

DAFTAR PUSTAKA

- Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational Behavior and Human Decision Processes*, 50(2), 179-211.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan. (2016). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.
- Baron, R. A., & Branscombe, N. R. (2012). *Social psychology*. USA: Pearson Education.
- Candra, I., & Natasia, K. (2017). Hubungan antara kecerdasan emosional dengan intensi prososial mahasiswa di kota Padang. *Jurnal Psikohumanika*, 9(2), 48-59.
- Conner, M., & Norman, P. (2022). Understanding the intention-behavior gap: the role of intention strength. *Health Psychology*, 13, 1-16.
- Costa, D., Nuno, F., Joana, A., & Jose, K. (2022). A dual-process approach to prosocial behavior under COVID-19 uncertainty. *Plos One*, 17(3).
- Dirks, M. A., Dunfield, K. A., & Recchia, H. E. (2018). Prosocial behavior with peers: intentions, outcomes, and interpersonal adjustment. In W. M. Bukowski, B. Laursen, & K. H. Rubin, *Handbook of peer interactions, relationships, and groups* (pp. 243-264). The Guilford Press.
- Dunn, E. W., Aknin, L. B., & Norton, M. I. (2014, Februari). Prosocial spending and happiness: using money to benefit others pays off. *Current directions in psychological science*, 23(1), 41-47.
- Eisenberg, N., & Mussen, P. H. (2003). *The roots of prosocial behavior in children*. UK: Cambridge University Press.
- Endra, F. (2017). *Pengantar metodologi penelitian*. Sidoarjo: Zifatama Jawa.
- Faries, M. D. (2016). Why we don't "just do it". *American Journal of Lifestyle Medicine*, 10(5).
- Fishbein, M. A., & Ajzen, I. (1975). *Belief, attitude, intention and behaviour: an introduction to theory and research*. USA: Addison-Wesley Publishing Company.
- Gazdula, J., & Farr, R. (2020). Teaching risk and probability: building the monopoly board game into a probability simulator. *Management Teaching Review*, 5(2), 133-143.
- Groves, C. L., Prot, S., & Anderson, C. A. (2016). Violent media effects: theory and evidence. *Encyclopedia of Mental Health*, 362-369.

- Kaur, A., Yusof, N., Hashim, R. A., Ramli, R., Dalib, S., Sani, M. A., et al. (2019). The role of developmental assets for prosocial behaviours among adolescents in Malaysia. *Journal Pre-proof*, 1-36.
- Manesi, Z. (2017). *Prosocial behavior* In V. Zeigler-Hill & T. K. Shackelford (Eds.), *Encyclopedia of Personality and Individual Differences*. New York: Springer.
- Manuntung, A. (2018). *Terapi perilaku kognitif pada pasien hipertensi*. Malang: Wineka Media.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Metodologi penelitian kesehatan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Noya, I. N., Putra, A. I., & Sarinah. (2019, Desember). Kepribadian big five untuk melihat perilaku prososial mahasiswa. *Jurnal Ilmiah PSYCHE*, 13(2), 82-97.
- Rahman, F. (2011). Kualitas empati dan intensi prososial sebagai dasar kepribadian konselor. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*, 1-14.
- Riry, C. R. (2016). Perbedaan intensi perilaku prososial pada remaja ditinjau dari status sosial ekonomi orang tua. *Universitas Sanata Dharma*, 19-41.
- Robinson, E. H., & Curry, J. R. (2006). Promoting altruism in the classroom. *Childhood Education*, 82(2), 68-73.
- Santoso, S. (2017). *Statistik multivariat dengan SPSS*. Elex media komputindo.
- Sarwono, S. W., & Meinarno, E. A. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Schroeder, D. A., & Graziano, W. G. (2018). The essential literature of beginning researcher. *Prosocial Behavior*, 245-285.
- Shadiqi, M. A. (2018). Perilaku prososial. 227-260.
- Shubhan, H., & Aloysius, S. (2021). Variabel-variabel yang memengaruhi perilaku prososial di Indonesia tahun 2017. *Seminar nasional official statistics 2021*, 762-766.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sugiyono, & Susanto, A. (2015). *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2014). *Metodologi penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.
- Sultan, P., Tarafder, T., Pearson, D., & Henryks, J. (2019). Intention-behaviour gap and perceived behavioural control-behaviour gap in theory of planned behaviour: moderating roles of communication, satisfaction and trust in organic food consumption. *Food Quality and Preference*.

Syahrum, & Salim. (2012). *Metodologi penelitian kuantitatif*. Bandung: Citapustaka Media.

LAMPIRAN

NO	Item Pernyataan	Pilihan
----	-----------------	---------

Lampiran 1: Skala Penelitian

		SS	S	TS	STS
1.	Saya menyumbangkan uang saya untuk korban bencana alam				
2.	Saya pura-pura tidak tahu saat ada yang menanyakan alamat pada saya				
3.	Saya merasa bosan saat mendengarkan teman bercerita tentang masalahnya				
4.	Saya berharap ketika menolong orang ia akan menceritakan kebaikan saya kepada orang lain				
5.	Saya pura-pura sibuk saat diajak mengikuti kegiatan yang diselenggarakan di daerah tempat tinggal saya				
6.	Saya menghindar saat melihat pengemis yang hendak menghampiri saya				
7.	Saya memberikan uang saya untuk teman yang sedang membutuhkan				
8.	Saya bersedia melaporkan tindakan kejahatan yang terjadi di sekitar saya				
9.	Saat ada teman satu kelompok yang tidak paham mengenai tugas yang harus dikerjakan, saya akan memberikan penjelasan agar ia lebih paham				
10.	Saya akan membantu teman jika diberi imbalan				
11.	Saya akan membantu orang lain, walaupun saya sedang mengalami kesusahan				
12.	Saya menyalahkan teman-teman satu kelompok ketika hasil kerja kelompok buruk				
13.	Saya segera mengembalikan barang yang terjatuh milik orang lain				
14.	Saya enggan memberikan solusi untuk teman yang sedang menghadapi masalah				
15.	Saya enggan menyumbangkan uang saya untuk kegiatan amal				
16.	Saya memberi solusi untuk teman yang sedang menghadapi masalah				
17.	Saya lebih baik diam saja ketika kepanitiaian yang saya ikuti menghadapi masalah				
18.	Saya merasa mendengarkan teman bercerita hanya akan membuang waktu saja				
19.	Saya hanya akan membantu teman yang pernah membantu saya				
20.	Saya sibuk dengan aktifitas saya sendiri saat ada diskusi kelompok berlangsung				
21.	Saya akan membantu orang lanjut usia menyeberang jalan, walaupun saya sedang tergesah-gesah				
22.	Saya menyumbangkan uang saya untuk membantu kegiatan pembangunan tempat ibadah				
23.	Saya memberi sedikit uang lebih saat membeli dagangan penjual keliling yang sudah tua				
24.	Saya enggan mengakui kesalahan yang saya perbuat karena takut mendapat hukuman				

25.	Saya mempersiapkan terlebih dahulu bahan-bahan tugas kelompok sebelum kerja kelompok dilakukan				
26.	Saya membereskan rumah tanpa disuruh orang tua				
27.	Saya antusias saat mengerjakan tugas kelompok				
28.	Saya pura-pura tidak punya uang saat ada teman yang membutuhkan uang karena terkena musibah				
29.	Saya antusias mendengarkan teman yang sedang bercerita tentang pengalamannya				
30.	Saya membiarkan teman mengerjakan tugas kelompok sendirian agar pekerjaan cepat selesai				
31.	Saya akan meluangkan waktu untuk teman yang membutuhkan bantuan saya				
32.	Saya merasa tugas akan lebih ringan jika dikerjakan secara berkelompok				
33.	Saya bersedia mendengarkan teman bercerita saat ia sedang merasa sedih				
34.	Saya terlibat secara aktif bersama anggota kelompok dalam menyelesaikan tugas kelompok				
35.	Saya segera membantu orang yang terjatuh di jalan				
36.	Saya bersedia mengakui kesalahan yang telah saya perbuat				
37.	Saya bersedia meminjamkan barang saya kepada orang lain				
38.	Saya memberikan bantuan karena tertarik dengan imbalan yang ditawarkan				
39.	Saya memilih teman-teman yang pintar untuk menjadi teman satu kelompok kerja				
40.	Saya membantu orang yang mengalami kecelakaan, walaupun saya akan datang terlambat				

**Lampiran 2: *Manual Book Monopoli Prosocial Spending* Psikologi FK
Unhas**

PANDUAN EKSPERIMEN MONOPOLI

A. Pendahuluan

Berbagai metode penelitian dapat digunakan untuk memahami perilaku baik pada level individu maupun kelompok. Begitu juga dengan fenomena-fenomena sosial di sekitar manusia. Salah satunya adalah melalui metode eksperimen yang dapat didesain menjadi eksperimen murni atau kuasi eksperimen. Salah satu perilaku yang dapat diamati dalam setting eksperimen adalah perilaku prososial.

Perilaku prososial mencakup berbagai tindakan yang dimaksudkan untuk menguntungkan orang lain. Perilaku-perilaku ini termasuk, tetapi tidak terbatas pada, kerja sama, berbagi, membantu, beramal, dan menjadi sukarelawan (Manesi, dkk., 2017). Perilaku prososial ini dapat membutuhkan biaya, misalnya ketika seseorang berdonasi untuk pembangunan rumah untuk anak yatim. Dengan demikian, ketika seseorang mengeluarkan sejumlah uang untuk berdonasi, hal tersebut disebut sebagai *prosocial spending* (Dunn, 2008).

Tujuan dari modul ini adalah untuk menjelaskan permainan Monopoli yang diadaptasi untuk memahami *prosocial spending*. Monopoli adalah permainan papan terkenal di dunia yang dikembangkan dengan model kapitalis dalam mengumpulkan kekayaan melalui real estate (Paino & Chin, 2011). Dengan demikian, monopoli dapat didesain untuk melihat kecenderungan *prosocial spending* pemain. Penggunaan monopoli dalam memahami sikap dan perilaku telah tercatat di beberapa literatur, misalnya untuk memahami kelas sosial (Paino & Chin, 2011) serta risiko dan peluang (Gazdula & Farr, 2020). Modul ini berisi panduan-panduan untuk menjalankan permainan monopoli yang diadaptasi dalam rangka memahami *prosocial spending*.

