

## **BAB VI**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan, dapat diambil kesimpulan bahwa ada pengaruh negatif yang signifikan antara *sibling rivalry* terhadap efektivitas komunikasi Interpersonal pada teman sebaya. Artinya semakin tinggi *sibling rivalry* maka efektivitas komunikasi Interpersonal pada teman sebaya semakin rendah, dan sebaliknya semakin rendah *sibling rivalry* maka efektivitas komunikasi Interpersonal pada teman sebaya akan semakin tinggi. Hal ini dibuktikan dengan hasil analisa yang memunculkan nilai R sebesar 0,335 dengan nilai p sebesar 0,046. Selain itu sumbangan efektif dari *sibling rivalry* terhadap efektivitas komunikasi Interpersonal sebesar 11,2%. Sedangkan 88,8% sisanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang lain.

#### **B. SARAN**

Saran dari penelitian ini meliputi :

##### **1. Bagi orang tua**

Diharapkan bagi orang tua yang memiliki anak usia remaja atau sedang dibangku Sekolah Menengah Pertama serta memiliki saudara kandung kakak atau adik yakni dengan cara meluangkan waktu berkomunikasi dengan baik dengan anak, tidak membedakan anak satu dengan anak lainnya, tidak berkomunikasi dengan intonasi yang tinggi, maka perasangka buruk anak kepada orang tua yang dianggap

membeda-bedakan tidak terjadi. Selain itu diharapkan untuk memberikan cinta dan kasih sayang sesuai porsi masing-masing anak.

2. Bagi subjek

Bagi subjek diharapkan dapat menyalurkan kegiatan positif, hobi atau bakat dengan teman sebaya. Meluangkan waktu dengan banyak kegiatan positif seperti mengikuti dengan rajin ekstra kulikuler dalam program sekolah, sehingga dapat sedikit banyaknya mengalihkan segala emosi ke dalam sebuah permainan atau kegiatan yang menyenangkan. Maka *sibling rivalry* dapat dicegah dan tidak mempengaruhi konformitas teman sebayanya.

3. Bagi peneliti selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan untuk lebih memperluas usia subjek penelitian agar hasil yang didapatkan bukan hanya untuk remaja awal namun juga untuk dewasa. Peneliti selanjutnya juga dapat menggunakan variabel lain yang dapat mempengaruhi konformitas teman sebaya atau variabel lain yang dapat dipengaruhi oleh *sibling rivalry*.