

ABSTRAK

Tanamal, Dara Shafira. 2023. Efektivitas Permainan Lingkar Cerita dalam Bimbingan Kelompok Terhadap Konsep Diri Siswa di SMA ITP Surabaya. Program Studi Bimbingan dan Konseling. Fakultas Pedagogi dan Psikologi. Universitas PGRI Adi Buana Surabaya. Pembimbing Aniek Wirastania.

Kata Kunci: *lingkar cerita, bimbingan kelompok, konsep diri*

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas permainan lingkar cerita dalam bimbingan kelompok terhadap konsep diri siswa di SMA ITP Surabaya. Konsep diri merupakan kemampuan seseorang dalam menilai, melihat, dan memahami kemampuan yang dimiliki dirinya yang di dapatkan dari pengalaman dan lingkungan sekitarnya. Konsep diri memiliki dua karakteristik, yaitu konsep diri positif dan konsep diri negatif dimana siswa tidak tahu siapa dirinya, kekuatan dan kelemahannya. Apabila hal tersebut tidak segera ditindak lanjuti kemungkinan akan ada dampak negatif yang muncul. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan desain yang digunakan adalah *one group pre-tets post-test design*. Hasil analisis data perhitungan di peroleh nilai Asymp. Sig. (0,042) < (0.05) maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa permainan lingkar cerita dalam bimbingan kelompok efektif untuk meningkatkan konsep diri siswa kelas XI MIA 2 di SMA ITP Surabaya.

ABSTRACT

Tanamal, Dara Shafira. 2023. The Effectiveness of Story Circle Game in Group Guidance on Students' Self-Concept at ITP Senior High School Surabaya. Guidance and Counseling Study Program. Faculty Pedagogy and Psychology. University of PGRI Adi Buana Surabaya. Advisor Aniek Wirastania.

Keywords: *story circle, guidance group, self-concept*

The purpose of this study was to determine the effectiveness of the story circle game in group guidance on students' self-concept at SMA ITP Surabaya. Self-concept is a person's ability to assess, see, and understand the abilities that he gets from experience and the surrounding environment. Self-concept has two characteristics, namely positive self-concept and negative self-concept where students do not know who they are, their strengths and weaknesses. If this is not immediately followed up, it is likely that there will be negative impacts that will arise. This research is a quantitative study with the design used is one group pre-test post-test design. The results of the calculation data analysis obtained the Asymp value. $\text{Sig. } (0.042) < (0.05)$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. So it can be concluded that the story circle game in group guidance is effective for improving the self-concept of class XI MIA 2 students at SMA ITP Surabaya.