B. Kajian Pustaka

Dalam konteks kegiatan konsumsi, perilaku prososial seseorang mengacu pada perilaku pembelian yang melibatkan pengorbanan diri untuk orang lain, yaitu secara sukarela memberikan barang yang berharga secara ekonomi kepada orang lain. Misalnya seseorang yang membayar belanjaan orang lain di supermarket ataupun seseorang yang memberikan hadiah perpisahan pada rekan kerjanya. Dengan demikian, pengeluaran prososial umumnya didefinisikan sebagai kegiatan mengeluarkan uang untuk orang lain dan bukan untuk diri sendiri, biasanya dalam bentuk pemberian hadiah atau sumbangan amal (Hill & Towell, 2014). Penelitian yang berkembang menunjukkan bahwa pengeluaran prososial dikaitkan dengan peningkatan well-being. Dunn, dkk (2008) menemukan hubungan positif antara pengeluaran prososial dan kebahagiaan secara umum.

Setelah kegiatan prosocial spending dilakukan, manfaat dari prosocial spending akan mengalir melalui berbagai jalur (Dunn et al., 2008), emosi positif seperti kebahagiaan akan muncul pada diri individu. Self determination theory (Ryan & Deci, 2000; Dunn et al., 2008) menjelaskan bahwa membelanjakan uang untuk orang lain lebih dapat memenuhi setiap basic psychological needs daripada membelanjakan uang untuk diri sendiri, manfaat emosional dari prosocial spending begitu kuat.

C. Sarana Penelitian

1. Papan Monopoli
2. Dua dadu
3. Token /symbol/ role
4. Rumah dan hotel

5. Kartu kesempatan dan kartu komunitas
6. Kartu Judul Akta untuk setiap properti
7. Kotak Donasi sesuai bidang donasi
8. Uang kertas (dalam rupiah)
 - a. Pecahan Rp 10.000
 - b. Pecahan Rp 50.000
 - c. Pecahan Rp 200.000
 - d. Pecahan Rp 100.000
 - e. Pecahan Rp 500.000
 - f. Pecahan Rp 1.000.000
 - g. Pecahan Rp 5.000.000

D. Pihak yang Terlibat / Manpower

- a. Pemain sejumlah 3 orang (experimentee), diutamakan yang sudah memahami aturan dasar permainan monopoli
- b. Instruktur / Experimenter/ Peneliti
- c. Banker
- d. Observer

E. Prosedur Penelitian

1. Persiapan

- a. Peneliti mempersiapkan peralatan yang diperlukan untuk menjalankan permainan
- b. Observer menempati posisi yang telah disediakan.

- c. Peneliti mempersilahkan *banker* untuk mengatur uang dan peralatan lainnya yang diperlukan.
- d. Peneliti mempersilahkan partisipan penelitian (OP) memasuki lokasi permainann
- e. Pemain diberikan arahan/briefing singkat

Instruksi:

Anda akan memainkan permainan monopoli seperti biasanya. Hanya saja ada beberapa aturan yang berbeda. Masing-masing pemain akan mendapatkan peran yang berbeda. Ada yang akan berperan sebagai orang yang berasal dari kelas sosial-ekonomi atas, kelas sosial ekonomi menengah, dan kelas sosial ekonomi bawah. Peran tersebut akan diundi melalui lemparan dadu. Bagi yang memperoleh angka tertinggi dari lemparan dadu, akan menjadi orang dari kalangan kelas sosial-ekonomi atas. Perbedaan kelas sosial ini akan mempengaruhi perbedaan modal dan gaji yang diterima. Bagi yang mendapatkan peran dari kelas sosial eknomi bawah, memiliki kesempatan untuk meminta bantuan dari pemain lain.

Selama proses permainan, Anda diminta untuk menunjukkan diri Anda apa-adanya sesuai dengan kehidupan Anda sehari-hari.

- f. Peneliti/Instruktur memandu pemain untuk melempar dadu dan memberikan name tag sesuai dengan peran status sosial ekonomi pemain.
- g. Peneliti membagikan token / simbol kepada partisipan yang akan digunakan untuk berpindah-pindah di atas papan permainan.
- h. Banker menjelaskan pembagian uang dan membagikan uang kepada masing-masing partisipan dengan ketentuan terlampir (lampiran 1)
- i. Setiap pemain menempatkan tokennya di sudut bertanda "GO"

j. Setiap pemain melempar dadu. Pemain dengan total lemparan tertinggi memulai permainan.

2. Permainan

- a. Aturan permainan terlampir (Lampiran 1)
- b. List kartu yang telah dimodifikasi terlampir (Lampiran 2)
- c. Ruang yang telah dimodifikasi terlampir (Lampiran 3)

3. Penutup/Pasca Permainan

- a. Setelah permainan, peserta yang melakukan donasi akan diberi feedback mengenai dampak dari donasi yang diberikan.
- b. Selanjutnya, peserta akan diberikan beberapa pertanyaan lanjutan untuk memahami lebih lanjut perilaku prosocial spending selama bermain.
- c. Pemain juga akan diberikan beberapa kuesioner secara online untuk diisi (sesuai dengan variabel yang akan diukur).
- d. Setelah pengisian kuesioner, peneliti melakukan debriefing dengan menjelaskan secara singkat mengenai tujuan permainan monopoli dilakukan.

F. Instrumen

Instrumen pengukuran yang diberikan dapat tergantung pada variabel yang akan dikaitkan dengan *prosocial spending*. Meskipun demikian, pemberian instrumen berupa skala psikologi maupun kuesioner dapat mempertimbangkan tahap-tahap eksperimennya.

1. Sebelum Permainan

Beberapa instrumen untuk mengukur kepribadian dan values dapat diberikan diawal sebelum permainan dimulai. Kepribadian dan values dapat dipertimbangkan sebagai covariate. Selain itu, kondisi mood dan emosi juga dapat ditanyakan di awal untuk

melihat bahwa apakah hal tersebut berpotensi mempengaruhi persepsi pemain dan jawaban-jawaban atas pertanyaan yang diberikan setelah permainan selesai.

2. Selama Permainan

Selama proses permainan, peneliti wajib melakukan observasi (rubrik observasi terlampir pada lampiran 5) terkait poin-poin seperti : jumlah donasi, waktu berdonasi, tujuan donasi, serta komentar-komentar lainnya yang menarik, yang dapat digali lebih lanjut pada pertanyaan lanjutan. Peneliti dengan bantuan rekan yang bertugas sebagai banker juga wajib mencatat jumlah gaji yang diterima setiap pemain dari level SES yang berbeda selama bermain.

3. Setelah Permainan

Setelah permainan, peneliti memberi feedback mengenai dampak dari donasi yang diberikan oleh peserta yang berdonasi. Selanjutnya peneliti dapat melakukan interview kepada pemain untuk lebih menggali prosocial spending dan aspek-aspek terkait sesuai tujuan penelitian. Interview dapat berlangsung sekitar 15 - 30 menit tergantung dari aspek yang hendak digali. Setelah permainan juga, peneliti menghitung presentasi prosocial spending dari keseluruhan gaji yang diterima masing-masing pemain.

LAMPIRAN 1

A. Pengaturan dan Aturan (UNTUK EXPERIMENTER)

1. Sebelum Permainan dimulai, pemain dibagi kedalam beberapa kelas social (*Social-Economic Class*) yang ditentukan dengan lemparan dadu. Pemain dengan nilai dadu tertinggi akan mendapatkan kelas sosial yang paling tinggi, dan seterusnya. Kelas sosial dibagi menjadi tiga, yaitu:
 - High SES (Kelas Sosial Atas)
 - Middle SES (Kelas Sosial Menengah)
 - Low SES (Control) (Kelas Sosial Bawah)
2. Masing-Masing pemain mendapatkan total uang sesuai dengan kelas sosial, dengan ketentuan pembagian sebagai berikut:
 - a. High SE class: 5.000 → Rp 10.000.000
 - b. Middle SE class: 2.000 → Rp 5.000.000
 - d. Low SE Class: 500 → Rp 2.000.0000
3. Gaji bagi masing-masing pemain berbeda sesuai dengan kelas sosialnya. Berikut adalah pembagiannya.
 - a. High SE class: 5.000 → Rp 5.000.000
 - b. Middle SE class: 2.000 → Rp 2.000.000
 - d. Low SE Class: 500 → Rp 500.000
4. Terdapat 16 Kartu "Chance" dan 16 Kartu "Community Chest". Masing-masing jenis kartu terdapat kartu khusus yang meminta pemain untuk melakukan donasi.
5. Terdapat 8 Kartu donasi: 3 Kartu terdapat di Kartu "Community Chest" dan 5 Kartu di Kartu "Chance".
6. Terdapat satu bankir dalam permainan. Tugas Bankir adalah membayar gaji dan bonus kepada setiap pemain. Selain itu, memungut pajak, denda, pinjaman, bunga dan biaya penjualan & pembelian properti. Jika bank/bankir kehabisan uang, uang dapat dicetak di beberapa lembar kertas.
7. Jika pemain mendapatkan kartu donasi ataupun singgah di ruang donasi, pemain memiliki dua pilihan:
 - Memberikan donasi jumlah uang yang diinginkan.
 - Menolak untuk memberikan donasi.
8. Uang donasi tidak dapat diberikan ke bank, melainkan digunakan untuk kepentingan umum (diletakkan ditempat khusus).

B. Permainan dan Ruangannya (UNTUK EXPERIMENTEE)

1. Permulaan dimulai dengan masing-masing pemain melempar dadu. Bagi pemain yang memperoleh angka terbesar, akan memulai giliran pertama dan akan dilanjutkan oleh pemain lain sesuai arah jarum jam.
2. Ruang "GO":

Setiap kali pemain singgah ataupun melewati ruang "GO", pemain akan mendapatkan gaji dari bankir. Jika pemain mendapatkan kartu "*advance to go*", maka pemain akan mendapatkan dua kali gaji.

