

## BAB V PENUTUP

### 5. 1. Kesimpulan

#### 5.1.1. Tingkat Efikasi Diri, *Hustle Culture*, Kecemasan Matematis

Berdasarkan hasil dari rumusan masalah, pengolahan data, dan analisis data, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian di MAN 2 Kota Cirebon menunjukkan bahwa tingkat efikasi diri siswa sebesar 61.083% dengan kategori kuat, tingkat *hustle culture* siswa sebesar 63% dan kecemasan matematis siswa sebesar 60%.
2. Hasil Penelitian di SMAN 1 Palimanan menunjukkan bahwa tingkat efikasi diri siswa sebesar 61.067%, tingkat *hustle culture* sebesar 64% dan tingkat kecemasan matematis siswa sebesar 62%.

#### 5.1.2. Dampak Efikasi Diri dan *Hustle Culture* terhadap Kecemasan Matematis siswa

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian di MAN 2 Kota Cirebon mendapatkan persamaan regresi yaitu adalah  $159.952 - 0.727 X_1 + 0.376 X_2$ . Dengan demikian efikasi diri dan *hustle culture* berpengaruh secara signifikan terhadap kecemasan matematis siswa. Pengaruh yang ditunjukkan berupa koefisien regresi negatif untuk efikasi diri apabila tingkat efikasi diri meningkat maka menyebabkan kecemasan matematis siswa menurun sebesar 0.727. Sedangkan pengaruh yang ditunjukkan pada *hustle culture* berupa koefisien

regresi positif yang artinya apabila tingkat *hustle culture* meningkat maka menyebabkan kecemasan matematis siswa meningkat sebesar 0.376. Dengan dampak efikasi diri dan *hustle culture* terhadap kecemasan matematis siswa sebesar 40.8%.

2. Hasil penelitian di SMAN 1 Palimanan mendapatkan persamaan regresi yaitu adalah  $163.713 - 0.748 X_1 + 0.419X_2$ . Dengan demikian efikasi diri dan *hustle culture* berpengaruh secara signifikan terhadap kecemasan matematis siswa. Pengaruh yang ditunjukkan berupa koefisien regresi negatif untuk efikasi diri yang artinya apabila tingkat efikasi diri meningkat maka menyebabkan kecemasan matematis siswa menurun sebesar 0.748. Sedangkan pengaruh yang ditunjukkan pada *hustle culture* berupa koefisien regresi positif yang artinya apabila tingkat *hustle culture* meningkat maka menyebabkan kecemasan matematis siswa meningkat sebesar 0.419. Dengan dampak efikasi diri dan *hustle culture* terhadap kecemasan matematis siswa sebesar 41%.

### 5.1.3. Analisis Faktor – Faktor Kecemasan Matematis Siswa

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Hasil penelitian di MAN 2 Kota Cirebon menggunakan analisis faktor metode *principal component analysis* didapatkan hasil bahwa faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa di MAN 2 Kota Cirebon yaitu faktor 1 karena memiliki nilai eigen terbesar yakni 12.630 dan mampu menjelaskan 30.804% varian dengan item dominan adalah 12 karena memiliki nilai korelasi yang paling tinggi dibandingkan dengan item lain yang berada pada faktor 1 yaitu 0.812.
2. Hasil penelitian di SMAN 1 Palimanan menggunakan analisis faktor metode *principal component analysis* didapatkan hasil bahwa faktor yang mempengaruhi kecemasan matematis siswa di

SMAN 1 Palimanan yaitu faktor 1 karena memiliki nilai eigen terbesar yakni 12.251 dan mampu menjelaskan 31.414% varian dengan item dominan adalah 13 karena memiliki nilai korelasi yang paling tinggi dibandingkan dengan item lain yang berada pada faktor 1 yaitu 0.805.

## 5. 2. Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilakukan tentunya masih terdapat beberapa kekurangan dan keterbatasan. Berdasarkan proses penelitian ini terdapat beberapa keterbatasan yang sebaiknya diperhatikan oleh peneliti selanjutnya guna menyempurnakan. Beberapa keterbatasan tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Subjek penelitian yang merupakan kelas XII menjadikan waktu penelitian sedikit berkurang untuk pengamatan di dalam kelas karena padatnya jadwal ujian sekolah dan agenda lainnya.
2. Tidak dilaksanakannya metode penelitian wawancara guna menggali informasi lebih lanjut.

## 5. 3. Saran

Berdasarkan temuan yang telah dipaparkan dari penelitian ini, peneliti merangkum beberapa saran sebagai berikut.

1. Bagi Sekolah, hasil penelitian ini hendaknya dijadikan sebagai bahan evaluasi dan pengembangan alternatif khususnya pelajaran matematika; juga dapat dijadikan sebagai acuan mutu mengetahui tingkat kecemasan matematis siswa
2. Bagi tenaga pendidik, guru matematika harus mampu mengenali tingkat efikasi diri ataupun budaya hustle untuk mengurangi kecemasan terhadap pelajaran matematika

3. Bagi siswa, penelitian ini mampu memberikan informasi kepada siswa tentang dampak efikasi diri dan hustle culture terhadap kecemasan matematis siswa
4. Bagi peneliti, peneliti harus dapat memperluas wawasannya dan mendapatkan pengalaman praktis yang lebih banyak menerapkan ilmunya di perguruan tinggi untuk menjawab tantangan dunia pendidikan
5. Hasil penelitian ini juga akan bermanfaat bagi peneliti lain yang melakukan penelitian terkait dampak efikasi diri dan budaya hustle terhadap kecemasan matematis siswa.

