

Daftar Tabel

Tabel 2.1. Sintak model pembelajaran <i>Teams Game Tournament</i>	18
Table 3.1 Jumlah Populasi Siswa Kelas IX	71
Tabel3.2 Sintak Pengembangan TCODE (TGT Berbasis QR-Code)	78
Tabel 3.3 Variabel dan indikator penelitian.....	83
Tabel 3.4 Kriteria Tingkat Kelayakan Produk	86
Tabel 3.5 Kisi – Kisi Instrumen Penilaian Kedalaman Materi Permintaan Dan Penawaran	87
Tabel 3.6 Kisi – Kisi Instrument Penilaian Untuk Ahli Media.....	88
Tabel 3.7 Kisi – KisiInstrumen Penilaian Ahli Model Pembelajaran.....	89
Tabel 3.8 Kisi – Kisi Instrument PenilaianLiterasi Digital Untuk Siswa	90
Tabel 3.9Kriteria respon siswa Persentase (%).....	91
Tabel 3.10 Skala <i>Likert</i>	92
Tabel 3.11 Tingkat Literasi Digital Siswa	92
Tabel 3.12 Klasifikasi Nilai Reliabilitas Butir Soal.....	94
Tabel 3.13Indeks Kesukaran Soal.....	95
Tabel 3.14 Rancangan Anava Dua Jalur	97

Tabel 4.1 Sintak Pengembangan TCODE (TGT Berbasis QR-Code).....	102
Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Media.....	110
Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Materi.....	111
Tabel 4.4 Data Hasil Validasi Materi.....	112
Tabel 4.5 Tanggapan guru terhadap model TCODE	113
Tabel 4.6 Responden siswa terhadap model TCODE.....	114
Tabel 4.7 Tingkat kelayakan model pembelajaran	115
Tabel 4.8 Nilai Literasi dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen (X IPS-a) Menggunakan Model TCODE	116
Tabel 4.9 Nilai Literasi dan Hasil Belajar Kelas Kontrol (X IPS-b) Menggunakan Metode Konvensional.....	117
Tabel 4.10 Tingkat Literasi Digital Siswa	118
Tabel 4.11 Data Hasil Belajar Ekonomi Siswa.....	118
Tabel 4.12 Rata - Rata Hasil Belajar Ekonomi Berdasarkan Kemampuan Literasi Digital	119
Tabel 4.13 Data Statistik Literasi Digital dan Hasil Belajar Ekonomi Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	120
Tabel 4.14 Rangkuman Hasil Perhitungan Normalitas Data	125
Tabel 4.15 Perhitungan uji Homogenitas.....	126
Tabel 4.16 Uji Anava 2 Jalur	129