

## TUGAS MENYUSUN RANCANGAN POPULASI DAN SAMPEL PADA MATA KULIAH METODOLOGI PENDIDIKAN

---

Pada tugas kali ini yaitu mengenai penyusunan populasi dan sampel yang digunakan pada penelitian judul yang telah di usulkan adapun sampel dan polulasi yang digunakan adalah sebagai berikut:

### Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah **seluruh mahasiswa Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung** yang aktif mengikuti perkuliahan berbasis Learning Management System (LMS) pada tahun akademik penelitian berlangsung.

Populasi ini dipilih karena mahasiswa Pendidikan Ekonomi secara langsung terlibat dalam proses pembelajaran digital melalui pemanfaatan LMS, khususnya Virtual Class (VClass), yang digunakan untuk absensi, penyampaian materi, pengumpulan tugas, dan evaluasi pembelajaran. Kondisi tersebut menjadikan mahasiswa Pendidikan Ekonomi sebagai subjek yang relevan untuk mengkaji pengaruh penggunaan LMS dan self-regulated learning terhadap kemandirian belajar.

Selain itu, mahasiswa Pendidikan Ekonomi dituntut untuk memiliki kemampuan belajar mandiri dan regulasi diri yang baik, mengingat karakteristik pembelajaran di perguruan tinggi yang menekankan kemandirian, tanggung jawab akademik, serta kemampuan mengelola proses belajar secara mandiri. Oleh karena itu, populasi ini dinilai sesuai dengan tujuan penelitian yang ingin menguji hubungan antara penggunaan LMS, self-regulated learning, dan kemandirian belajar mahasiswa.

#### 2. Sampel Penelitian

##### a. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah **probability sampling** dengan metode **proportional random sampling**. Pemilihan teknik ini didasarkan pada pertimbangan bahwa mahasiswa Pendidikan Ekonomi terdiri dari beberapa angkatan atau semester yang memiliki pengalaman penggunaan LMS yang relatif berbeda. Dengan menggunakan proportional random sampling, setiap angkatan memperoleh peluang yang seimbang dan proporsional untuk menjadi responden penelitian, sehingga sampel yang dihasilkan dapat mewakili karakteristik populasi secara

lebih akurat. Teknik ini juga dipilih untuk meminimalkan bias dalam pemilihan responden dan meningkatkan validitas hasil penelitian.

**b. Kriteria Sampel**

Adapun kriteria responden yang dijadikan sampel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mahasiswa aktif Program Studi Pendidikan Ekonomi Universitas Lampung.
2. Mahasiswa yang telah menggunakan LMS (Virtual Class) dalam proses perkuliahan.
3. Mahasiswa yang bersedia mengisi kuesioner penelitian secara lengkap.

Penetapan kriteria ini bertujuan untuk memastikan bahwa responden memiliki pengalaman yang relevan dengan variabel penelitian, sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi penggunaan LMS dan kemandirian belajar yang sebenarnya.

**c. Jumlah Sampel**

Penentuan jumlah sampel dalam penelitian ini disesuaikan dengan jumlah populasi mahasiswa Pendidikan Ekonomi yang aktif pada tahun akademik penelitian berlangsung. Apabila jumlah populasi diketahui, maka penentuan jumlah sampel dapat menggunakan **rumus Slovin** dengan tingkat kesalahan (error tolerance) sebesar 5%.

Rumus Slovin:

$$n = \frac{n}{1+N(e)^2}$$

Keterangan:

- $n$  = jumlah sampel
- $N$  = jumlah populasi
- $e$  = tingkat kesalahan (5%)

Penggunaan rumus Slovin bertujuan untuk memperoleh jumlah sampel yang representatif tanpa harus melibatkan seluruh populasi, sehingga penelitian dapat dilakukan secara efisien namun tetap memiliki kekuatan statistik.

Pemilihan populasi dan teknik sampling dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan kesesuaian dengan tujuan penelitian dan karakteristik variabel yang diteliti. Penggunaan LMS dan kemampuan self-regulated learning merupakan fenomena yang sangat kontekstual, sehingga responden harus berasal dari lingkungan akademik yang secara aktif menggunakan LMS dalam pembelajaran. Dengan perancangan populasi dan sampel yang jelas, penelitian

ini diharapkan mampu menghasilkan temuan yang valid, relevan, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.