

PELATIHAN PEMANFAATAN FIGMA SEBAGAI MEDIA INTERAKTIF DALAM MENDUKUNG PROSES ORIENTASI MAHASISWA PRAKTIK KLINIS DI RUMAH SAKIT X

Tyra Fitriya^{1*}, Kusuma Estu Werdani², Dwi Astuti³

^{1,2,3}Kesehatan Masyarakat, Universitas Muhammadiyah Surakarta, Indonesia

tyratyra08@gmail.com

ABSTRAK

Abstrak: Rumah sakit menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan teori ke dalam praktik, peluang untuk mendapatkan ilmu yang nyata dan memperluas harapan karier di masa depan. Agar praktik klinis berjalan optimal, mahasiswa perlu dibekali orientasi lingkungan kerja rumah sakit. Tujuan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) ialah untuk membangun sebuah media pada kegiatan orientasi dengan memanfaatkan Figma untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi mahasiswa praktik klinis di Rumah Sakit X. Tahap kegiatan ini antara lain menyiapkan materi dan membuat kerangka konsep, menyusun serta pemilihan warna materi, proses *input* materi, penggunaan prototype, uji coba dan evaluasi. Rumah Sakit X yang berperan sebagai mitra utama dalam keberlangsungan kegiatan PKM ini dan mahasiswa praktik klinis sebagai peserta yang menerima materi orientasi. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media Figma dinilai lebih praktis inovatif dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait, Figma dianggap layak untuk digunakan sebagai media baru dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis di Rumah Sakit X dengan persentase mencapai 90%. Namun, diketahui bahwa materi yang tersedia belum sepenuhnya lengkap karena terdapat pembaruan isi materi dari materi yang ada sebelumnya. Selain itu untuk visual materi dinilai kurang *eye catching*, maka perlu dilakukan beberapa penyesuaian agar terlihat atraktif dan menarik.

Kata Kunci: Media Figma; Orientasi Klinis; Mahasiswa Praktik; Rumah Sakit.

Abstract: Hospitals are an important element in the student education system to be able to apply theory into practice, opportunities to gain real knowledge directly and expand future career expectations. In order for the continuity of clinical practice to run smoothly and in accordance with the goals, students need to be given orientation to the hospital work environment. The purpose of the Community Service (PKM) activity is to build a media for orientation activities by utilizing Figma to increase the effectiveness and efficiency of clinical practice students at hospital X. This stage of activities includes preparing materials and creating a conceptual framework, compiling and selecting material colors, material input process, use of prototypes, trials and evaluations. Hospital X, which acts as the main partner in the continuity of this PKM activity, and clinical practice students as participants who receive orientation materials. The results of the activity show that the use of Figma media is considered more practical, innovative, and interesting. Based on the results of interviews with related parties, Figma is considered suitable for use as a new medium in the orientation activities of clinical practice students at Hospital X with a percentage reaching 90%. However, it is known that the available material is not completely complete because there is an update of the content of the material from the previous material. In addition, the visual material is considered less eye-catching, so it is necessary to make some adjustments to make it look attractive and attractive.

Keywords: Figma Media; Clinical Orientation; Student Practicum; Hospital.



Article History:

Received: 16-11-2025

Revised : 24-12-2025

Accepted: 27-12-2025

Online : 01-02-2026



This is an open access article under the
CC-BY-SA license

A. LATAR BELAKANG

Rumah sakit memiliki peran penting sebagai wadah bagi mahasiswa, terutama di bidang kesehatan untuk melakukan praktik klinis. Dalam konteks ini rumah sakit menjadi elemen penting dalam sistem pendidikan mahasiswa untuk dapat mengaplikasikan teori ke dalam praktik, peluang untuk mendapatkan ilmu yang nyata secara langsung dan memperluas harapan karier di masa depan (Zhang et al., 2022). Selain itu, mahasiswa juga memperoleh nilai-nilai profesionalisme melalui pengamatan perilaku dan interaksi para tenaga kesehatan baik dengan pasien maupun dengan sesama tenaga kesehatan lainnya (Rohendi et al., 2020). Mahasiswa akan memasuki lingkungan komunitas yang stabil, dicirikan dengan bentuk segala aktivitas atau tindakan yang tujuan utamanya yaitu untuk memberikan pelayanan kesehatan yang efisien dan berkualitas (Alsiö et al., 2019).

Media pembelajaran interaktif merupakan produk digitalisasi yang digunakan oleh para pengajar dalam instansi pendidikan kepada mahasiswa dalam bentuk audio. Media pembelajaran yang interaktif membuat mahasiswa praktik klinis memperoleh pengalaman belajar yang lebih responsif sehingga membantu pengembangan pengetahuan yang lebih cepat. (Abdulrahman et al., 2020). Praktik klinis merupakan serangkaian proses pembelajaran di rumah sakit yang memiliki tujuan untuk mahasiswa dapat mengaplikasikan ilmu yang diperoleh untuk mengenal proses keperawatan (Buhari et al., 2020).

Pada tahap awal kegiatan praktik klinis mahasiswa akan dikoordinasikan untuk dibuat menjadi tim yang komposisi timnya menyesuaikan dengan peraturan yang ada di rumah sakit. Tahapan ini mahasiswa akan mendapatkan pemahaman awal mengenai fenomena dan kondisi yang ada di lingkungan rumah sakit (Sulistyo, 2019). Agar keberlangsungan praktik klinis dapat berjalan lancar dan sesuai dengan tujuan, maka mahasiswa perlu diberikan orientasi lingkungan kerja rumah sakit (Sulistyo & Wiradimadja, 2019). Selain itu, orientasi lingkungan kerja dapat memberikan gambaran kepada mahasiswa cara beradaptasi dan mendorong mahasiswa untuk dapat mengatasi masalah gaya praktik untuk menjaga keselamatan pasien. Karena keselamatan pasien merupakan isu yang paling krusial maka dari itu, pembelajaran orientasi membantu mahasiswa dalam memahami SOP, alur kerja dan mekanisme pelaporan insiden sehingga mahasiswa dapat menekan potensi kesalahan terkait keselamatan pasien (Wiese & Bennett, 2022).

Rumah Sakit X merupakan salah satu rumah sakit yang menjadi lahan praktik klinis bagi mahasiswa yang potensial. Sebelum melaksanakan praktik klinis, mahasiswa diwajibkan melalui serangkaian proses administrasi yang sesuai dengan ketentuan rumah sakit, termasuk penyelesaian pembayaran *invoice*. Selama menjalani praktik, mahasiswa akan dibimbing oleh *Clinical Instructor* (CI) dalam proses pembelajaran yang

terstruktur dan sesuai dengan standar kompetensi klinis. Rumah sakit ini memiliki 4 layanan unggulan yaitu *X Comprehensive Cancer Center*, *X Heart Center*, *X Brain & Spine Center*, dan *X Orthopaedic & Sports Injury Center*. Rumah sakit ini juga menyediakan layanan PET SCAN pertama di Jawa Tengah yang belum dimiliki oleh rumah sakit lainnya.

Dari hasil survey yang dilakukan oleh tim PKM ditemukan bahwa tahapan penyampaian materi orientasi di Rumah Sakit X ini masih mengalami kendala. Kendala tersebut berkaitan dengan aspek efisiensi dalam pengelolaan materi, yang mengakibatkan pelaksanaan kegiatan orientasi mengalami hambatan dari segi waktu. Padahal materi orientasi merupakan komponen penting yang digunakan sebagai penyalur pesan informasi lingkungan kerja rumah sakit, mendorong pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan dalam mempersiapkan mahasiswa sebelum melaksanakan praktik klinis di rumah sakit (Wahid, 2018). Kendala yang ditemukan tersebut membuat penyampaian materi orientasi menjadi kurang efisien karena materi satu dengan materi yang lain terpisah. Saat pemateri atau pembimbing pelaksanaan orientasi berganti, materi perlu dicari terlebih dahulu di dalam satu *folder*. Lalu ada materi yang jumlah *slide* nya masih terlalu banyak, sementara itu terkadang ada beberapa *slide* yang dilewati atau diloncati.

