

Lampiran 1



Nomor : LB.02.03/3/0194/2021
Lampiran : 1 (Satu) Exp.
Perihal : Ijin Pengambilan Data untuk Penyusunan Karya Tulis Ilmiah
Mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang

Kepada Yth:
Kepala Desa Ramklindungan
Jl. Raya Ramklindungan No. 13 Grati Pasuruan
di -
Pasuruan

Bersama ini kami mohon ijin bagi mahasiswa Jurusan Keperawatan Poltekkes Kemenkes Malang untuk mengambil data guna keperluan penyusunan Karya Tulis Ilmiah di Wilayah Kerja Desa Ramklindungan, Kab. Pasuruan (Proposal terlampir). Pengambilan data yang dimaksud dilaksanakan mulai tanggal 22 Februari – 06 Maret 2021.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan pengambilan data untuk Karya Tulis Ilmiah adalah:

Nama : Risma Handayani
NIM/Semester : P17210184097 / VI
Asal Program Studi : D-III Keperawatan Malang
Judul Karya Tulis Ilmiah : Gambaran Perilaku Penggunaan *Gadget* dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah di Desa Ramklindungan Kabupaten Pasuruan

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

Malang, 09 Februari 2021

a.n. Direktur
Ketua Jurusan Keperawatan

Imam Subekti, S.Kp., M.Kep., Sp.Kom.
NIP. 196512051989121001

Tembusan disampaikan kepada Yth:
1. Ketua Program Studi D-III Keperawatan Malang

Lampiran 2


PEMERINTAH KABUPATEN PASURUAN
 KECAMATAN GRATI
KANTOR KEPALA DESA RANUKLINDUNGAN
 Jl. Raya Ranuklindungan No. 13 Tlp. (0343) 481066 KP. 67184

SURAT KETERANGAN
 NO. 100/110/424.305.2.12 / III / 2021

Yang bertanda tangan di bawah ini :

N a m a : YUSLIMU
J a b a t a n : Kepala Desa Ranuklindungan Kecamatan Grati
 Kabupaten Pasuruan
A l a m a t : Desa Ranuklindungan Kecamatan Grati
 Kabupaten Pasuruan.

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

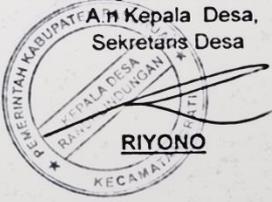
Nama : RISMA HANDAYANI
Tempat dan Tanggal Lahir : Pasuruan, 03-07-2000
Jenis Kelamin : Perempuan
Kewarganegaraan : Indonesia
Agama / Tgl.No.KTP : Islam / 3514204307000001
Pekerjaan / Pendidikan : - / Mahasiswa
Tempat Tinggal : RT. 04 /RW. 05 Dusun Bebekan Lor
 Desa Ranuklindungan Kecamatan Grati
 Kabupaten Pasuruan

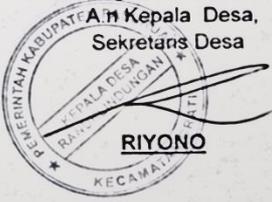
Nama Yang tersebut di atas adalah Mahasiswa Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang yang telah Menyelesaikan Penelitian Karya Tulis Ilmiah Untuk Tugas akhir di Desa Ranuklindungan Kecamatan Grati Kabupaten Pasuruan.

Demikian Surat Keterangan ini di buat untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ranuklindungan, 8 Maret 2021

A. n Kepala Desa,
Sekretaris Desa


RIYONO



*Lampiran 3***INFORMED CONSENT****(FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN)**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama :

Jenis Kelamin :

Umur :

Alamat :

No Kontak :

Menyatakan bahwa :

1. Telah mendapatkan penjelasan tentang penelitian “Gambaran Perilaku Penggunaan *Gadget* Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Ranuklindungan Kabupaten Pasuruan”
2. Telah memahami tentang prosedur penelitian yang akan dilakukan, tujuan, manfaat serta dampak yang terjadi dari penelitian ini.
3. Telah diberi waktu untuk bertanya dan berdiskusi oleh peneliti.

