kebutuhan zaman. Berdasarkan temuan tersebut, Model JIGPAY dapat dijadikan sebagai alternatif model pembelajaran yang efektif dalam pembelajaran ekonomi, khususnya pada materi yang bersifat kontekstual seperti alat pembayaran. Oleh karena itu, disarankan agar model ini dapat diterapkan secara lebih luas serta dikembangkan dengan memanfaatkan teknologi digital agar memberikan dampak yang lebih optimal terhadap peningkatan kualitas pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Balkis Nur, Zulfikar, W. M. (2025). Penerapan Model Project Based Learning (Pjbl) Untuk Meningkatkan Keterampilan Kolaborasi. 13(2), 114–130.
- Hafiz, M. (2025). Upaya Peningkatan Prestasi dan Aktivitas Belajar Dengan Menggunakan Metode Pembelajaran Tipe Jigsaw. 6(2), 476–490.
- Ismail, H., Bouty, A. A., Ashari, S. A., Hadjaratie, L., & Suhada, S. (2025). Model Cooperative Learning Menggunakan Teknik Jigsaw untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. 5(2).
- Kusuma, I. N., & Totalia, S. A. (2023). Pengaruh Kolaborasi Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Problem-Based Learning (Pbl) Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pasca Pandemi Covid-19. 11(3), 368–375.
- Lathifah, A. S. (2024). Pemanfaatan Teknologi Digital dalam Pembelajaran Konstruktivisme : Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Era Digital. 4(1).
- Muslim, F. (2025). Pengaruh Literasi Keuangan Dan Literasi Digital Terhadap Penggunaan Qris Siswa Kelas Xi Sma Negeri Titian Teras H . Abdurrahman Sayoeti Jambi. 13(3), 294–302.
- Panigrahi, S. K., Juma, M., Farsi, A., & Kumaraswamy, S. (2022). Working Capital Management and Shareholder ' s Wealth Creation : Evidence from Manufacturing Companies Listed in Oman.
- Septiandini, D., & Ariany, I. (2025). Integrasi Cooperative Learning Dalam Kurikulum Merdeka: Mewujudkan Kelas yang Aktif , Inklusif. 2(2), 401–414.
- Sulistiyowati, C., & Radiana, U. (2024). Peningkatan Mutu Pendidikan dengan Penerapan Kurikulum Merdeka untuk Mencapai Tujuan Sustainable Development Goal. 7(November), 12706–12712.
- Tommy Kuncara, D. W. (2023). Penggunaan Artificial Intelligence Dalam Bidang Pendidikan. 2(3), 40–44
- Wandira, N. R., & Hardaningrum, T. W. (2023). Pengembangan Media Digital untuk Meningkatkan Literasi Ekonomi Siswa. 15(1).