Program orientasi juga memberikan pengetahuan awal yang sama urgensinya untuk dipahami oleh mahasiswa praktik klinis, yaitu pengetahuan tentang budaya kerja. Menurut Ernawaty et al. (2024), pengetahuan tentang budaya kerja membantu mahasiswa dalam memahami nilai, norma dan perilaku profesional di rumah sakit. Lalu ada juga hasil menurut Aydogan & Ulupinar (2020) yang menyatakan bahwa program orientasi efektif dalam mempercepat adaptasi dan pemecahan masalah serta meningkatkan kompetensi para tenaga kesehatan. Dapat diartikan jika pengetahuan budaya kerja dapat memudahkan mahasiswa praktik klinis dalam beradaptasi dengan lingkungan rumah sakit. Pembimbing pelaksana orientasi memiliki *role model* dan tanggung jawab penting untuk memastikan agar budaya keselamatan berkelanjutan. Penting bagi para pembimbing dalam menciptakan dan memfasilitasi lingkungan kerja yang positif, visibilitas kepemimpinan, memberikan dukungan, komunikasi yang efektif dan kerja sama tim agar dapat menjadi contoh kedisiplinan bagi mahasiswa praktik klinis dalam menjalankan tugasnya sesuai dengan SOP yang berlaku di rumah sakit. Dengan begitu, mahasiswa akan merasa terlibat, memiliki hak untuk berbicara dan berpartisipasi untuk mencapai keselamatan pasien yang maksimal (Haskins & Roets, 2022). Hal ini dapat mempengaruhi loyalitas mahasiswa ketika mereka terjun ke dunia kerja yang sesungguhnya di masa depan.

Melihat kendala tersebut, tim PKM merancang sebuah media untuk bahan materi orientasi mahasiswa praktik klinik di Rumah Sakit X. Media yang dikembangkan ini berfungsi sebagai sistem informasi yang mendukung

pengelolaan materi secara efisien, media ini dinamakan Figma. Figma merupakan salah satu *design tool* yang dapat digunakan dalam membuat ilustrasi *prototype* aplikasi mobile, desktop, website dan lain-lain. Figma dapat dioperasikan pada sistem Windows, Linux ataupun macOS yang terhubung ke internet. Pada umumnya, Figma biasa digunakan oleh seseorang yang berprofesi di bidang UI/UX, web design dan bidang lainnya yang sejenis (Muhyidin et al., 2020). UI dan UX adalah singkatan dari *User Interface* dan *User experience* yang merupakan tampilan visual dalam sebuah aplikasi atau alat *digital marketing* berbentuk website yang mampu meningkatkan *brand* yang dimiliki oleh bisnis atau perusahaan (Rasapta et al., 2022). Figma memiliki kelebihan salah satunya yaitu dapat berkolaborasi. Sehingga satu pekerjaan yang sama dapat dioperasikan bersama dengan anggota tim secara *real time*, walaupun anggota tim berada ditempat yang berbeda (Al-Faruq et al., 2022).

Pemanfaatan Figma dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis perlu dikaji secara sistematis. Hasil kajian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi panitia pelaksana orientasi untuk mengadopsi Figma sebagai media orientasi yang dapat digunakan secara berkelanjutan. Oleh karena itu, tim PKM bertujuan untuk membangun sebuah media Figma untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi mahasiswa praktik klinis di Rumah Sakit X.