Dengan pertimbangan diatas, tanpa ada paksaan dari siapa dan pihak manapun, saya memutuskan **bersedia/tidak bersedia*** berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama Peneliti : Risma Handayani

Instansi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Pasuruan,2021

Responden

()

Lampiran 4

INFORMED CONSENT
(FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : VA
 Jenis Kelamin : laki-laki
 Umur : 11 tahun
 Alamat : RT 4 RW 5 dusun bebekon lot desa ranuklindungan
 No Kontak :

Menyatakan bahwa :

1. Telah mendapatkan penjelasan tentang penelitian "Gambaran Perilaku Penggunaan Gadget Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Ranuklindungan Kabupaten Pasuruan"
2. Telah memahami tentang prosedur penelitian yang akan dilakukan, tujuan, manfaat serta dampak yang terjadi dari penelitian ini.
3. Telah diberi waktu untuk bertanya dan berdiskusi oleh peneliti.

Dengan pertimbangan diatas, tanpa ada paksaan dari siapa dan pihak manapun, saya memutuskan ~~bersedia~~/~~tidak bersedia~~* berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama Peneliti : Risma Handayani
 Instansi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Pasuruan,22.....Februari 2021
 Responden
 Vmc
 (.)

Lampiran 5

INFORMED CONSENT
(FORMULIR PERSETUJUAN RESPONDEN)

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : FN
Jenis Kelamin : Perempuan
Umur : 11 tahun
Alamat : RT 4 RW 5 dusun bebekkan lor desaranuklindungan
No Kontak : 0881 0369 11540

Menyatakan bahwa :

1. Telah mendapatkan penjelasan tentang penelitian "Gambaran Perilaku Penggunaan Gadget Dan Kesehatan Mata Pada Anak Usia Sekolah Di Desa Ranuklindungan Kabupaten Pasuruan"
2. Telah memahami tentang prosedur penelitian yang akan dilakukan, tujuan, manfaat serta dampak yang terjadi dari penelitian ini.
3. Telah diberi waktu untuk bertanya dan berdiskusi oleh peneliti.

Dengan pertimbangan diatas, tanpa ada paksaan dari siapa dan pihak manapun, saya memutuskan ~~bersedia/tidak bersedia~~* berpartisipasi menjadi responden dalam penelitian yang dilakukan oleh :

Nama Peneliti : Risma Handayani
Instansi : Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang

Pasuruan, 22 Februari 2020
Responden

(FN)

Lampiran 6

LEMBAR PEDOMAN WAWANCARA

Tanggal wawancara :

A. Identitas Subjek Penelitian

Nama inisial :
 Umur :
 Alamat :
 Agama :
 Jenis Kelamin :
 Suku :
 Pendidikan :
 Pekerjaan :

B. Lembar Wawancara

Saya tertarik untuk mengetahui lebih dalam terkait aktivitas atau perilaku penggunaan *gadget* meliputi durasi, posisi, intensitas cahaya saat penggunaan *gadget* dan juga kesehatan mata pada pengguna *gadget*.

1. Sejarah penggunaan *gadget*
 - a. Sejak kapan anda tertarik bermain *gadget* ?
 - b. Sudah punya *gadget* sendiri atau masih gabungan dengan orangtua ?
 - c. Jenis *gadget* apa yang paling sering digunakan ? (Smartphone, tablet, laptop, dll)
 - d. Apa yang sering anda lakukan dalam menggunakan *gadget*? (jawaban boleh lebih dari satu)
 - e. Dimana biasanya anda sering bermain *gadget* ?
1. Durasi Penggunaan *Gadget*
 - a. Dalam satu hari kira-kira menghabiskan waktu berapa lama menggunakan *gadget* ?
 - b. Apakah bermain *gadget* sampai larut malam ?
2. Posisi Saat Bermain *Gadget*
 - a. Bagaimana posisi yang sering saat bermain *gadget*?
3. Intensitas Cahaya
 - a. Bagaimana pencahayaan yang digunakan saat bermain *gadget*?
4. Keluhan Yang Dirasakan

- a. Saat bermain *gadget* terlalu lama apa saja keluhan yang pernah dirasakan?

Lampiran 7

Tabel Hasil Wawancara Subjek VA

No	Indikator	Hasil
1.	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>	
	a. Sejak kapan anda tertarik bermain <i>gadget</i> ?	"Mulai tertarik pas kelas 3 SD umur 9 tahun "
	b. Sudah punya <i>gadget</i> sendiri atau masih gabungan dengan orangtua ?	"Waktu kelas 3 SD itu masih gabungan sama ibu, lalu saat naik kelas 4 sudah punya sendiri"
	c. Jenis <i>gadget</i> apa yang paling sering digunakan ?	"Awalnya tablet, tapi sekarang <i>smartphone android</i> "
	d. Apa yang sering anda lakukan dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	"Lebih sering main games tapi kadang-kadang juga lihat youtube "
	e. Sekolahnya kan daring, apakah HP nya juga dibuat untuk belajar?	"Kalau tugas-tugas sekolah semua masuknya di HP ibu, jadi saya jarang menggunakan HP saya untuk keperluan sekolah karena tidak ada paketan internet juga"
	f. Lalu jika tidak ada paketan internet bagaimana bisa kamu bermain games online?	"Kadang saya minta hotspot ibu, dan kalau tidak dibolehkan saya pergi ke wifi Center"
	g. Dimana biasanya anda sering bermain <i>gadget</i> ?	"Dirumah sama di Wifi Center"
2.	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	
	c. Dalam satu hari kira-kira menghabiskan waktu berapa lama menggunakan <i>gadget</i> ?	"Hmm gapernah hitung pokoknya kalau pengen main ya main. Biasanya pagi pukul 10.00-12.00 terus sore pulang ngaji 16.30 – sebelum maghrib sama malam. Kalau malam lebih sering main di Wifi center disana banyak teman-teman"
	d. Apakah setiap hari anda pergi ke wifi center?	"Tidak, yang pasti itu hari sabtu sama minggu"

	e. Apakah bermain <i>gadget</i> sampai larut malam ?	<i>“Kalau di wifi center biasanya mulai habis isya’ sampai jam 22.00 jadi hampir 3 jam ”</i>
3.	Posisi Saat Bermain <i>Gadget</i>	
	a. Bagaimana posisi yang sering saat bermain <i>gadget</i> ?	<i>“Awalnya ya duduk tapi kalau capek sama tidur”</i>
	b. Jarak layar <i>gadget</i> sama mata apakah lebih dari 30 cm?	<i>“Tidak, kalau main games terlalu jauh kan kurang fokus”</i>
4.	Intensitas Cahaya	
	a. Bagaimana pencahayaan yang digunakan saat bermain <i>gadget</i> ?	<i>“Saya tidak suka cahaya layar yang terlalu terang, 40% itu cukup”</i>
5.	Kesehatan Mata	
	a. Saat bermain <i>gadget</i> terlalu lama apa saja keluhan yang pernah dirasakan?	<i>“Sakit kepala, kadang mata terasa kering pernah juga kata ibu mata saya merah”</i>

