

## DAFTAR PUSTAKA

- Aydin, S. (2012). A review of research on Facebook as an educational environment. *Educational Technology research and development*, 60(6), 1093-1106.
- Aknin, L. B., Barrington-Leigh, C. P., Dunn, E. W., Helliwell, J. F., Burns, J., Biswas-Diener, R., Kemeza, I., Nyende, P., Ashton-James, C. E., & Norton, M. I. (2013). Prosocial spending and well-being: Cross-cultural evidence for a psychological universal. *Journal of Personality and Social Psychology*, 104(4), 635-652.
- Anik, L., Norton, M., & Aknin L. B. (2011), "The Prosocial Workplace: Prosocial Spending Improves Employee Satisfaction and Job Performance", in NA - Advances in Consumer Research Volume 38, eds. Darren W. Dahl, Gita V. Johar, and Stijn M.J. van Osselaer, Duluth, MN: Association for Consumer Research.
- Argyle, M., Fritz S., & Schwarz, N., (1991). Subjective Well-being an Interdisciplinary Perspective. *International Series in Experimental Social Psychology*, 21, 77-97.
- Asih, G. Y., & Pratiwi, M M. S. (2010). Perilaku prososial ditinjau dari empati dan kematangan emosi. *Jurnal Psikologi Universitas Muria Kudus*, 1(1), 33-42.
- Azwar, S. (2019). Metode penelitian psikologi edisi 2. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Azwar, S. (2019). Reliabilitas dan validitas. *Yogyakarta: Pustaka Pelajar*.
- Bartlett, J.E. (2022, February 1). Introduction to Power Analysis: A Guide to G\*Power, jamovi, and Superpower. <https://osf.io/zqphw/>. DOI: 10.17605/OSF.IO/PCFVJ.
- Carr, A. (2004). *Positive Psychology: The science of happiness and human strengths*. New York: Brunner-Routledge.
- Danty, V. A. (2016). Hubungan antara dukungan sosial dengan kebahagiaan mustahiq lazis sabilillah malang. Undergraduate thesis, UIN Malang. Diakses dari <http://etheses.uin-malang.ac.id/3735/1/12410040.pdf>
- Dayakisni, T. & Hudaniah. (2009). *Psikologi Sosial*. Malang: UMM Press.
- Diener, E. (2000). Subjective well-being: The science of happiness and a proposal for a national index. *American psychologist*, 55(1), 34.
- Diener, E., & Biswas-Diener, R. (2008). Happiness: Unlocking the Mysteries of Psychological Wealth (Chapter 8: The Happiest Places on Earth: Culture and Well-Being). *Malden, MA: Blackwell*, 127-144.

- Dunn, E. W., Aknin, L. B., Norton, M. I. (2008). Spending money on others promotes happiness. *Science*, 319, 1687-1688.
- Danil, M. (2013). Pengaruh pendapatan terhadap tingkat konsumsi pada pegawai negeri sipil di kantor bupati kabupaten Bireuen. *Journal Ekonomika Universitas Almuslim Bireuen Aceh*, 4(7), 9.
- Esa, M., Tatu, H. (2007). What makes university students happy?. *International Review of Economic Education*. 6. 27-41.
- Ferdinand, A. (2002). *Structural Equation Modelling Dalam Penelitian Manajemen*. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.
- Field, A. (2018). *Discovering Statistic Using IBM SPSS Statistics (4th ed)*. SAGE Publication.
- Garcia, P. C., Cenjor, M. J. C., Ruiz S. S., & Davila, N. R. (2018). Creativity and happiness in university students. DOI: 10.21125/inted.2018.1631. 6943-6950.
- Garson, G. (2013). *Validity & Reliability*. Statistical Associates Publishing.
- Harter, J. K., Schmidt, F. L., & Keyes, C. L. (2003). Well-being in the workplace and its relationship to business outcomes: A review of the Gallup studies.
- Hastjarjo, T. D. (2019). Rancangan eksperimen-kuasi quasi-experimental design. *Buletin Psikologi*, 27(2), 187-203.
- Household Expenditures and Income. (30 Maret 2016). Pewtrust.org. <https://www.pewtrusts.org/en/research-and-analysis/issue-briefs/2016/03/household-expenditures-and-income>
- Herlinda, W. D. (2017, Januari 7). *Tingkat Kebahagiaan Pegawai Indonesia Tertinggi Kedua di Asean*. Retrieved from EKONOMI: <https://ekonomi.bisnis.com/read/20170107/12/617487/tingkat-kebahagiaan-pegawai-indonesia-tertinggi-kedua-di-asean>
- Jiang, Y., Lu, C., Chen, J., Miao, Y., Li, Y., & Deng, Q. (2022). Happiness in university students: personal, familial, and social factors: a cross-sectional questionnaire survey. *Int. J. Environ. Res. Public Health*, 19, 4713.
- Khoeriyah, N., Lukman Harahap, L. (2020). Hubungan antara religiositas dengan perilaku prososial remaja di panti asuhan yatim putri 'aisyiyah Karanganyar. *Academic Journal of Psychology and Counseling*, 1(1), 1-18.
- Kniffin, K. M., Narayanan, J., Anseel, F., Antonakis, J., Ashford, S. P., Bakker, A. B., & Klein, P. G. (2020, August 10). COVID-19 and the workplace: Implications, issues, and insights for future research and action. *American Psychologist*. Advance online publication. <http://dx.doi.org/10.1037/amp0000716>.
- Leonard, R. (2018). *Money and Happiness for College Students*. Honors Thesis University of Southern Mississippi.

- Lesani, A., Mohammadpoorasl, A., Javadi, M., Ansari, H., & Fakhari, A. (2016). Happiness among college students: a cross-sectional web-based study among iranian medical students. *Biotech Health Science*, 3(2), 1-6.
- Maharani, D. (2015). *Tingkat Kebahagiaan (Happiness) Pada Mahasiswa Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta*. Program Studi Bimbingan Dan Konseling Jurusan Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Mangkuprawira, S., & Hubeis, A. V. (2007). Manajemen mutu sumber daya manusia. *Bogor: Ghalia Indonesia*.
- Nelson, S. K., Layous, K., Cole, S. W., & Lyubomirsky, S. (2016). Do unto Others or Treat Yourself? The Effects of Prosocial and Self-Focused Behavior on Psychological Flourishing. 16(6), 850-861.
- Patton, C. (2020, November 30). *During COVID, holiday gift-giving can be HR's 'time to shine'*. Retrieved from Human Resources Executive: <https://hrexecutive.com/during-covid-holiday-gift-giving-can-be-hrs-time-to-shine/>
- Prasetyo, A. R., Kaloeti, D. V. S., Rahmandani, A., Salma, & Ariati, J. (2020). Metodologi Penelitian Eksperimen. *Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro*.
- Raffles, F. Y. (2018). Tingkat Perilaku Prosocial pada Mahasiswa yang Melakukan Slacktivism (Skripsi). Fakultas Psikologi Universitas Sanatha Dharma.
- Rahayu, T. P. (2016). The determinants of happiness in Indonesia. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(2), 393-404.
- Rahmawati, E., Saragih J. I., & Adeline, N. (2016). Psychometric properties of indonesian version of the oxford happiness questionnaire. *Advances in Health Sciences Research*, 1, 229-232. DOI: 10.2991/phico-16.2017.33
- Ray. (2021, Maret 28). *Peringkat ke-82 Indeks Kebahagiaan Dunia, Masyarakat Indonesia Dinilai Selalu Bisa Bersyukur*. Retrieved from asumsi: <https://asumsi.co/post/5373/peringkat-ke-82-indeks-kebahagiaan-dunia-masyarakat-indonesia-dinilai-selalu-bisa-bersyukur>
- Rodowicz, C. M., Morris, L., Sidman, C. L., & Beyer, K. (2020). The impact of an online happiness course on subjective happiness among college students. *Build. Healthy Acad. Communities J.*, 4, 69-81.
- Rosnow, R., & Rosenthal, R. (2003). Effect sizes for experimenting psychologists. *Canadian Journal of Experimental Psychology*, 57, 221-237.

- Rosyidah, N. (2018). Pengaruh happiness, spiritualitas di tempat kerja, dan faktor demografi terhadap kinerja karyawan. Undergraduate thesis, UIN Jakarta. Diakses dari <https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/46126>
- Santoso, A. (2010). *Statistika Untuk Psikologi: Dari Blog Menjadi Buku*. Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Seo, E. H., Kim, S. G., Kim, S. H. (2018). Life satisfaction and happiness associated with depressive symptoms among university students: a cross-sectional study in Korea. *Ann Gen Psychiatry*, 17(52). <https://doi.org/10.1186/s12991-018-0223-1>
- Singh, S., & Aggarwal, Y. (2018). Happiness at work scale: Construction and psychometric validation of a measure using mixed method approach. *Journal of Happiness Studies*, 19(5), 1439-1463.
- Seligman, M. E. P. (1991). *Learned Optimism* (AA Knopf, New York).
- Seligman, M. E. (2002). *Authentic happiness: Using the new positive psychology to realize your potential for lasting fulfillment*. Simon and Schuster.
- Smet, B. (1994). *Psikologi Kesehatan*. Semarang: PT. Gramedia.
- Tabbodi, M., Rahgozar, H., & Abadi, M. M. (2015). The relationship between happiness and academic achievements. *European Online Journal of Natural and Social Sciences: Proceedings*, 4(1), 241-246.
- Tim. (2020, Oktober 9). *Kebahagiaan Pekerja Indonesia Menurun Drastis Selama Pandemi*. Retrieved from CNN Indonesia: <https://www.cnnindonesia.com/gaya-hidup/20201007172324-284-555610/kebahagiaan-pekerja-indonesia-menurun-drastis-selama-pandemi>
- Veenhoven, R. (1984). *Conditions of Happiness* (D. Reidel, Dordrecht, Holland).
- Widiyarti, Y. (2018, Agustus 30). *Indeks kebahagiaan orang indoneisa naik, ternyata ini sebabnya*. Retrieved from Tempo: <https://cantik.tempo.co/read/1122194/indeks-kebahagiaan-orang-indonesia-naik-ternyata-ini-sebabnya>
- Wilcher, M. (2021, Mei 12). *The Ultimate Guide to Professional Gifting Etiquette (2022)*. Retrieved from DAYSPRING PENS: <https://www.dayspringpens.com/blogs/the-jotted-line/professional-gifting-etiquette>
- Wulandari, S., & Widyastuti, A. (2014). Faktor-faktor kebahagiaan di tempat kerja. *Jurnal psikologi*, 10(1), 41-52.

## LAMPIRAN

### Lampiran 1: Skala Penelitian

#### Skala OHQ Versi Indonesia (OHQ-I)

No	Pernyataan	1	2	3	4	5	6
1	Saya tidak begitu senang dengan diri saya sendiri.						
2	Saya sangat tertarik pada orang lain						
3	Saya merasa hidup ini sangat berguna						
4	Saya bersahabat terhadap hampir semua orang						
5	Saya sering merasa lelah ketika bangun tidur						
6	Saya tidak begitu optimis tentang masa depan						
7	Banyak hal yang menurut saya menyenangkan						
8	Saya selalu ikut serta dan terlibat dalam suatu kegiatan						
9	Hidup itu baik						
10	Saya merasa dunia ini bukan tempat yang baik						
11	Saya sering tertawa						
12	Saya puas dengan semua hal dalam hidup saya						
13	Saya merasa diri saya tidak menarik						
14	Ada perbedaan antara hal yang ingin saya lakukan dan yang telah saya lakukan						
15	Saya sangat bahagia						
16	Saya menemukan keindahan dalam beberapa hal						
17	Saya selalu memberi keceriaan pada orang lain						
18	Saya dapat mengatur waktu untuk melakukan hal-hal yang saya inginkan						

19	Saya merasa tidak mampu mengendalikan hidup saya						
20	Saya bisa menerima banyak hal						
21	Saya waspada secara mental						
22	Saya merasa gembira dan riang						
23	Saya mengalami kesulitan untuk membuat keputusan						
24	Saya tidak memiliki arti dan tujuan hidup						
25	Saya memiliki banyak energi						
26	Saya biasanya memiliki pengaruh baik pada saat-saat tertentu						
27	Saya tidak bersenang-senang dengan orang lain						
28	Saya tidak merasa sehat						
29	Saya tidak memiliki kenangan bahagia di masa lalu						

## Lampiran 2: *Manual Book Monopoli Prosocial Spending* Psikologi FK UH

### 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 permaiann
- 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 properti milik pemain lain akan diminta untuk membayar "rent" (jumlah pembayaran tertera pada kartu "title deeds"). Ketika pemain pemilik properti 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 properti:

- o Ketika properti "mortgaged" (dilelang), pemain harus membayar rent kepada bankir.
- o Ketika pemilik properti berada dipenjara.

5. Masuk dan Keluar Penjara

Pemain dapat masuk kedalam penjara ketika:

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

Pemain dapat masuk keluar dari penjara dengan cara:

- o Membayar biaya kompensasi sebesar 50.
- o Menggunakan kartu "get out of the jail card" (jika memilikinya).
- o Menunggu giliran setelah tiga putaran.
- o 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 properti. 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. Menraktir 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 5

RUBRIK OBSERVASI  
Monopoli Prosocial Spending

Sesi Permainan :  
Durasi Permainan :  
Inisial Pemain 1 :  
Inisial Pemain 2 :  
Inisial Pemain 3 :  
Moderator :  
Bankir :

No	Pengeluaran Pemain 1		Pengeluaran Pemain 2		Pengeluaran Pemain 3	
	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Jenis Pengeluaran	Jumlah	Jenis Pengeluaran	Jumlah
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						

## Lampiran 3: Surat Validitas Ahli Alat Penelitian

### 1. Surat Validitas Ahli Satu



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
PRODI PSIKOLOGI

Jalan Perintis Kemerdekaan Kampus Tamalanrea Km. 10 Makassar 90245

---

#### SURAT KETERANGAN VALIDITAS ALAT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa	: Trifena Rannu Bungasalu
NIM	: C021181308
Judul Skripsi	: Pengaruh <i>Prosocial Spending</i> terhadap <i>Happiness</i> Mahasiswa
Alat Penelitian yang Digunakan	: Monopoli <i>Prosocial Spending</i> Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran UH

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan dalam proses pengambilan data penelitian.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 12 Januari 2023

Validator Ahli

Nur Fajar Alfitra, S.Psi., M.Sc.

## 2. Surat Validitas Ahli Dua



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS KEDOKTERAN  
PRODI PSIKOLOGI

Jalan Perintis Kemerdekaan Kampus Tamalanrea Km. 10 Makassar 90245

---

### SURAT KETERANGAN VALIDITAS ALAT PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan bahwa:

Nama Mahasiswa	: Trifena Rannu Bungasalu
NIM	: C021181308
Judul Skripsi	: Pengaruh <i>Prosocial Spending</i> terhadap <i>Happiness</i> Mahasiswa
Alat Penelitian yang Digunakan	: Monopoli <i>Prosocial Spending</i> Prodi Psikologi Fakultas Kedokteran UH

Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini telah memenuhi syarat untuk dilanjutkan dalam proses pengambilan data penelitian.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Makassar, 13 Januari 2023

Validator Ahli

Syurawasti Muhiddin, S.Psi., M.A.



Group number 1 (Group number 1 - Default model)

Estimates (Group number 1 - Default model)

Scalar Estimates (Group number 1 - Default model)

Maximum Likelihood Estimates

Regression Weights: (Group number 1 - Default model)

			Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
hap1	<---	F1	1,000				
hap2	<---	F1	,138	,264	,524	,600	par_1
hap3	<---	F1	,642	,318	2,017	,044	par_2
hap4	<---	F1	,628	,443	1,420	,156	par_3
hap5	<---	F1	1,156	,456	2,538	,011	par_4
hap6	<---	F1	1,282	,507	2,530	,011	par_5
hap7	<---	F1	,565	,248	2,277	,023	par_6
hap8	<---	F1	,995	,447	2,227	,026	par_7
hap9	<---	F1	1,145	,537	2,133	,033	par_8
hap10	<---	F1	,807	,336	2,400	,016	par_9
hap11	<---	F1	1,263	,503	2,510	,012	par_10
hap12	<---	F1	-,518	,352	-1,471	,141	par_11
hap13	<---	F1	1,631	,588	2,772	,006	par_12
hap14	<---	F1	,749	,354	2,113	,035	par_13
hap15	<---	F1	1,324	,479	2,763	,006	par_14
hap16	<---	F1	,540	,287	1,882	,060	par_15
hap17	<---	F1	1,102	,437	2,522	,012	par_16



	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
hap18 <--- F1	1,160	,485	2,390	,017	par_17
hap19 <--- F1	1,144	,524	2,182	,029	par_18
hap20 <--- F1	,501	,288	1,738	,082	par_19
hap21 <--- F1	1,385	,522	2,652	,008	par_20
hap22 <--- F1	-1,107	,538	-2,056	,040	par_21
hap23 <--- F1	,408	,305	1,337	,181	par_22
hap24 <--- F1	,182	,264	,689	,491	par_23
hap25 <--- F1	,745	,349	2,138	,033	par_24
hap26 <--- F1	1,047	,467	2,242	,025	par_25
hap27 <--- F1	,921	,377	2,441	,015	par_26
hap28 <--- F1	1,161	,526	2,209	,027	par_27
hap29 <--- F1	1,163	,499	2,329	,020	par_28

Modification Indices (Group number 1 - Default model)

Covariances: (Group number 1 - Default model)

	M.I.	Par Change
e27 <--> e29	5,810	,346
e26 <--> e28	6,771	,613
e22 <--> e29	4,433	,556
e19 <--> e25	6,462	,481
e14 <--> e25	4,069	,268

	<b>M.I.</b>	<b>Par Change</b>
e14 <--> e19	10,401	,629
e14 <--> e18	5,412	-,364
e13 <--> e28	4,687	-,324
e13 <--> e17	4,146	-,196
e11 <--> e19	5,914	-,501
e11 <--> e18	10,552	,536
e11 <--> e14	5,125	-,327
e10 <--> e20	4,703	,221
e9 <--> e26	6,419	,636
e9 <--> e19	6,621	,752
e8 <--> e26	6,052	,487
e8 <--> e25	7,770	-,438
e8 <--> e15	7,608	-,290
e8 <--> e11	4,752	,373
e7 <--> e26	10,453	-,344
e7 <--> e25	4,808	,185
e7 <--> e15	9,924	,178
e7 <--> e13	4,407	,142
e7 <--> e8	8,055	-,292
e6 <--> e16	4,253	,263

	<b>M.I.</b>	<b>Par Change</b>
e6 <--> e11	4,215	,308
e5 <--> e29	4,817	-,343
e5 <--> e27	5,373	-,249
e5 <--> e12	6,594	,404
e4 <--> e14	8,746	,638
e3 <--> e10	5,037	,227
e2 <--> e9	4,671	-,469
e2 <--> e8	6,671	-,442
e2 <--> e7	4,961	,205
e2 <--> e4	4,749	,497
e1 <--> e26	6,002	,579
e1 <--> e7	8,311	-,354
e1 <--> e3	7,447	,496

### Model Fit Summary

#### CMIN

<b>Model</b>	<b>NPAR</b>	<b>CMIN</b>	<b>DF</b>	<b>P</b>	<b>CMIN/DF</b>
<b>Default model</b>	58	812,935	377	,000	2,156
<b>Saturated model</b>	435	,000	0		
<b>Independence model</b>	29	1090,031	406	,000	2,685

## RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	,187	,437	,350	,378
Saturated model	,000	1,000		
Independence model	,457	,227	,171	,211

## Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	,254	,197	,389	,314	,363
Saturated model	1,000		1,000		1,000
Independence model	,000	,000	,000	,000	,000

## Parsimony-Adjusted Measures

Model	PRATIO	PNFI	PCFI
Default model	,929	,236	,337
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	1,000	,000	,000

## NCP

Model	NCP	LO 90	HI 90
Default model	435,935	357,564	522,043
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	684,031	589,845	785,866

## FMIN

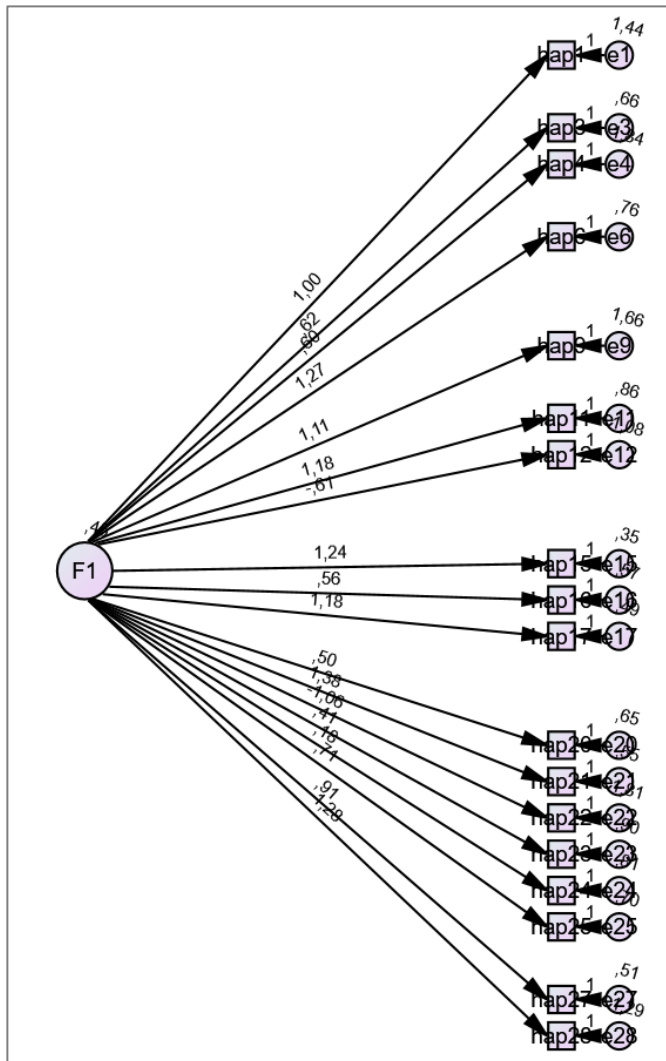
Model	FMIN	F0	LO 90	HI 90
-------	------	----	-------	-------

Model	FMIN	F0	LO 90	HI 90
Default model	28,032	15,032	12,330	18,001
Saturated model	,000	,000	,000	,000
Independence model	37,587	23,587	20,339	27,099

### RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	,200	,181	,219	,000
Independence model	,241	,224	,258	,000

**Path Diagram OHQ-I Setelah Pengukuran Item**



### Output Amos Setelah Penguguran Item OHQ-I

#### Result (Default model)

Minimum was achieved

Chi-square = 146,030

Degrees of freedom = 135

Probability level = ,244

Group number 1 (Group number 1 - Default model)

Estimates (Group number 1 - Default model)

Scalar Estimates (Group number 1 - Default model)

Maximum Likelihood Estimates

Regression Weights: (Group number 1 - Default model)

			<b>Estimate</b>	<b>S.E.</b>	<b>C.R.</b>	<b>P</b>	<b>Label</b>
hap1	<---	F1	1,000				
hap3	<---	F1	,616	,319	1,929	,054	par_1
hap4	<---	F1	,598	,446	1,340	,180	par_2
hap6	<---	F1	1,273	,513	2,481	,013	par_3
hap9	<---	F1	1,111	,540	2,059	,040	par_4
hap11	<---	F1	1,183	,495	2,391	,017	par_5
hap12	<---	F1	-,609	,369	-1,647	,099	par_6
hap15	<---	F1	1,244	,469	2,651	,008	par_7
hap16	<---	F1	,560	,295	1,900	,057	par_8
hap17	<---	F1	1,176	,460	2,556	,011	par_9
hap20	<---	F1	,498	,292	1,701	,089	par_10
hap21	<---	F1	1,383	,531	2,606	,009	par_11
hap22	<---	F1	-1,057	,539	-1,962	,050	par_12
hap23	<---	F1	,411	,310	1,323	,186	par_13
hap24	<---	F1	,178	,268	,664	,507	par_14
hap25	<---	F1	,709	,348	2,037	,042	par_15

	Estimate	S.E.	C.R.	P	Label
hap27 <--- F1	,914	,382	2,393	,017	par_16
hap28 <--- F1	1,284	,558	2,303	,021	par_17

### Modification Indices (Group number 1 - Default model)

### Covariances: (Group number 1 - Default model)

	M.I.	Par Change
e15 <--> e25	4,050	,207
e11 <--> e22	4,010	-,487
e9 <--> e17	5,342	-,418
e6 <--> e16	4,090	,262
e6 <--> e11	5,357	,376
e1 <--> e11	4,130	,441
e1 <--> e3	7,757	,516

### Model Fit Summary

#### CMIN

Model	NPAR	CMIN	DF	P	CMIN/DF
Default model	36	146,030	135	,244	1,082
Saturated model	171	,000	0		
Independence model	18	281,969	153	,000	1,843

#### RMR, GFI

Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Default model	,146	,688	,605	,543
Saturated model	,000	1,000		



Model	RMR	GFI	AGFI	PGFI
Independence model	,404	,373	,299	,334

### Baseline Comparisons

Model	NFI Delta1	RFI rho1	IFI Delta2	TLI rho2	CFI
Default model	,482	,413	,925	,903	,914
Saturated model	1,000		1,000		1,000
Independence model	,000	,000	,000	,000	,000

### Parsimony-Adjusted Measures

Model	PRATIO	PNFI	PCFI
Default model	,882	,425	,807
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	1,000	,000	,000

### NCP

Model	NCP	LO 90	HI 90
Default model	11,030	,000	44,417
Saturated model	,000	,000	,000
Independence model	128,969	85,682	180,085

### FMIN

Model	FMIN	F0	LO 90	HI 90
Default model	5,036	,380	,000	1,532
Saturated model	,000	,000	,000	,000

Model	FMIN	F0	LO 90	HI 90
Independence model	9,723	4,447	2,955	6,210

### RMSEA

Model	RMSEA	LO 90	HI 90	PCLOSE
Default model	,053	,000	,107	,456
Independence model	,170	,139	,201	,000

## 2. Uji Reliabilitas

### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.860	15

## 3. Uji Deskriptif Responden

### Jenis Kelamin

		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	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

### Statistics

#### Prosocial Spending

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		2736333.33
Median		1315000.00
Minimum		30000
Maximum		13330000

### Kategori Prosocial Spending

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rendah	14	46.7	46.7	46.7
	Sedang	9	30.0	30.0	76.7
	Tinggi	5	16.7	16.7	93.3
	Sangat Tinggi	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

### Jenis Kelamin \* Kategori Prosocial Spending Crosstabulation

		Kategori Prosocial Spending				Total	
		Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
Jenis Kelamin	Laki-laki	Count	4	2	1	0	7
		% within Jenis Kelamin	57.1%	28.6%	14.3%	0.0%	100.0%
	Perempuan	Count	10	7	4	2	23
		% within Jenis Kelamin	43.5%	30.4%	17.4%	8.7%	100.0%
Total		Count	14	9	5	2	30
		% within Jenis Kelamin	46.7%	30.0%	16.7%	6.7%	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%

### Statistics

		Jumlah Prosocial Spending I	Jumlah Prosocial Spending II	Jumlah Prosocial Spending III
N	Valid	10	10	10
	Missing	20	20	20
Mean		5514000.00	1592000.00	1103000.00
Std. Deviation		4206503.431	1838548.945	1658292.629
Minimum		260000	40000	30000
Maximum		13330000	5520000	4770000

### Happiness

#### Kategori Happiness

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Rendah	2	6.7	6.7	6.7
	Rendah	8	26.7	26.7	33.3
	Sedang	9	30.0	30.0	63.3
	Tinggi	9	30.0	30.0	93.3
	Sangat Tinggi	2	6.7	6.7	100.0
	Total	30	100.0	100.0	

### Jenis Kelamin \* Kategori Happiness Crosstabulation

		Kategori Happiness					Total	
		Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
Jenis Kelamin	Laki-laki	Count	0	1	2	3	1	7
		% within Jenis Kelamin	0.0%	14.3%	28.6%	42.9%	14.3%	100.0%
Jenis Kelamin	Perempuan	Count	2	7	7	6	1	23
		% within Jenis Kelamin	8.7%	30.4%	30.4%	26.1%	4.3%	100.0%
Total		Count	2	8	9	9	2	30
		% within Jenis Kelamin	6.7%	26.7%	30.0%	30.0%	6.7%	100.0%

### Kelas Sosial-Ekonomi \* Kategori Happiness Crosstabulation

		Kategori Happiness					Total	
		Sangat Rendah	Rendah	Sedang	Tinggi	Sangat Tinggi		
Kelas Sosial-Ekonomi	Atas	Count	1	4	3	2	0	10
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	10.0%	40.0%	30.0%	20.0%	0.0%	100.0%
Kelas Sosial-Ekonomi	Menengah	Count	1	2	2	5	0	10
		% within Kelas Sosial-Ekonomi	10.0%	20.0%	20.0%	50.0%	0.0%	100.0%

Bawah	Count	0	2	4	2	2	10
	% within Kelas Sosial-Ekonomi	0.0%	20.0%	40.0%	20.0%	20.0%	100.0%
Total	Count	2	8	9	9	2	30
	% within Kelas Sosial-Ekonomi	6.7%	26.7%	30.0%	30.0%	6.7%	100.0%

#### 4. Uji Normalitas

**Residuals Statistics<sup>a</sup>**

	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	N
Predicted Value	60.70	69.82	67.97	2.318	30
Residual	-22.527	20.591	.000	9.985	30
Std. Predicted Value	-3.134	.801	.000	1.000	30
Std. Residual	-2.217	2.026	.000	.983	30

a. Dependent Variable: Skor Happiness

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

Unstandardized  
Residual

N		30
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	9.98467921
Most Extreme Differences	Absolute	.064
	Positive	.064
	Negative	-.060
Test Statistic		.064
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 <sup>c,d</sup>

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

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

#### 5. Uji Linearitas

**ANOVA Table**

			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Skor Happiness *	Between Groups	(Combined)	3006.467	28	107.374	2.651	.456
		Linearity	155.846	1	155.846	3.848	.300
		Deviation from Linearity	2850.621	27	105.579	2.607	.459
	Within Groups		40.500	1	40.500		
	Total		3046.967	29			

## 6. Uji Regresi Linear

**Model Summary**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.226 <sup>a</sup>	.051	.017	10.161

a. Predictors: (Constant), Prosocial Spending

**ANOVA<sup>a</sup>**

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	155.846	1	155.846	1.509	.229 <sup>b</sup>
	Residual	2891.121	28	103.254		
	Total	3046.967	29			

a. Dependent Variable: Skor Happiness

b. Predictors: (Constant), Prosocial Spending

**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	69.843	2.403		29.063	.000
	Prosocial Spending	-6.858E-7	.000	-.226	-1.229	.229

a. Dependent Variable: Skor Happiness

### Lampiran 4: Dokumentasi Pelaksanaan Penelitian