B. METODE PELAKSANAAN

Pelaksanaan kegiatan PKM ini dilaksanakan di Rumah Sakit X Solo Baru, Sukoharjo. Berdiri sejak tahun 2017, rumah sakit ini telah terakreditasi Paripurna oleh KARS. Kegiatan ini diselenggarakan oleh tim pelaksana orientasi Rumah Sakit X yang berperan sebagai mitra utama dalam keberlangsungan kegiatan PKM ini dan mahasiswa praktik klinis sebagai peserta yang menerima materi orientasi. Tim pelaksana ini memiliki tugas utama yaitu menjadi pusat penyelenggara pelatihan dan peningkatan kompetensi SDM di bidang Kesehatan, penyediaan sertifikasi, fokus pada pengembangan *skill* dan lainnya. Unit ini di bawah Rumah Sakit X yang terakreditasi Kemenkes RI A untuk meningkatkan SDM kesehatan nasional.

Kegiatan pemaparan materi orientasi disampaikan dengan metode ceramah dan diskusi. Metode ceramah memudahkan tim pembimbing untuk menyampaikan informasi secara luas, dan metode diskusi digunakan untuk meninjau sejauh mana pemahaman mahasiswa atas materi orientasi yang telah disampaikan. Di Rumah Sakit X, kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis tidak dilaksanakan secara rutin, melainkan hanya diselenggarakan ketika terdapat permintaan penempatan mahasiswa dari instansi pendidikan. Langkah-langkah pelaksanaan kegiatan terdiri dari:

1. Tahap Pra-kegiatan

a. Mempersiapkan materi

Mengumpulkan seluruh materi yang dibutuhkan dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis.

b. Membuat kerangka konsep Figma

Membuat rancangan tampilan figma sebagai media yang akan memuat seluruh materi orientasi dalam satu platform.

2. Tahap Pelaksanaan

Proses dalam pembuatan figma untuk materi orientasi terdiri dari lima tahapan, yaitu:

a. Menyusun materi

Materi yang telah dikumpulkan akan disusun dan diurutkan sesuai dengan urutan yang telah ditentukan.

b. Pemilihan warna yang berbeda untuk masing-masing materi

Tujuan dari pembedaan warna pada masing-masing materi ialah untuk memudahkan pembimbing orientasi dalam mengenal materi yang mereka bawaikan. Selain itu, dalam bidang psikologi warna-warna tertentu dapat mempengaruhi tingkat fokus dan konsentrasi seseorang, baik secara positif maupun negatif (Mourin et al., 2024). Studi juga menyatakan bahwa warna berdampak signifikan terhadap produktivitas dan suasana hati dalam lingkup lingkungan kerja maupun pendidikan, salah satu contohnya warna biru yang memberikan efek ketenangan dan meningkatkan intensitas konsentrasi (Alkathiri & Sari, 2019).

c. Proses *input* materi

Isi materi yang terdapat pada media sebelumnya diintegrasikan ke dalam platform Figma dan kemudian *re-design* dengan tampilan yang lebih sederhana, interaktif dan juga menarik.

d. Penggunaan *prototype*

Fungsi penggunaan *prototype* ialah untuk menciptakan model interaktif yang dapat diklik sehingga memudahkan penggunaanya untuk berpindah-pindah dari satu *slide* menuju *slide* lainnya serta mensimulasikan alur penggunaan. *Prototype* ini membantu meningkatkan keterlibatan pengguna sebelum aplikasi sebenarnya diterapkan dan memberikan pemahaman yang jelas terkait rancangan serta cara kerja aplikasi yang akan dikembangkan (Putri, R., Widya, R., & Yusman, 2023).

e. Uji coba

Setelah pembuatan, lanjut ke proses uji coba melalui wawancara. Fase ini dilakukan dengan menyampaikan desain kepada panitia pelaksana orientasi dan menilai kelayakan penggunaan desain Figma tersebut.

3. Tahap evaluasi

Evaluasi kegiatan dilakukan untuk mengukur indikator keberhasilan apabila panitia pelaksana orientasi dapat mengakses dan memahami kelebihan dan kekurangan dari penggunaan Figma. Metode evaluasi dilakukan dengan proses wawancara kepada panitia pelaksana orientasi untuk melihat pendapat mereka dan mengukur seberapa layak Figma ini digunakan sebagai media orientasi. Evaluasi ini berfungsi sebagai alat pengukur dan penilaian terhadap efektivitas media, serta untuk menemukan area yang membutuhkan perbaikan (Agusnawati et al., 2024).