Lampiran 8

Tabel Hasil Wawancara Subjek FN

No	Indikator	Hasil
1.	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>	
	a. Sejak kapan anda tertarik bermain <i>gadget</i> ?	<i>"Mulai tertarik pas kelas 4 SD umur 10 tahun "</i>
	b. Sudah punya <i>gadget</i> sendiri atau masih gabungan dengan orangtua ?	<i>"Waktu itu masih gabungan sama ibu dan kakak, lalu 3 bulan yang lalu sudah punya sendiri"</i>
	c. Jenis <i>gadget</i> apa yang paling sering digunakan ?	<i>"Awalnya tablet, tapi sekarang smartphone android"</i>
	d. Apa yang sering anda lakukan dalam menggunakan <i>gadget</i> ?	<i>"Lihat youtube, karena dirumah tidak ada televisi jadi lihat di youtube. Biasanya juga main games tapi jarang, lebih suka nonton teman aja kalo games "</i>
	e. Sekolahnya kan daring, apakah HP nya juga dibuat untuk belajar?	<i>"Iya, kalau ada tugas yang sulit biasanya cari di HP"</i>
	f. Dimana biasanya anda sering bermain <i>gadget</i> ?	<i>"Dirumah sama di Wifi Center"</i>
2.	Durasi Penggunaan <i>Gadget</i>	
	f. Dalam satu hari kira-kira menghabiskan waktu berapa lama menggunakan <i>gadget</i> ?	<i>"3- 4 jam mungkin, gapernah hitung soalnya. Dan waktunya juga ga mesti sama"</i>
	g. Apakah setiap hari anda pergi ke wifi center?	<i>"Tidak, lebih banyak dirumah soalnya kadang koneksi wifi nya sampai dirumah. Paling sering hari sabtu dan minggu karena libur sekolah"</i>
	h. Apakah bermain <i>gadget</i> sampai larut malam ?	<i>"Kalau malam saya lebih sering main di wifi center sama teman-teman. Biasanya mulai pukul 19.30-21.00 "</i>
3.	Posisi Saat Bermain <i>Gadget</i>	
	c. Bagaimana posisi yang sering saat bermain <i>gadget</i> ?	<i>"Duduk tapi kalau capek sama tidur kadang juga tengkurap"</i>

	d. Jarak layar <i>gadget</i> sama mata apakah lebih dari 30 cm?	<i>“Tidak”</i>
4.	Intensitas Cahaya	
	b. Bagaimana pencahayaan yang digunakan saat bermain <i>gadget</i> ?	<i>“Kontras cahaya di HP saya 55%”</i>
5.	Kesehatan Mata	
	b. Saat bermain <i>gadget</i> terlalu lama apa saja keluhan yang pernah dirasakan?	<i>“Tidak pernah ada keluhan”</i>

Lampiran 9

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Responden :

Tanggal Observasi :

Pengobservasi :

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak memiliki <i>gadget</i> pribadi		
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>games online</i>		
2.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>gadget</i> >2 jam/hari		
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda		
	c. Tampak menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam		
3.	Posisi Penggunaan <i>Gadget</i>		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan posisi tidur/berbaring		
	b. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan jarak layar <30 cm		
4.	Intensitas Cahaya		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> di ruangan yang terang		
	b. Tingkat kecerahan pada layar <i>gadget</i> tampak terang/cukup		
5.	Masalah kesehatan mata		
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>gadget</i>		
	b. Tampak menyebutkan sakit kepala/pusing setelah bermain <i>gadget</i>		
	c. Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain		
	d. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>gadget</i>		

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.		

Klasifikasi rentang ketajaman penglihatan yang dibagi menjadi 4 kelompok berdasarkan International Council of Ophthalmology, yaitu :

1. Penglihatan normal yang didefinisikan sebagai nilai desimal $\geq 0,8$
2. Low vision ringan yang didefinisikan sebagai nilai visus kurang dari 0,8 sampai $\geq 0,3$
3. Low vision sedang yang didefinisikan sebagai nilai visus kurang dari 0,3 sampai $\geq 0,125$
4. Low vision berat pada Negara tertentu dimasukkan dalam golongan buta dimana terdapat gangguan penglihatan berat, nilai visus kurang dari 0,125 sampai dengan $\geq 0,05$ (Hutami, 2014).

Lampiran 10

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Responden : VA

Tanggal Observasi : 22 Februari 2021 s/d 06 Maret 2021

Pengobservasi : Risma Handayani

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak memiliki <i>gadget</i> pribadi	√	
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>games online</i>	√	
2.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>gadget</i> >2 jam/hari	√	
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda	√	
	c. Tampak menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam	√	
3.	Posisi Penggunaan <i>Gadget</i>		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan posisi tidur/berbaring	√	
	b. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan jarak layar <30 cm	√	
4.	Intensitas Cahaya		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> di ruangan yang terang	√	
	b. Tingkat kecerahan pada layar <i>gadget</i> tampak terang/cukup		√
5.	Masalah kesehatan mata		
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>gadget</i>		√
	b. Tampak menyebutkan sakit kepala/pusing setelah bermain <i>gadget</i>	√	
	c. Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain		√
	d. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>gadget</i>	√	

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.	OD : 6/9 OS : 6/9	<i>Low Vision</i>

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Responden : VA

Tanggal Observasi : Sabtu, 27 Februari 2021

Pengobservasi : Risma Handayani

No	Indikator	Hasil
1	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek tampak memiliki <i>gadget</i> pribadi berbasis android - Tampak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>games</i>
2	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain dirumah pukul 10.00 – 11.30 WIB lalu 16.00-17.00 WIB - Bermain di WIFI center pukul 19.30 – 22.00 WIB
3	Posisi Penggunaan <i>Gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak setengah tidur dengan punggung diganjal bantal
4	Intensitas Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> - Kontras cahaya pada layar <i>gadget</i> 40% - Anti gores atau <i>Tempered Glass</i> gelap

Lampiran 11

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Responden : FN

Tanggal Observasi : 22 Februari 2021 s/d 06 Maret 2021

Pengobservasi : Risma Handayani

No.	Indikator	Jawaban	
		Ya	Tidak
1.	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak memiliki <i>gadget</i> pribadi	√	
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> untuk bermain <i>games online</i>		√
2.	Durasi penggunaan <i>gadget</i>		
	a. Tampak jumlah jam bermain <i>gadget</i> >2 jam/hari	√	
	b. Tampak menggunakan <i>gadget</i> selama 30 menit secara terus menerus tanpa jeda	√	
	c. Tampak menggunakan <i>gadget</i> sampai larut malam		√
3.	Posisi Penggunaan <i>Gadget</i>		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan posisi tidur/berbaring	√	
	b. Tampak bermain <i>gadget</i> dengan jarak layar <30 cm	√	
4.	Intensitas Cahaya		
	a. Tampak bermain <i>gadget</i> di ruangan yang terang	√	
	b. Tingkat kecerahan pada layar <i>gadget</i> tampak terang/cukup	√	
5.	Masalah kesehatan mata		
	a. Mata tampak merah karena terlalu lama bermain <i>gadget</i>		√
	b. Tampak menyebutkan sakit kepala/pusing setelah bermain <i>gadget</i>		√
	c. Leher terasa sakit karena terlalu lama bermain		√
	d. Tampak ada masalah kesehatan mata terkait terlalu lama bermain <i>gadget</i>		√

Ketajaman Penglihatan	Hasil Pengukuran	Kriteria
Ketajaman penglihatan diartikan sebagai kemampuan manusia dalam melihat dengan jelas jarak dekat atau jauh menggunakan mata normal atau biasanya 6 meter dalam penglihatan normal.	OD : 6/6 OS : 6/6	Normal

PEDOMAN OBSERVASI PENELITIAN

Nama Responden : FN

Tanggal Observasi : Sabtu, 27 Februari 2021

Pengobservasi : Risma Handayani

No	Indikator	Hasil
1	Sejarah penggunaan <i>gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Subjek tampak memiliki <i>gadget</i> pribadi berbasis android - Tampak sering menggunakan <i>gadget</i> untuk menonton youtube daripada bermain <i>games</i> - Sesekali ia melihat temannya yang sedang bermain <i>games online</i>.
2	Durasi penggunaan <i>gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Bermain dirumah pukul 09.00 – 10.00 WIB, 12.00-13.00 WIB - Bermain di WIFI center pukul 19.30 – 21.00 WIB
3	Posisi Penggunaan <i>Gadget</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Tampak duduk dengan posisi <i>gadget</i> lebih rendah dari mata.
4	Intensitas Cahaya	<ul style="list-style-type: none"> - Kontras cahaya pada layar <i>gadget</i> 55%

Lampiran 12



LEMBAR BIMBINGAN KTI

Nama mahasiswa : Risma Handayani

NIM : P17210184097

Nama pembimbing : Dr. Tri Johan Agus Y., S.Kp.,
M.Kep

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	8/10/2020	Konsul Judul dan mulai menyusun BAB 1 Cek trinity (kebaruan) dari topik yang diambil	
2.	20/10/2020	Konsul BAB 1 dan revisi BAB 1 latar belakang lebih fokus Melanjutkan BAB 2 dan 3	
3.	03/11/2020	Konsul BAB 2 dan 3 Revisi definisi operasional	
4.	10/11/2020	Revisi pedoman wawancara Pertanyaan lebih mendalam	
5.	05/01/2021	ACC SEMPRO	

Lampiran 13



LEMBAR BIMBINGAN KTI

Nama mahasiswa : Risma Handayani

NIM : P17210184097

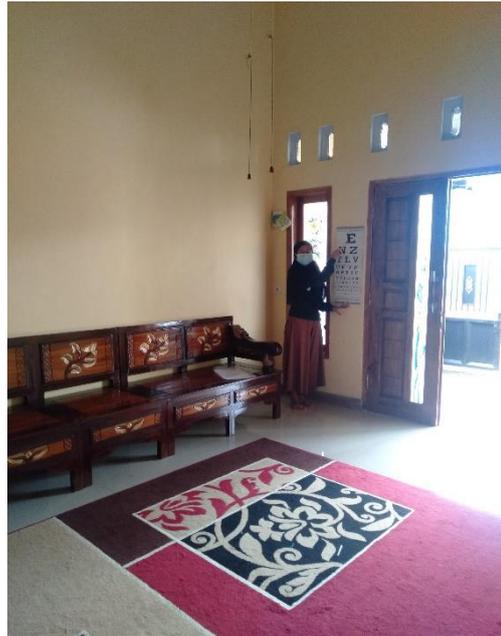
Nama pembimbing : Dr. Tri Johan Agus Y., S.Kp.,
M.Kep

NO	TANGGAL	REKOMENDASI PEMBIMBING	TANDA TANGAN PEMBIMBING
1.	27 Mei 2021	Perbaiki BAB 4 dan lanjutkan BAB 5	
2.	07 Juni 2021	Perbaiki pembahasan dan kesimpulan	
3.	14 Juni 2021	ACC SEMHAS	

Lampiran 15

DOKUMENTASI





*Lampiran 16***CURRICULUM VITAE****DATA PRIBADI**

Nama : Risma Handayani
 Tempat, Tanggal Lahir : Pasuruan, 03 Juli 2000
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 Alamat : RT.04 RW.05 Dusun Bebekan Lor, Desa
 Ranuklindungan, Kecamatan Grati, Kabupaten
 Pasuruan
 Email : rismahandayani3720@gmail.com

DATA PENDIDIKAN

TK Dharma Wanita Persatuan 3	2005 – 2006
SDN Ranuklindungan II	2006 – 2012
SMPN 2 Grati	2012 – 2015
SMAN 1 Grati	2015 – 2018
Politeknik Kesehatan Kemenkes Malang	2018 – 2021

PENGALAMAN MAGANG

- RST Dr. Soepraoen Malang
- RS Wawa Husada Kepanjen