

## **METODOLOGI PENELITIAN PENDIDIKAN**

Nama : Aulia Dzidni Nafissa

NPM : 2313031073

Kelas : 2023 C

Mata Kuliah : Metodologi Penelitian Pendidikan Ekonomi

---

### **MERANCANG POPULASI DAN SAMP**

#### **Judul Penelitian :**

Pengaruh Penerapan Gamifikasi Berupa *Quizizz* dan *Kahoot* terhadap Motivasi Belajar Siswa serta Hasil Belajar Ekonomi Siswa SMK.

#### **A. Populasi**

Menurut Sugiyono (2017) Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun pendapat Nawawi (1983) mengemukakan bahwa populasi adalah keseluruhan objek penelitian, baik manusia, benda, ataupun kejadian yang terdapat pada wilayah tertentu. Sedangkan menurut Djamarwanto (1994) Populasi adalah jumlah keseluruhan dari satuan-satuan atau individu-individu yang karakteristiknya hendak diteliti. Dan satuan-satuan tersebut dinamakan unit analisis, dapat berupa orang, benda, lembaga, organisasi, dsb.

Dari ketiga pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan Populasi dalam penelitian adalah keseluruhan subjek atau objek (baik manusia, benda, kejadian, atau unit analisis lainnya) yang memiliki karakteristik tertentu dan menjadi fokus perhatian peneliti. Populasi ini merupakan wilayah generalisasi tempat peneliti akan mempelajari karakteristik tersebut untuk kemudian menarik kesimpulan yang berlaku secara umum. Penentuan populasi harus jelas dan spesifik, termasuk batasan wilayah dan waktu yang relevan, agar hasil penelitian dapat diinterpretasikan dengan tepat.

**Tabel 1. Jumlah Siswa SMK Ma’arif 1 Kalirejo Lampung Tengah Kelas 10 dan 11**

No	Kelas	Jumlah Siswa
1.	Kelas 10	14
2.	Kelas 11	27
	<b>Total</b>	<b>41</b>

Pada penelitian ini mengambil subjek dari SMK Ma’arif 1 Kalirejo dan berdasarkan table tersebut diketahui bahwa jumlah populasi dalam penelitian ini sebanyak 41 siswa SMK Ma’arif 1 Kalirejo kelas 10 dan 11 yang menggunakan gamifikasi berupa quiziz dan kahoot dalam pembelajaran ekonomi

## B. Sampel

Menurut Sugiyono (2017) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Apa yang dipelajari dari sampel itu, kesimpulannya akan diberlakukan untuk populasi. Arikunto (2013) menyatakan bahwa apabila jumlah populasi kurang dari 100, lebih baik diambil semua anggota populasi sebagai sampel, sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Sehingga, berdasarkan hal tersebut, penelitian ini adalah penelitian berbasis populasi yang mencakup seluruh siswa kelas 10 dan 11 SMKS Ma’arif 1 Kalirejo yang berjumlah 41 siswa. Berdasarkan hal tersebut, maka jumlah sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 41 siswa, yang meliputi 14 siswa dari kelas 10 dan 27 siswa dari kelas 11 SMKS Ma’arif 1 Kalirejo.