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pelaksanaan kegiatan terdiri atas tiga tahap, yaitu:

1. Tahap Pra-kegiatan

a. Mempersiapkan materi

Materi yang dikumpulkan merupakan materi khusus yang dibuat oleh unit SDM dan Diklat sebagai unit yang berperan dalam mengelola seluruh aspek tentang SDM. Materi-materi yang terdapat di dalam Figma antara lain: (1) Tata Tertib; (2) SKP; (3) PPI; dan (4) Profil Direksi. Materi orientasi mahasiswa ini berisi tentang segala sesuatu yang perlu dipahami dan diterapkan oleh mahasiswa selama praktik klinis di rumah sakit. Materi versi sebelumnya menggunakan aplikasi *Microsoft Power Point*, dimana file-file materi tersebut terpecah-pecah dalam 1 folder sehingga perlu waktu untuk mengganti materi yang akan digunakan.

b. Membuat kerangka konsep Figma

Pada tahap ini, dalam proses pengembangan desain Figma perlu ide yang terencana untuk membangun kerangka konsep secara menyeluruh, dari tahap awal hingga akhir. Dengan adanya kerangka konsep, alur desain dalam Figma lebih terstruktur dan jelas, sehingga memudahkan pengguna dalam memahami fungsi serta navigasi dengan mudah.

2. Tahap Pelaksanaan

a. Menyusun materi

Materi yang ada pada media sebelumnya dipindahkan ke dalam Figma dalam urutan sama dengan materi yang sebelumnya. Penyusunan materi perlu dilakukan secara komprehensif agar seluruh komponen yang dibutuhkan tercakup dengan baik tanpa ada bagian substansial yang terlewat.

b. Pemilihan warna yang berbeda untuk masing-masing materi

Warna yang dipilih pada materi selain untuk membedakan satu materi dengan materi lainnya ialah agar menciptakan visual yang menyenangkan bagi peserta orientasi sekaligus agar tetap menarik secara estetika, seperti misalnya materi tata tertib menggunakan

warna yang sesuai dengan tema warna dari Rumah Sakit X yaitu hijau sage, SKP berwarna merah maroon, PPI warna biru langit, seperti terlihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Pemilihan Warna pada Materi

c. Proses *input* materi

Bagian proses ini isi materi dari materi sebelumnya dipindahkan ke dalam Figma dengan ketentuan isi dan urutan sesuai dengan materi yang sudah ada sebelumnya. Perbedaan isi materi pada desain Figma ini hanya terfokus pada variasi elemen yang digunakan guna menciptakan visual yang lebih ringkas dan menarik. Proses ini merupakan proses yang pengerjaannya memakan waktu paling lama.

d. Penggunaan *prototyping*

Sebelum penggunaan *prototyping* dimulai, pastikan setiap komponen yang dibutuhkan sudah lengkap, dimulai dari penyusunan kerangka konsep dan tampilan antarmuka yang terdiri dari urutan halaman, variasi elemen dan navigasi yang akan digunakan. Setelah semua lengkap, setiap elemen dihubungkan melalui fitur *prototyping* untuk membentuk alur interaksi. Selanjutnya lakukan uji coba interaktif untuk memastikan jika setiap tombol, transisi dan navigasi telah berfungsi sesuai dengan rancangan, seperti terlihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Penggunaan *Prototyping* Simulasi Alur

e. Uji coba

Pada tahap akhir ini, hasil keseluruhan termasuk *prototype* akan dibagikan kepada pengguna untuk memperoleh *feedback* yang dapat digunakan sebagai masukan sebelum Figma dikembangkan ke tahap implementasi.