3. Pembelian Property

Pemain dapat membeli properti ketika pemain singgah di ruang property tersebut. Harga dari property, tertera dalam papan monopoly. Jika pemain yang singgah pada ruang property dan tidak ingin membelinya, maka bankir akan melaksanakan “*auction*” (pelelangan) dengan melibatkan pemain lain.

4. Pembayaran Properti (*Rent*)

Pemain yang singgah pada ruang property milik pemain lain akan diminta untuk membayar “*rent*” (jumlah pembayaran tertera pada kartu “*title deeds*”). Ketika pemain pemilik property memiliki satu set warna, maka pemain yang singgah akan membayar “*rent*” dengan jumlah dua kali lipat. Terdapat kondisi dimana pemain tidak membayar “*rent*” kepada pemain yang memiliki property:

- Ketika properti “*mortgaged*” (dilelang), pemain harus membayar rent kepada bankir.
- Ketika pemilik property berada dipenjara.

5. Masuk dan Keluar Penjara

Pemain dapat masuk kedalam penjara ketika:

- Pemain mendapatkan kartu “*go to jail*”.
- Pemain singgah di ruang penjara.
- Mendapatkan angka yang sama di tiga lemparan dadu berturut-turut.

Pemain dapat masuk keluar dari penjara dengan cara:

- Membayar biaya kompensasi sebesar 50.
- Menggunakan kartu “*get out of the jail card*” (jika memilikinya).
- Menunggu giliran setelah tiga putaran.
- Mendapatkan angka yang sama dari dua dadu.

6. Ruang “Donasi” dan Kartu Donasi.

Ketika pemain singgah di ruang “donasi” ataupun mendapatkan kartu “*chance*” atau “*community chest*” (tipe donasi dan tanpa menyebutkan nominal), pemain dapat memberikan donasi ataupun menolak memberikan donasi. Jumlah donasi dapat disesuaikan dengan keinginan dari pemain.

7. Bangunan (Rumah dan Hotel)

Pembangunan rumah dapat dilakukan ketika pemain memiliki satu set warna dari ruang property. Pembangunan dua rumah dalam satu giliran tidak dapat dilakukan, hanya berlaku satu bangunan pada satu giliran. Jika ingin membangun rumah kedua, pemain harus membangun rumah lainnya di ruang lain (dengan set warna yang sama). Pembangunan hotel dapat dilakukan ketika, satu ruang telah memiliki empat bangunan rumah.

8. Penjualan Ruang/Properti.

Penjualan ruang/property dapat dilakukan secara privat antar pemain. Jika ruang memiliki bangunan (rumah ataupun hotel), bangunan tersebut perlu untuk dijual terlebih dahulu ke bank. Harga dari penjualan bangunan ke bank adalah satu setengah dari harga asli.

9. Durasi permainan.

Permainan akan dilakukan selama kurang lebih 1 jam. Pemain dengan jumlah kekayaan terbanyak akan menjadi pemenang.

LAMPIRAN 2

LIST OF CARDS

A. 16 Chance Cards exist of

1. Donasi ke kegiatan Pendidikan
2. Membantu player yang membutuhkan
3. Memberi THR Pada Keluarga Besar
4. Donasi membangun desa
5. Donasi Penanaman 1000 pohon
6. Donation to Charity organization pay 150 (Donasi ke Organisasi Kegiatan Amal 150.000)
7. Take a trip to Hongkong Airport, If you pass 'GO' collect 2000 (**Melakukan Perjalanan Menuju Pojok Donasi, Jika melewati "Go" silahkan anda mengambil gaji**)
8. Advance to the nearest utility. IF UNOWNED, you may buy it from the bank. If OWNED, throw dice and pay owner total 100 times amount thrown (**Maju ke ruang utilitas terdekat. Jika tidak dimiliki oleh pemain lain, anda dapat membelinya. Jika dimiliki oleh pemain lain, lempar dadu dan bayar pemiliknya 100 kali jumlah lemparan dadu**)
9. Advance to the Nearest Airport. If UNOWNED. you may buy it from the bank. If OWNED, pay owner twice the rental to which they are otherwise entitled.
10. Advance to Djakarta. If you pass 'GO' collect 2000 (**Maju ke kota Jakarta, jika melewati "Go" silahkan anda mengambil gaji**)
11. Go to jail, go directly, do not pass 'GO' do not collect 2000 (**Anda masuk penjara, anda tidak melewati "Go", anda tidak mendapatkan gaji**)
12. Go back three steps (**Mundur tiga langkah/ruang**)
13. Advance to Paris. If you pass 'GO' collect 2000 (**Maju ke kota Mamuju, jika melewati "Go" silahkan anda mengambil gaji**).
14. Advance to Rio de Janeiro (**Maju ke Jaya Pura**)
15. Advance to 'GO' collect 2000 (**Maju ke ruang "Go", anda menerima gaji**)
16. Get out of jail free. This card may be kept until needed or traded (**Kartu Bebas Penjara. Kartu ini dapat disimpan sampai dibutuhkan atau ditukarkan**).

B. 16 Community Chest Cards exist of

1. Donasi ke shelter hewan
2. Mentraktir rekan sejawat
3. Donasi ke kegiatan kesehatan
4. You inherit 1000 (**Anda menerima Warisan 1.000.000**).
5. Go to jail, go directly, do not pass 'GO' don't collect 2000 (**Anda masuk penjara, anda tidak melewati "Go", anda tidak mendapatkan gaji**).
6. Advance to 'GO' collect 2000 (**Maju ke ruang "Go", anda menerima gaji**)

7. Life insurance matures. Collect 2000 **(Asuransi anda telah cair, anda mendapatkan 2.000.000)**
8. Receive 250 consultancy fee **(Anda menerima biaya konsultan fee sebesar 250.000)**
9. Holiday funds matures. Receive 1000 **(Uang Liburan/Cuti anda telah cair. Anda mendapatkan 1.000.000).**
10. You have won second prize in a beauty contest. Collect 1000 **(Anda juara dua dalam kontes kecantikan. Anda mendapatkan 1.000.000)**
11. Pay school fees of 500 **(Membayar uang sekolah 500.000)**
12. Pay hospital fees of 1000 **(Membayar biaya rumah sakit 1.000.000)**
13. Doctors fees pay 500 **(Membayar biaya dokter 500.000)**
14. It Is your birthday, collect 100 from every player **(Hari ini adalah hari ulang tahun anda, anda mendapatkan 100.000 dari setiap pemain)**
15. Income tax refund, collect 2000 **(Anda mendapatkan 2.000.000 dari kembali an pajak).**
16. Get out of jail free. This card may be kept until needed of traded **(Kartu Bebas Penjara. Kartu ini dapat disimpan sampai dibutuhkan atau ditukarkan kepada banker dengan uang sejumlah 50 ribu)**

LAMPIRAN 3

MODIFIKASI RUANG

1. Free Parking → Pojok Donasi
2. Income Tax → Donasi ke organisasi sosial
3. Sales Tax → Donasi ke organisasi keagamaan
4. Ruang Kota → Ibu Kota Provinsi Indonesia
5. Airport → Pilihan berdonasi, sebagai berikut
 - a. Menyekolahkan anak yatim
 - b. Menyumbang pembangunan rumah ibadah
 - c. Memberi makan fakir miskin
 - d. Donasi Korban Bencana

LAMPIRAN 4

Kasus untuk donasi:

- a. Menyekolahkan anak yatim: 150ribu/orang
Anda telah berhasil menyekolahkan (sejumlah berapa kali donasi) anak yatim. Anak tersebut telah menyelesaikan jenjang pendidikan SMA nya dan menitipkan ucapan terima kasih kepada Anda yang telah membantunya.
- b. Menyumbang pembangunan rumah ibadah: 500ribu/rumah ibadah
Rumah ibadah telah selesai dibangun di pinggiran kota, saat ini warga sekitar dapat menjalankan ibadah dengan khusyu. Mereka menyampaikan terima kasih atas bantuan Anda.
- c. Memberi makan fakir miskin: 50ribu/orang
Anda telah memberi makan orang. Seluruh fakir miskin yang telah anda berikan bantuan dana telah membelajakan uang tersebut untuk belanja keperluan bahan pokok.
- d. Donasi Korban bencana: 200ribu/orang
Bantuan dana yang telah anda berikan
- e. Tabungan organisasi keagamaan:
- f. Organisasi sosial:
 - Sumbangan panti asuhan: 250ribu/panti
 - Sumbangan anak yatim piatu: 100 ribu/orang
 - Sumbangan rumah sakit: 1 juta/rumah sakit
 - Sumbangan anak jalanan: 50 ribu/ orang
- g. Donasi Kegiatan Pendidikan: 200ribu/anak
Sebanyak ... anak telah terbantu dalam pengadaan seragam dan perlengkapan sekolah melalui donasi yang telah Anda berikan.
- h. Memberi THR pada keluarga besar: 50ribu/orang
Anggota keluarga Anda sangat senang mendapatkan angpau/THR dari Anda. Sebanyak ... orang telah mendapatkan uang untuk keperluan hidup mereka.
- i. Membantu player yang membutuhkan: ...
Player A telah terbantu dari uang yang telah Anda berikan untuk dapat tetap melanjutkan permainan.

- j. Donasi Membangun Desa:
Donasi Anda sebesar ... akan diberikan kepada desa tertinggal untuk membangun infrastruktur yang lebih baik bagi desa tersebut.
- k. Donasi Penanaman 1000 Pohon: 10ribu/pohon
Anda ikut berupaya dalam menyelamatkan lingkungan dengan menanam sebanyak ... pohon melalui donasi yang Anda berikan.
- l. Donasi ke Shelter Hewan: 100ribu/shelter
Beberapa shelter hewan di Makassar sangat membutuhkan bantuan biaya untuk pakan hewan-hewan yang dirawat/tinggal di shelter. Sebanyak ... shelter telah terbantu dari donasi yang Anda berikan.
- m. Mentraktir teman rekan sejawat: 100ribu/orang
Rekan-rekan Anda sangat senang dan dapat menikmati berbagai hal dari ... yang telah Anda berikan kepada mereka.
- n. Donasi ke kegiatan kesehatan:
Donasi Anda sebesar ... akan digunakan dalam program pelayanan kesehatan gratis di berbagai tempat.

Lampiran 3: *Informed Consent*

LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Prajna Paramitha

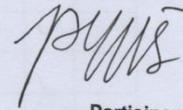
Usia : 10 tahun

Menyatakan persetujuan saya untuk ikut serta sebagai responden dalam penelitian eksperimen. Saya menyatakan bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun.

Saya juga memperkenalkan kepada peneliti untuk menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya menyadari dan memahami bahwa data yang saya berikan dan yang akan digunakan memuat informasi-informasi yang jelas tentang diri saya. Walaupun demikian, berbagai informasi seperti nama, nomor kontak dan informasi lengkap lainnya, hanya saya izinkan untuk diketahui peneliti.

Sebagai responden dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk mengikuti semua prosedur dalam penelitian ini, termasuk aturan-aturan selama penelitian berlangsung.

Makassar, 3 November 2022



Partisipan
Prajna Paramitha

LEMBAR PERSETUJUAN (INFORMED CONSENT)

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : *Nher Azizah Ramadhana*

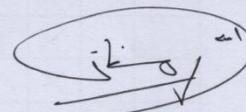
Usia : *20 tahun*

Menyatakan persetujuan saya untuk ikut serta sebagai responden dalam penelitian eksperimen. Saya menyatakan bahwa keikutsertaan saya dalam penelitian ini saya lakukan secara sukarela atau tanpa paksaan dari pihak manapun.

Saya juga memperkenankan kepada peneliti untuk menggunakan data-data yang saya berikan untuk dipergunakan sesuai dengan kepentingan dan tujuan penelitian. Saya menyadari dan memahami bahwa data yang saya berikan dan yang akan digunakan memuat informasi-informasi yang jelas tentang diri saya. Walaupun demikian, berbagai informasi seperti nama, nomor kontak dan informasi lengkap lainnya, hanya saya izinkan untuk diketahui peneliti.

Sebagai responden dalam penelitian ini, saya menyetujui untuk mengikuti semua prosedur dalam penelitian ini, termasuk aturan-aturan selama penelitian berlangsung.

Makassar, November 2022



Partisipan

(Nher Azizah Ramadhana)

Lampiran 4: Output Pengolahan Data

1. Uji Deskriptif Responden

JK

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Laki-laki	7	23.3	23.3	23.3
Perempuan	23	76.7	76.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

USIA

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 18-19	13	43.3	43.3	43.3
20	9	30.0	30.0	73.3
21	3	10.0	10.0	83.3
22	3	10.0	10.0	93.3
23	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

Prosocial Spending

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
deskriptif statistik PS sampel	30	30000	13330000	2736333.33	3506992.506
Valid N (listwise)	30				

Kategori Prosocial Spending

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
--	-----------	---------	---------------	--------------------

Valid	R	15	50.0	50.0	50.0
	S	8	26.7	26.7	76.7
	ST	2	6.7	6.7	83.3
	T	5	16.7	16.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

Prosocial Spending * Jenis Kelamin Crosstabulation

			Jenis Kelamin		Total
			Laki-laki	Perempuan	
Prosocial Spending	R	Count	4	11	15
		% within Prosocial Spending	26.7%	73.3%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	57.1%	47.8%	50.0%
		% of Total	13.3%	36.7%	50.0%
	S	Count	2	6	8
		% within Prosocial Spending	25.0%	75.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	28.6%	26.1%	26.7%
		% of Total	6.7%	20.0%	26.7%
	ST	Count	0	2	2
		% within Prosocial Spending	0.0%	100.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	0.0%	8.7%	6.7%
		% of Total	0.0%	6.7%	6.7%
	T	Count	1	4	5
		% within Prosocial Spending	20.0%	80.0%	100.0%
		% within Jenis Kelamin	14.3%	17.4%	16.7%
		% of Total	3.3%	13.3%	16.7%
Total		Count	7	23	30

% within Prosocial Spending	23.3%	76.7%	100.0%
% within Jenis Kelamin	100.0%	100.0%	100.0%
% of Total	23.3%	76.7%	100.0%

Kelas Sosial-Ekonomi * Kategori Prosocial Spending Crosstabulation

		Kategori Prosocial Spending				Total	
		Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
Kelas Sosial-Ekonomi	Atas	Count	1	4	3	2	10
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	10.0%	40.0%	30.0%	20.0%	100.0%
	Menengah	Count	5	4	1	0	10
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	50.0%	40.0%	10.0%	0.0%	100.0%
	Bawah	Count	8	1	1	0	10
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	80.0%	10.0%	10.0%	0.0%	100.0%
Total		Count	14	9	5	2	30
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	46.7%	30.0%	16.7%	6.7%	100.0%

