BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hipotesis yang saya tetapkan maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. Suasana Kelas Berpengaruh Negatif dan Signifikan Terhadap Perilaku C*yberloafing* pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
2. Kejenuhan (*Burnout*) Berpengaruh Positif dan Signifikan Terhadap Perilaku C*yberloafing* pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
3. Kontrol Diri Berpengaruh Negatif dan Signifikan Terhadap Perilaku C*yberloafing* pada Mahasiswa Pendidikan Bisnis Stambuk 2023 Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Medan.
4. Pengaruh Suasana Kelas, Kejenuhan (Burnout), dan Kontrol Diri Berpengaruh Positif dan Signifikan. Dengan nilai bahwa perolehan nilai F hitung sebesar 105,223 dengan nilai signifikansi sebesar 0,000.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh peneliti maka, peneliti dapat memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi subjek penelitian yang memiliki tingkat *cyberloafing* dan kejenuhan tinggi agar dapat menurunkan tingkat perilaku *cyberloafing* dan kejenuhan nya karena akan berdampak negatif.

2. Bagi Dosen Prodi Pendidikan Bisnis disarankan untuk lebih mempertahankan kepedulian nya terhadap mahasiswa pada saat di dalam kelas dan pada saat perkuliahan berlangsung, agar suasana kelas semakin terbangun dan kondusif.
3. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk meneliti lebih lanjut tentang perilaku *cyberloafing* yang dipengaruhi dari faktor diluar dalam penelitian ini yang belum bisa dijelaskan oleh variabel suasana kelas, kejenuhan (b*urnout*), dan kontrol diri.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY