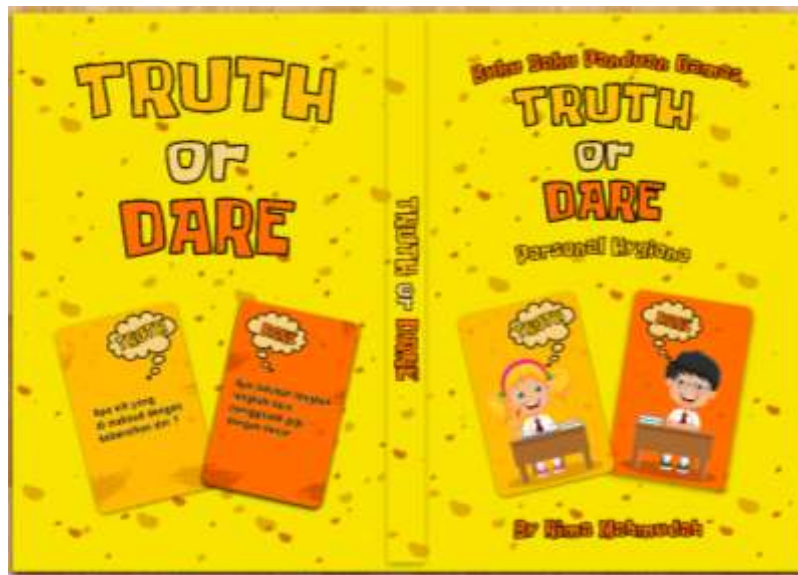


LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

MEDIA PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE*

Cover Buku Panduan



Isi Buku Panduan



Kartu



Isi Kartu



Koin



Packaging atau Box



Lampiran 2

PANDUAN PERMAINAN KARTU *TRUTH OR DARE*

1. Definisi

Permainan kartu *Truth or Dare* merupakan permainan yang dilakukan secara berkelompok, dengan menggunakan dua macam kartu, yaitu kartu *Truth* dan kartu *Dare*.

2. Tujuan :

- a. Menumbuhkan rasa saling mengenal antar teman
- b. Menumbuhkan kekompakkan antar team
- c. Menumbuhkan daya kreatifitas

3. Prosedur Kerja

a. Persiapan

- 1) Fasilitator menyiapkan tempat yang nyaman.
- 2) Fasilitator mengumpulkan peserta, 10 menit sebelum permianan akan dimulai.
- 3) Fasilitator menyiapkan alat dan bahan untuk pelaksanaanya permainan seperti meja, kartu *truth or dare*, koin *truth or dare*, buku panduan permainan, kertas dan spidol untuk menghitung point.



b. Pelaksanaan

- 1) Fasilitator membuka permainan dan membacakan tata tertib peraturan permainan.
- 2) Fasilitator membentuk team sesuai dengan jumlah peserta, dengan 5-6 orang dalam satu team.
- 3) Tentukan Peraturan mengenai berapa kartu yang dibutuhkan untuk memenangi permainan. (contoh 5)
- 4) Pisahkan kartu *truth* dan kartu *dare*. Lalu siapkan 1 buah koin.
- 5) Dari setiap team dipilih 1 orang untuk menjadi captain.
- 6) Terdapat kartu *Truth or Dare* dan koin. Koin sebagai media utama untuk menentukan pemain mendapatkan kartu *Truth* atau kartu *Dare*.
- 7) Permainan dimulai dengan pemain pertama melemparkan koin.
- 8) Team yang bermain duluan, diawali oleh captain yang melambungkan koin jika mendapatkan *Truth* maka team tersebut harus menjawab pertanyaannya, jika berhasil, simpan kartu tersebut. Lalu jika jawaban kurang tepat maka pernyataan tersebut dilemparkan kepada team lain.
- 9) Jika team yang mendapatkan kartu *dare*, maka harus melaksanakan tantangan sesuai yang ada dalam kartu, lalu fasilitator memfasilitasinya.

- 10) Di dalam kartu *Truth* dan *Dare* terdapat satu kartu *Zonk* dan satu kartu *Gift*.
- 11) Jika team yang mendapatkan kartu *Zonk*, maka team tersebut menerima hukuman dengan kartu yang dipilihkan oleh team lawan.
- 12) Jika team yang mendapatkan kartu *Gift*, maka team tersebut menerima kesempatan bebas, dengan mengambil kartu *truth* atau kartu *dare* yang akan diberikan kepada team lawan.
- 13) Pemain yang tercepat mengumpulkan kartu sebanyak yang telah disepakati di awal permainan berhak menjadi juara 1.
- 14) Pemain yang sudah menang tinggal menonton keseruan pemain lain yang belum menang.
- 15) Permainan dilanjutkan untuk mencari juara ke 2, ke 3 dan seterusnya sampai terakhir.

c. Penutup

- 1) Fasilitator melakukan evaluasi dengan cara menghitung kartu yang didapatkan oleh setiap team, bagi team yang mencapai kartu paling banyak dapat di sebut dengan pemenang kesatu, dan selanjutnya di sebut pemenang ke dua, ketiga dan seterusnya.
- 2) Fasilitator memberikan reward kepada team yang menang dengan sifat non material seperti memijit.
- 3) Fasilitator menawarkan kepada peserta secara spontan, kesan apa yang di peroleh dalam permainan tersebut.

4) Fasilitator menjelaskan pelajaran apa yang dapat di petik dari permainan tersebut untuk selanjutnya dikaitkan dengan nasehat-nasehat dalam konteks materi-materi yang ada dalam permainan tersebut.

4. Fasilitator

- a. Sikap dan perilaku fasilitator harus ramah, akrab dan berwibawa sehingga petunjuk-petunjuknya diikuti oleh para peserta.
- b. Dalam menjelaskan aturan permainan, fasilitator harus menggunakan bahasa yang sederhana, jelas dan komunikatif. Bila perlu diulangi dan bertanya kepada peserta apakah sudah jelas atau belum.
- c. Sangat diharapkan fasilitator mempunyai pengungkapan dengan rasa humor.

5. Setting tempat

Permainan ini dapat dilakukan di dalam atau diluar ruangan dengan tempat yang nyaman untuk melakukan permainan, seperti :

a. *Outdoor game*

Outdoor game adalah bentuk permainan yang dilakukan diluar ruangan, di alam terbuka, atau tadabur alam. Tempat bermain dapat dilakukan di halaman, lapangan atau yang ada rumput-rumputan. Berkumpul dengan alas atau tanpa alas, bisa mencari tempat dengan posisi nyaman atau tempat yang sejuk, lalu bentuklah sebuah barisan berbentuk banjar, agar mempermudah pada saat membentuk kelompok.

b. *Indoor game*

Indoor game atau permainan dalam ruangan adalah bentuk permainan yang dilakukan dalam ruangan atau tenda. Berkumpul dan bentuklah barisan banjar. Agar lebih mudah untuk mengatur cara berkumpul, bisa duduk di lantai atau mengelilingi meja. Pastikan merasa nyaman dengan posisinya.

6. Jumlah peserta

Permainan ini membutuhkan setidaknya tiga orang pemain, tetapi biasanya jalannya permainan akan semakin panjang jika ada 7 atau 8 orang pemain. Dalam permainan ini pun dapat di jadikan menjadi kelompok dengan anggota 5-6 orang.

7. Waktu

- a. Waktu permainan : 30 menit – 45 menit
- b. Waktu diskusi : 15 detik

Sumber : Hibra, 2016.

8. Tata tertib

Dalam suatu permainan perlu adanya tata tertib atau aturan-aturan yang ada agar dapat mengacu kembali kepada aturan dengan mudah jika ada pertanyaan yang diajukan:

1. Peserta berkumpul 10 menit sebelum permainan dimulai.
2. Pada waktu permainan berlangsung peserta tidak diperkenan keluar dari permainan kecuali jika mendapatkan izin dari fasilitator. Jika peserta yang izin untuk buang air kecil maka fasilitator memberikan waktu sebelum permainan dimulai.

3. Setiap peserta dapat mengikuti semua instruksi dari fasilitator.
4. Peserta harus aktif dalam mengikuti permainan.
5. Tetap menjaga kerukunan antar team.
6. Selalu bekerja sama antar anggota team.
7. Jujur saat bermain.
8. Tidak menyakiti teman.
9. Selalu sportif ketika sedang bermain.
10. Berbicara sopan ketika bermain.

Lampiran 3

SOAL DALAM KARTU *TRUTH OR DARE*

No	<i>Truth</i>	<i>Dare</i>
1.	Kamu tau gak apa yang dimaksud dengan kebersihan diri?	Ayo kita lakukan cara menggosok badan pada saat mandi
2.	Kamu tau gak untuk apa kita menjaga kebersihan diri?	Ayo kita lakukan langkah-langkah saat mencuci rambut
3.	Coba tebak berapa kali kita harus mencuci rambut dalam seminggu?	Ayo kita lakukan langkah-langkah cara menggosok gigi dengan benar
4.	Kamu tau gak apa yang akan terjadi jika kita tidak mencuci rambut?	Lakukan langkah-langkah cara cuci tangan pakai sabun dengan benar
5.	Coba tebak manfaat shampoo pada saat mencuci rambut?	Lakukan langkah cara mencuci tangan langkah ke 4
6.	Coba tebak manfaat sabun mandi itu untuk apa?	Ayo gunting kuku temanmu
7.	Coba tebak apa manfaat jika kita mandi?	Ayo gunting kuku pada lawan
8.	Kamu tau gak berapa kali dalam sehari kita harus mandi?	Rapihkan baju seragam lawan
9.	Kamu tau gak penyakit apa yang akan terjadi pada badan kita jika tidak mandi?	Ayo kita rapihkan baju seragam teman
10.	Coba tebak jika menggunakan handuk secara bersamaan itu benar atau tidak?	Tunjuk salah satu temanmu untuk merapihkan rambutnya dengan sisir
11.	Kamu tau gak kenapa kita harus menjaga kebersihan hidung dan telinga?	Tunjuk salah satu lawanmu untuk merapihkan rambutnya dengan sisir
12.	Coba jelaskan apa saja yang kamu ketahui masalah yang sering terjadi pada mulut?	Perlihatkan gigi mu selama 10detik
13.	Kamu tau gak pada saat kapan kita harus menggosok gigi?	Ayo rapihkan diri kita dari ujung kepala sampai ujung kaki selama 10 detik
14.	Coba tebak berapa bulan sekali kita mengganti sikat gigi dalam setahun?	Pilih satu temanmu untuk melakukan cara mencuci tangan pakai sabun
15.	Coba tebak berapa kali sebaiknya kita harus menggunting kuku?	Pilih satu temanmu yang akan melakukan cara menggosok gigi dengan benar
16.	Kamu tau gak apa alat yang digunakan untuk membersihkan kotoran di kuku?	Ayo kita ucapkan slogan “Kebersihan diri, diri kuat, indonesia sehat” secara bersamaan dengan kompak
17.	Apa yang akan kamu lakukan jika disela-sela kuku kotor?	Lakukan langkah ke 2 cara mencuci tangan
18.	Menurut kamu kapan waktu yang tepat untuk mencuci tangan?	Ayo kita merapihkan pakaian lawan dari ujung kepala sampai ujung kaki selama 10 detik.
19.	Apa kamu suka mencuci tangan? Jika iya, coba sebutkan langkah-langkah cara mencuci tangan	Pilih salah satu temanmu untuk melakukan langkah cara mencuci tangan dalam waktu 10 detik tanpa ada bagian yang terlewat.
20.	Apa yang akan terjadi jika kita tidak mencuci tangan menggunakan sabun?	Ayo kita lakukan satu permintaan dari salah satu teman kita yang akan kamu tunjuk.
21.	GIFT	GIFT
22.	ZONK	ZONK

*ZONK : maka team tersebut menerima hukuman dengan kartu yang dipilhkan oleh team lawan

*GIFT : maka team tersebut menerima kesempatan bebas, dengan mengambil kartu *truth* atau kartu *dare* yang akan diberikan kepada team lawan

Lampiran 4

PANDUAN ISI MATERI MENGENAI *PERSONAL HYGIENE*

A. Definisi

Personal hygiene adalah kebersihan dan kesehatan diri yang bertujuan untuk mencegah timbulnya penyakit pada diri sendiri atau orang lain (Tarwotodan Martonah, 2011).

B. Macam - macam personal hygiene

Jenis personal hygiene Jenis perawatan diri, menurut Hidayat (2008):

1. Perawatan diri pada kulit

Mandi bermanfaat untuk menghilangkan atau membersihkan bau badan, keringat dan sel yang mati, serta merangsang sirkulasi darah, dan membuat rasa nyaman. Mandi menggunakan sabun mandi secara rutin minimal 2 kali sehari (bila perlu lakukan lebih sering bila kerja di tempat kotor atau banyak berkeringat). Hindari penggunaan pakaian, handuk, selimut, sabun mandi, dan sarung secara berjamaah. Hindari penggunaan pakaian yang lembab/basah (karena keringat/sebab lain).

2. Perawatan diri pada kuku, kaki dan tangan.

Menjaga kebersihan kuku merupakan salah satu aspek penting dalam mempertahankan perawatan diri karena kuman dapat masuk ke dalam tubuh melalui kuku (Hidayat, 2008). Oleh karena itu, Potong kuku 1x/mg atau saat terlihat panjang (gunakan pemotong kuku dan setelah dipotong ujung kuku dihaluskan/dikikir) (Haince, 2012).

Bersihkan tangan dan kaki sehari minimal 2x/hr atau setiap kotor. Mencuci tangan menggunakan sabun dan air bersih mengalir. Sabun dapat membersihkan kotoran dan membunuh kuman, karena tanpa sabun, kotoran dan kuman masih tertinggal di tangan. Oleh karena itu biasakan cuci tangan dengan air bersih yang mengalir dan memakai sabun agar tangan bersih dan sehat. Saat harus cuci tangan yaitu setiap tangan kita kotor (setelah memegang uang, memegang binatang, berkebun),

setelah buang air besar atau buang air kecil, sebelum makan dan sebelum memegang makanan.

3. Perawatan diri pada rambut

Rambut yang bersih tak hanya menghindarkan aroma tak sedap, tetapi juga menghindari gangguan pada kulit kepala seperti ketombe, mudah rontok atau bahkan kutu rambut. Karena itu, ajarkan anak untuk keramas secara teratur minimal membersihkan rambut dua kali dalam seminggu, atau setelah berolah raga atau banyak mengeluarkan keringat, keramas dengan menggunakan shampoo, agar kebersihan rambut dan kulit kepala terjaga. Shampoo berfungsi membersihkan rambut juga untuk memberikan beberapa vitamin bagi rambut sehingga rambut subur dan berkilau.

4. Kebersihan mulut dan gigi

Gigi dan mulut adalah bagian penting yang harus dipertahankan kebersihannya, sebab melalui organ ini berbagai kuman dapat masuk. Tujuan dari menjaga kebersihan mulut dan gigi adalah supaya gigi bersih dan tidak berlubang, mulut tidak berbau, lidah bersih, gusi tidak bengkak, bibir tidak pecah-pecah. (Hidayat, 2008).

Menggosok gigi secara benar dan teratur, sedikitnya 4kali sehari, dianjurkan setiap selesai makan dan sebelum tidur. Menggosok gigi menggunakan sikat gigi sendiri. Sikat gigi harus diganti setiap 3 bulan sekali (Potter dan patricia,2010). Orang tua perlu juga membawa anak untuk memeriksakan kesehatan gigi dan mulut secara rutin kurang lebih 6 bulan sekali ke puskesmas atau dokter gigi.

5. Kebersihan telinga dan hidung.

Bersihkan telinga secara rutin (1x/1-2 mg) lakukan dengan hati-hati menggunakan alat yang bersih dan aman. Daun telinga dibersihkan waktu mandi kemudian dikeringkan dengan handuk atau kapas bersih (Hidayat,2008). Tidak di perbolehkan menggunakan alat yang tajam seperti peniti untuk membersihkan serumen yang ada pada telinga (Potter dan patricia,2010).

Bersihkan hidung juga menggunakan kapas, sapu tangan atau tissue yang bersih. Biasanya mengangkat sekresi hidung secara lembut dengan membersihkan ke dalam dengan tisu lembut. Hal ini menjadi hygiene harian yang diperlukan (Potter, 2006).

C. Tujuan perawatan personal hygiene

Menurut Tarwoto dan Wartonah (2010), bertujuan untuk:

1. Meningkatkan derajat kesehatan seseorang
2. Memelihara kebersihan diri seseorang
3. Memperbaiki personal hygiene yang kurang
4. Meningkatkan percaya diri seseorang
5. Mencegah penyakit
6. Menciptakan keindahan

Lampiran 5

LEMBAR PENILAIAN AHLI MEDIA

“Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar”

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar.

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

Peneliti : Rima Mahmdah

Penilai : Dra. Atin Karjatin.,MKes

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian mengenai “Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar” yang akan digunakan untuk penelitian tugas akhir pada Studi D IV Jurusan Promosi Kesehatan, mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*”. Penilaian dari Bapak/ Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*” ini sehingga bisa diketahui kelayakannya.

Atas perhatian Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check list* (✓) pada kolom yang yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada alternatif jawaban, yaitu:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik

5 = Sangat Baik

2. Apabila penilaian Bapak/ Ibu adalah sangat kurang, kurang atau cukup, mohon memberikan komentar/ saran sebagai perbaikan.
3. Pada kesimpulan penilaian media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*”, dimohon Bapak/ Ibu untuk melingkari untuk hasil dari penilaian aplikasi ini. (**lihat no 1**)
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/ Ibu dimohon mengisi identitas terlebih dahulu.

Nama : Dra. Atin Karjatin.,MKes

NIP : 1961090619861172016

Instansi : Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung

B. Tabel Penilaian oleh Ahli Informatika

Aspek	No	Butir Indikator	1	2	3	4	5
Judul	1	Judul mudah dipahami				V	
	2	Judul singkat dan menarik				V	
Konten	3	Informasi yang di sampaikan mudah difahami				V	
	4	Sistematika konten dalam sajian media mudah di fahami			V		
Daya Tarik	5	Mampu mendorong Siswa Sekolah Dasar untuk mempelajari/ membaca secara tuntas pada media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	
	6	Mampu memberikan perubahan pada Siswa Sekolah Dasar				V	
Tampilan	7	Jenis dan ukuran huruf dalam media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”			V		
	8	Warna media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	
	9	Tata letak menu media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	
	10	Kecerahan media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	
	11	Gambar menunjukan isi dari menu media “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	
	12	Terdapat petunjuk dalam penggunaan aplikasi “Permainan Kartu <i>Truth Or Dare</i> ”				V	

C. Komentar

1. Tulisan kurang inovatif, tulisan terlalu banyak dan kurang menarik

D. Saran

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1. Tulisan kurang inovatif 2. Tulisan terlalu banyak dan kurang menarik	1. Tulisan disingkat tetapi jelas

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa: (pilih satu diantara 3 alternatif)

1. Media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*” belum dapat digunakan
2. Media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*” belum dapat digunakan dengan revisi
3. Media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*” belum dapat digunakan tanpa revisi

Bandung, 27 April 2020

Penilai

(Dra. Atin Karjatin., MKes)

Lampiran 6

LEMBAR PENILAIAN AHLI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar.

Sasaran : Siswa Sekolah Dasar

Peneliti : Rima Mahmudah

Penilai : Dra. Atin Karjatin.,MKes

Dengan Hormat,

Sehubungan dengan penelitian mengenai “Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare* Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar” yang akan digunakan untuk penelitian tugas akhir pada Studi D IV Jurusan Promosi Kesehatan, mohon kesediaan Bapak/ Ibu untuk memberikan penilaian terhadap Materi “*Personal Hygiene*”. Penilaian dari Bapak/ Ibu akan digunakan sebagai validasi dan masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*” ini sehingga bisa diketahui kelayakannya.

Atas perhatian Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terimakasih.

A. Petunjuk Pengisian

1. Berilah tanda *check list* (√) pada kolom yang yang tersedia, dengan memilih alternatif jawaban yang tersedia. Ada alternatif jawaban, yaitu:
 - 1 = Sangat Kurang
 - 2 = Kurang
 - 3 = Cukup
 - 4 = Baik
 - 5 = Sangat Baik

2. Apabila penilaian Bapak/ Ibu adalah sangat kurang, kurang atau cukup, mohon memberikan komentar/ saran sebagai perbaikan.

3. Pada kesimpulan penilaian media “Permainan Kartu *Truth Or Dare*”, dimohon Bapak/ Ibu untuk melingkari untuk hasil dari penilaian media ini.
4. Sebelum melakukan penilaian, Bapak/ Ibu dimohon mengisi identitas terlebih dahulu.

Nama : Dra. Atin Karjatin.,MKes

NIP : 1961090619861172016

Instansi : Jurusan Promosi Kesehatan Poltekkes Kemenkes Bandung

B. Tabel Penilaian Oleh Ahli Materi

Aspek	No	Butir Indikator	1	2	3	4	5
Judul	1	Judul mudah dipahami				V	
	2	Judul singkat dan menarik				V	
Konten	3	Informasi yang di sampaikan mudah difahami				V	
	4	Sistematika konten dalam sajian media mudah di fahami untuk anak Sekolah Dasar			V		
Daya Tarik	5	Mampu mendorong siswa untuk mempelajari/ membaca secara tuntas				V	
	6	Mampu memberikan perubahan pada Perilaku Siswa Sekolah Dasar				V	
Tampilan	7	Jenis dan ukuran huruf dalam media			V		
	8	Warna media				V	
	9	Tata letak				V	
	10	Kecerahan				V	
	11	Gambar menunjukkan isi dari media				V	
Substansi informasi yang dibutuhkan anak Sekolah Dasar	13	Kelengkapan materi				V	
	14	Ketepatan materi				V	
	15	Kesesuaian materi dengan perkembangan ilmu pengetahuan				V	
Pemanfaatan	16	Dapat dijadikan sebagai media informasi				V	
	17	Menambah pengetahuan Siswa Sekolah Dasar				V	
	18	Dapat membantu proses perubahan Perilaku				V	
Kesesuaian dengan nilai- nilai sosial	19	Sajian materi tidak bertentangan dengan nilai-nilai moralitas.				V	
	20	Sajian materi tidak bertentangan dengan norma social				V	

C. Komentor

1. “apasih yang dimaksud kebersihan diri” dapat diganti dengan bahasa anak-anak

D. Saran

Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1. Bahasa kurang	1. Kalimat pertanyaan dapat diganti dengan bahasa anak-anak

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penilaian dapat disimpulkan bahwa: (Pilih satu diantara tiga alternative)



1. Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* belum dapat digunakan
2. Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* belum dapat digunakan dengan revisi
3. Media Permainan Kartu *Truth Or Dare* belum dapat digunakan tanpa revisi

Bandung, 27 April 2020










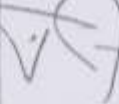

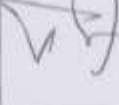
Penilaian



(Dra. Atin Karjatin.,MKes)

Lampiran 7

	POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BANDUNG	
	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	



Nama Mahasiswa : Rima Mahmudah
 NIM : 217326116413
 Nama Pembimbing : Rahmat Judiyat, M. Kes
 Judul Skripsi : Perilaku Persepsi Risiko Tuntan of care terhadap sikap personal hygiene siswa kelas 3 Smpa Rudi E Sdn 256 Cisandaru Hill di Kota Bandung tahun 2020

NO	Hari/Tgl	Topik Bimbingan	Rekomendasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
1.	Jenin. 03-02-20	Identifikasi Uraian Judul	Revisi		
2.	Selasa. 04-02-20	LBH	Revisi		
3.	Kamis 07-02-20	LBH Membaca	Revisi		
4.	Selasa 11-02-20	BBP	Revisi		
5.	Selasa 15-02-20	BBP Membaca	Revisi		
6.	Selasa 18-02-20	Membaca	Revisi		















	POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BANDUNG	
	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	

Nama Mahasiswa : Rima Mahmudah
 NIM : P12361643
 Nama Pembimbing : Rahmat Sukhyat, N. Kes
 Judul Skripsi : Pengaruh Perawatan Kartu Untuk et dare terhadap sikap personal hygiene siswa kelas 3 sampai kelas 5 SDN Liganewahilir di Kota Bandung tahun 2020

NO	Hari/Tgl	Topik Bimbingan	Rekomendasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
7.	Rabu, 19-02-20	Rnbs III Rnbs II	layukles tjra ans		
8.	Jum'at 21-02-20	Rnbs I & II	Patients		
9.	minggu, 23-02-20	Rnbs I, II, III	How of ciji papul		

	POLITEKNIK KESEHATAN KEMENKES BANDUNG	
	LEMBAR BIMBINGAN SKRIPSI	

Nama Mahasiswa : Rima Mahmudah
 NIM : P17336116413
 Nama Pembimbing : Rahmat Sudiyat, S.Kp., M.Kes
 Judul Skripsi : Pengembangan Media Permainan Kartu *Truth or Dare*
 Mengenai *Personal Hygiene* Pada Siswa Sekolah Dasar.

NO	Hari/Tgl	Topik Bimbingan	Rekomendasi	TTD Mahasiswa	TTD Pembimbing
1	Senin, 13 April 2020	Kaji Etik	Lengkapi		
2	Kamis, 16 April 2020	Konsul Media	Lengkapi		
3	Selasa, 21 April 2020	Mengirimkan file kaji etik, media dan form penilaian expert	Perbaikan		
4	Selasa, 28 April 2020	Bab III	Perbaikan		
5	Jumat, 8 Mei 2020	Perbaikan Bab III dan Bab IV	Perbaikan		
6	Rabu, 13 Mei 2020	Perbaikan Bab IV	Perbaikan		
7	Selasa, 19 Mei 2020	Perbaikan hasil Bab I sampai Bab V	Acc. Perbaikan		

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

I. DATA DIRI

Nama Lengkap	: Rima Mahmudah	
Tempat, tanggal lahir	: Bandung, 06 Agustus 1998	
Jenis Kelamin	: Perempuan	
Status	: Belum menikah	
Agama	: Islam	
Kewarganegaraan	: Indonesia	
Alamat Lengkap	: Jl. Cigondewah Kaler RT 01/12 No.13, Kel. Bandung Kulon, Kec. Cigondewah Kaler, Kota Bandung.	
No. Telp	: 089656238681	
E-mail	: rimamamudah6@gmail.com	

II. PENDIDIKAN

- 2004 – 2010 : SDN Bojong 1
- 2010 – 2013 : MtsN Sukasari Cimahi
- 2013 – 2016 : SMKN 3 Cimahi
- 2016 – 2020 : Poltekkes Kemenkes Bandung Jurusan Promosi Kesehatan Program Studi D IV

III. PENGALAMAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

- Praktik belajar lapangan Pemberdayaan Masyarakat di Jl. Baladewa Kelurahan Pajajaran, Kecamatan Cicendo (Mei, 2018)
- Praktik kerja lapangan Implementasi dan Evaluasi Program Promosi Kesehatan di Rumah Sakit Paru Rotinsulu, Kota Bandung (April, 2019)
- Praktik kerja lapangan Rumah Sakit Khusus Ibu dan Anak, Kota Bandung (September, 2019)
- Praktik Kerja Nyata Terpadu di Desa Tambakan Kecamatan Jalan Cagak Kabupaten Subang (Januari, 2020)

IV. RIWAYAT ORGANISASI

No	Nama Organisasi	Posisi	Tahun
1	Paskibra SDN Bojong 1	Bendahara	2008 – 2010
2	Marching Band Mtsn Sukasari	Anggota	2012 – 2013
3	Teater Klop SMKN 3 Cimahi	Anggota	2013 – 2016
4	HIMA Promosi Kesehatan Bidang Kewirausahaan	Anggota	2016 – 2017
5	HIMA Promosi Kesehatan Bidang Dana Usaha	Koor Sub Bidang	2017 – 2018
6	Panitia LDKM 2018 Divisi Konsumsi	Koordinator	2017
7	Panitia Bakti Sosial 2017	Koordinator	2017
8	Panitia Seminar Kesehatan Nasional 2018	Bendahara	2018
9	Panitia LDKM 2018 Divisi Humas	Anggota	2018

Bandung, 18 Mei 2020
Hormat saya,

Rima Mahmudah