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Kelas Sosial Atas	10	260000	13330000	5514000.00	4206503.431
Kelas Sosial Menengah	10	40000	5520000	1592000.00	1838548.945
Kelas Sosial Bawah	10	30000	7770000	1103000.00	2358658.046
Valid N (listwise)	10				

Prosocial Intentions

PI

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid R	13	43.3	43.3	43.3

S	8	26.7	26.7	70.0
ST	2	6.7	6.7	76.7
T	7	23.3	23.3	100.0
Total	30	100.0	100.0	

JK * PI Crosstabulation

			PI				Total
			R	S	ST	T	
JK	Laki-laki	Count	4	1	0	2	7
		% within JK	57.1%	14.3%	0.0%	28.6%	100.0%
		% within PI	30.8%	12.5%	0.0%	28.6%	23.3%
		% of Total	13.3%	3.3%	0.0%	6.7%	23.3%
	Perempuan	Count	9	7	2	5	23
		% within JK	39.1%	30.4%	8.7%	21.7%	100.0%
		% within PI	69.2%	87.5%	100.0%	71.4%	76.7%
		% of Total	30.0%	23.3%	6.7%	16.7%	76.7%
Total	Count	13	8	2	7	30	
	% within JK	43.3%	26.7%	6.7%	23.3%	100.0%	
	% within PI	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	
	% of Total	43.3%	26.7%	6.7%	23.3%	100.0%	

USIA * PI Crosstabulation

			PI				Total
			R	S	ST	T	
USIA	18-19	Count	4	2	2	5	13
		% within USIA	30.8%	15.4%	15.4%	38.5%	100.0%
		% within PI	30.8%	25.0%	100.0%	71.4%	43.3%
		% of Total	13.3%	6.7%	6.7%	16.7%	43.3%
	20	Count	2	5	0	2	9
		% within USIA	22.2%	55.6%	0.0%	22.2%	100.0%
		% within PI	15.4%	62.5%	0.0%	28.6%	30.0%
		% of Total	6.7%	16.7%	0.0%	6.7%	30.0%
	21	Count	2	1	0	0	3
		% within USIA	66.7%	33.3%	0.0%	0.0%	100.0%

	% within PI	15.4%	12.5%	0.0%	0.0%	10.0%
	% of Total	6.7%	3.3%	0.0%	0.0%	10.0%
22	Count	3	0	0	0	3
	% within USIA	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	% within PI	23.1%	0.0%	0.0%	0.0%	10.0%
	% of Total	10.0%	0.0%	0.0%	0.0%	10.0%
23	Count	2	0	0	0	2
	% within USIA	100.0%	0.0%	0.0%	0.0%	100.0%
	% within PI	15.4%	0.0%	0.0%	0.0%	6.7%
	% of Total	6.7%	0.0%	0.0%	0.0%	6.7%
Total	Count	13	8	2	7	30
	% within USIA	43.3%	26.7%	6.7%	23.3%	100.0%
	% within PI	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%	100.0%
	% of Total	43.3%	26.7%	6.7%	23.3%	100.0%

Kelas Sosial Ekonomi * Prosocial Intentions Kategori Crosstabulation

			Prosocial Intentions Kategori				Total
			Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi	
Kelas Sosial Ekonomi	Bawah	Count	6	1	2	1	10
		% within Kelas Sosial Ekonomi	60.0%	10.0%	20.0%	10.0%	100.0%
		% of Total	20.0%	3.3%	6.7%	3.3%	33.3%
	Menengah	Count	5	2	2	1	10
	% within Kelas Sosial Ekonomi	50.0%	20.0%	20.0%	10.0%	100.0%	
	% of Total	16.7%	6.7%	6.7%	3.3%	33.3%	
	Atas	Count	2	5	3	0	10
	% within Kelas Sosial Ekonomi	20.0%	50.0%	30.0%	0.0%	100.0%	
	% of Total	6.7%	16.7%	10.0%	0.0%	33.3%	
Total	Count	13	8	7	2	30	

2. Uji Normalitas

Residuals Statistics^a

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	7.85	8.79	8.20	.258	30
Residual	-5.518	10.998	.000	3.846	30
Std. Predicted Value	-1.340	2.279	.000	1.000	30
Std. Residual	-1.410	2.810	.000	.983	30

a. Dependent Variable: Prosocial Spending

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		30
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.84558905
Most Extreme Differences	Absolute	.092
	Positive	.092
	Negative	-.076
Test Statistic		.092
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. This is a lower bound of the true significance.

3. Uji Linearitas

ANOVA Table

			Sum of Squares	df	Mean Square	F
prosocial spending *	Between Groups	(Combined)	377.550	21	17.979	2.701
		Linearity	1.932	1	1.932	.290
		Deviation from Linearity	375.618	20	18.781	2.822
prosocial intention	Within Groups		53.250	8	6.656	
	Total		430.800	29		

4. Uji Hipotesis

Correlations

		prosocial spending	prosocial intention
prosocial spending	Pearson Correlation	1	.067
	Sig. (2-tailed)		.725
	N	30	30
prosocial intention	Pearson Correlation	.067	1
	Sig. (2-tailed)	.725	
	N	30	30

Lampiran 5: Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

