

**ABSTRACT**

**THE EFFECT OF CHARACTER EDUCATION USING SNAKE MEDIA  
ON SCHOOL-AGE CHILDREN'S KNOWLEDGE, ATTITUDE AND  
ACTION IN PREVENTION OF BULLYING BEHAVIOR IN TUBAN**

**QUASI-EXPERIMENTAL RESEARCH**

*Written by:*

**RANEE DEWI ANEKE**

**Introduction:** Most people consider bullying to be a common thing in friendship without its harmful impacts and risks, so that children do not get enough knowledge and children are at risk of experiencing or becoming bullies. This study explains the effect of character education using snake and ladder media on the knowledge, attitudes, and actions of school age children to prevent bullying in Tuban. **Methods:** The research design used in this study was a quasi-experimental design with a pretest-posttest control group design and using probability sampling techniques as many 94 respondents with 50 respondents in the intervention group and 44 groups of respondents including students aged 10-11 years. This study uses three research instruments, a questionnaire of knowledge, attitudes, and actions. Both groups will be given the same pre-test, then the intervention will be given different treatment from the control group which is only given information or character-based education with leaflet media. **Results:** The results of the study using the Mann Whitney U Test at the p-value were 0.000 ( $p < 0.05$ ), indicating that there were differences in knowledge, attitudes and actions in the treatment and control groups after being given character education through snake and ladder media. in the prevention of bullying behavior. **Conclusion:** Character education using snake and ladder media can change level of knowledge, attitudes, and actions of school age children in Tuban in preventing bullying behavior. Therefore, the character education method through the ladder circle media can be alternative to improve children's knowledge, attitudes, actions school age.

Keywords: bullying, character education, snake and ladder game.

**ABSTRAK**  
**PENGARUH PENDIDIKAN KARAKTER DENGAN MEDIA**  
**ULAR TANGGA TERHADAP PENGETAHUAN, SIKAP, DAN**  
**TINDAKAN ANAK USIA SEKOLAH DALAM PENCEGAHAN**  
**PERILAKU *BULLYING* DI TUBAN**  
**PENELITIAN *QUASI-EXPERIMENTAL***

Oleh :  
RANEE DEWI ANEKE

**Pendahuluan:** Sebagian besar masyarakat menganggap *bullying* adalah hal yang lazim dalam pertemanan tanpa mengetahui dampak dan resikonya yang berbahaya, sehingga anak tidak mendapatkan pengetahuan yang cukup serta anak berisiko untuk mengalami atau menjadi pelaku *bullying*. Penelitian ini menjelaskan pengaruh pendidikan karakter dengan media ular tangga terhadap pengetahuan, sikap, dan tindakan anak usia sekolah untuk mencegah perilaku *bullying* di Tuban. **Metode:** Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *quasi-experimental* dengan rancangan *pretest-posttest control group design* dan menggunakan teknik *probability sampling* sebanyak 94 responden dengan 50 responden kelompok intervensi dan 44 responden kelompok kontrol yang meliputi siswa usia 10-11 tahun. Penelitian ini menggunakan tiga instrument penelitian yaitu kuesioner pengetahuan, sikap, tindakan. Kedua kelompok akan diberikan *pre-test* yang sama, kemudian kelompok intervensi akan diberikan perlakuan yang berbeda dengan kelompok kontrol yang hanya diberikan informasi atau pendidikan kognitif berbasis karakter dengan media *leaflet*. **Hasil dan Analisis:** Hasil penelitian dengan menggunakan *Mann Whitney U Test* pada nilai *p-value* adalah 0,000 ( $p < 0,05$ ), menunjukkan bahwa adanya perbedaan pengetahuan, sikap dan tindakan pada kelompok perlakuan dan kelompok kontrol setelah diberikan pendidikan karakter melalui media ular tangga dalam pencegahan perilaku *bullying*. **Kesimpulan:** Pendidikan Karakter dengan media ular tangga dapat mengubah tingkat pengetahuan, sikap, dan tindakan anak usia sekolah di tuban dalam mencegah perilaku *bullying*. Sehingga metode pendidikan karakter melalui media ular tangga dapat menjadi salah satu alternatif untuk meningkatkan pengetahuan, sikap dan tindakan anak usia sekolah.

Kata Kunci: *bullying*, pendidikan karakter, permainan ular tangga.