3. Tahap Evaluasi

Berdasarkan evaluasi yang telah dilakukan dengan teknik wawancara, diketahui bahwa materi yang tersedia belum sepenuhnya lengkap karena terdapat pembaruan isi materi dari materi yang ada sebelumnya. Selain itu untuk visual materi dinilai kurang *eye catching*, sehingga perlu dilakukan beberapa penyesuaian agar terlihat atraktif dan menarik, seperti menambahkan sedikit gambar atau elemen. Meskipun demikian dari segi isi konten telah sesuai dengan tujuan orientasi dan informatif. Hasil dari pengukuran pencapaian melalui wawancara, diperoleh bahwa Figma ini layak untuk digunakan sebagai media baru dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis di Rumah Sakit X dengan persentase keberhasilan 90%. Untuk mencapai 100% diperlukan pembaruan dan penyesuaian isi Figma terlebih dahulu sebelum digunakan seperti yang telah dijelaskan sebelumnya.

Penggunaan media lama menyebabkan panitia pelaksana menghadapi kendala terkait efisiensi waktu selama proses penyampaian materi. Setiap pergantian materi orientasi mereka perlu waktu untuk mencari-cari materi yang akan digunakan. Hal ini membuat peserta orientasi harus menunggu sampai materi ditemukan. Karena hal tersebut, proses pemaparan materi orientasi terkadang membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga penyelesaiannya terlambat, padahal setelah kegiatan tersebut peserta orientasi masih memiliki agenda untuk *hospital tour*. Maka dari itu, pemanfaatan Figma ini diharapkan dapat menjadi Solusi dalam mengatasi kendala terkait efisiensi waktu selama kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis, karena media ini bersifat lebih praktis dan terintegrasi, sehingga panitia pelaksana tidak perlu mengganti *file* untuk mengubah materi, mengingat seluruh materi telah tersedia dalam satu link yang mudah diakses.

Berdasarkan hasil wawancara dengan panitia pelaksana orientasi di Rumah Sakit X, media Figma dinilai layak digunakan dalam kegiatan orientasi karena dianggap lebih praktis, inovatif dan menarik baik dari segi manfaat maupun cara penggunaan. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat menumbuhkan sikap positif mahasiswa terhadap materi dan proses pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan motivasi dan partisipasi mereka selama kegiatan orientasi berlangsung (Firmadani, 2020).

D. SIMPULAN DAN SARAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa penggunaan media Figma dinilai lebih praktik, inovatif dan menarik. Berdasarkan hasil wawancara dengan mitra, Figma dianggap layak untuk digunakan sebagai media baru dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis di Rumah Sakit X dengan persentase mencapai 90%. Namun demikian, diperlukan beberapa penyempurnaan, khususnya pada aspek desain tampilan agar lebih menarik secara visual serta pada kelengkapan isi konten agar informasi yang disajikan lebih komprehensif. Untuk menjamin keberlanjutan pemanfaatannya, media Figma diharapkan dapat diimplementasikan secara langsung dan berkelanjutan dalam kegiatan orientasi mahasiswa praktik klinis.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Rumah Sakit X yang telah memberikan kesempatan dan memfasilitator kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PKM) dan tim pelaksana orientasi mahasiswa praktik klinis yang mendukung dan membantu seluruh rangkaian orientasi.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdulrahman, M. D., Faruk, N., Oloyede, A. A., Surajudeen-Bakinde, N. T., Olawoyin, L. A., Mejabi, O. V., Imam-Fulani, Y. O., Fahm, A. O., & Azeez, A. L. (2020). Multimedia tools in the teaching and learning processes: A systematic review. *Heliyon*, 6(11). <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05312>
- Agusnawati, R., Wiradana, N., & Mukhtar, A. (2024). Efektivitas Evaluasi Strategi dalam Manajemen Pengendalian Mutu Organisasi. *Indonesian Journal of Innovation Multidisipliner Research*, 2(1), 87–105. <https://doi.org/https://doi.org/10.69693/ijim.v2i1.148>
- Al-Faruq, M. N. M., Nur'aini, S., & Aufan, M. H. (2022). Figma. *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43–52.
- Alkathiri, A. T. B., & Sari, Y. (2019). Pengaruh Warna Terhadap Produktivitas Karyawan Kantor. *Arsitektur Purwarupa*, 3(3), 187–192.
- Alsö, Å., Wennström, B., Landström, B., & Silén, C. (2019). Implementing clinical education of medical students in hospital communities: experiences of healthcare professionals. *International Journal of Medical Education*, 10, 54–61. <https://doi.org/10.5116/ijme.5c83.cb08>
- Aydogan, Y., & Ulupinar, S. (2020). Determining the learning needs of new graduated nurses working in inpatient care institutions. *Nurse Education Today*, 92, 104510. <https://doi.org/https://doi.org/10.1016/j.nedt.2020.104510>
- Buhari, B., Widiawati, S., & Ellijayanti, A. (2020). Hubungan peran preceptor dan pengetahuan mahasiswa keperawatan dengan kecemasan dalam pembelajaran praktik klinik di Rumah Sakit. *Jurnal'Aisyiyah Medika*, 5(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.36729/jam.v5i1.303>
- Ernawaty, E., Hariati, S., & Saleh, A. (2024). Program components, impact, and duration of implementing a new nurse orientation program in hospital contexts: A scoping review. *International Journal of Nursing Studies Advances*, 7(December 2023), 100214. <https://doi.org/10.1016/j.ijnsa.2024.100214>

- Firmadani, F. (2020). Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Sebagai Inovasi. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93–97.
- Haskins, H. E. M., & Roets, L. (2022). Nurse leadership: Sustaining a culture of safety. *Health SA = SA Gesondheid*, 27, 2009. <https://doi.org/10.4102/hsag.v27i0.2009>
- Mourin, L., Gunta, A. B., Naafi, I., Maharani, A. P., Pratama, A. R., & Nurhayati, E. (2024). Ekplorasi Pengaruh Warna Terhadap Perkembangan Psikologi dan Mental Anak di SDN Kalirungkut 1 Surabaya. *Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial*, 2(5), 158–161.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Putri, R., Widya, R., & Yusman, Y. (2023). Prototype Sistem Informasi Bimbingan Dan Konseling Menggunakan Figma. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika Dan Komunikasi*, 4(2), 540–551. <https://doi.org/https://doi.org/10.35870/jimik.v4i2.246>
- Rasapta, D., Syty, S. Q., & Jabar, A. (2022). Pengenalan Pemanfaatan Google Sites untuk Pembuatan Web di MI Hidayatull Athfal Gunung Sindur. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(2), 285–289.
- Rohendi, H., Ujeng, U., & Mulyati, L. (2020). Pengembangan Model Blended Learning Dalam Meningkatkan Learning Outcome Mahasiswa Di Lahan Praktik Klinik Keperawatan. *Jurnal Ilmu Kesehatan Bhakti Husada: Health Sciences Journal*, 11(2), 336–350. <https://doi.org/10.34305/jikbh.v11i2.205>
- Sulistyo, D. W., & Wiradimadja, A. (2019). Lesson Study (LS): Memahami “masalah penelitian” kepada mahasiswa. *Jurnal Teori Dan Praksis Pembelajaran IPS*, 4(1), 29–37. <https://doi.org/10.17977/um022v4i12019p029>
- Sulistyo, W. J. (2019). Praksis Sosial Encouraging Student Social Sensitivity Through Social Praxis. *Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis*, 4(1), 38–46.
- Wahid, A. (2018). Pentingnya media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar. *Istiqra: Jurnal Pendidikan Dan Pemikiran Islam*, 5(2), 2548–7906.
- Wiese, A., & Bennett, D. (2022). Orientation of medical trainees to a new clinical environment (the ready-steady-go model): a constructivist grounded theory study. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03105-3>
- Zhang, J., Shields, L., Ma, B., Yin, Y., Wang, J., Zhang, R., & Hui, X. (2022). The clinical learning environment, supervision and future intention to work as a nurse in nursing students: a cross-sectional and descriptive study. *BMC Medical Education*, 22(1), 1–9. <https://doi.org/10.1186/s12909-022-03609-y>