

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian mengenai pengaruh edukasi digital terhadap peningkatan pengetahuan penderita Diabetes Melitus (DM) di Puskesmas Panca Kabupaten Bandung, maka dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa sebelum diberikan edukasi audiovisual berbasis *artificial intelligence* (AI), sebagian besar responden masih memiliki tingkat pengetahuan yang rendah mengenai diabetes melitus. Hal ini menunjukkan bahwa pemahaman mereka terhadap penyakit yang diderita baik dari segi definisi, langkah pencegahan, hingga cara pengelolaannya masih belum optimal. Kondisi ini mencerminkan adanya kebutuhan akan peningkatan informasi dan pemahaman terkait diabetes melitus di kalangan penderita, agar mereka dapat lebih siap dalam menghadapi dan mengelola kondisi kesehatannya secara mandiri dan berkelanjutan.
2. Setelah dilakukan intervensi melalui edukasi audiovisual berbasis *artificial intelligence* (AI), terjadi peningkatan yang nyata dalam tingkat pengetahuan responden mengenai diabetes melitus. Sebagian besar responden menunjukkan pemahaman yang lebih baik, dengan hanya sedikit yang masih berada pada kategori pengetahuan rendah. Hasil ini menunjukkan bahwa pendekatan edukatif yang memanfaatkan teknologi AI dalam bentuk audiovisual mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman peserta terhadap penyakit diabetes melitus, baik dari aspek pencegahan, pengelolaan, maupun kesadaran terhadap kondisi kesehatannya.
3. Media edukasi audiovisual berbasis *artificial Intelligence* (AI) terbukti menjadi metode yang efektif, fleksibel, dan dapat diakses oleh berbagai kalangan, termasuk responden dengan tingkat pendidikan rendah.

Edukasi audiovisual berbasis *artificial Intelligence* (AI) memberikan kemudahan dalam memahami materi melalui tampilan visual dan interaktif, serta berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan yang berdampak pada perubahan perilaku kesehatan ke arah yang lebih baik.

4. Media edukasi berbentuk video yang menggunakan teknologi *artificial intelligence* (AI) dapat menjadi salah satu cara yang mudah digunakan untuk menyampaikan informasi kesehatan. memberikan kemudahan dalam memahami materi melalui tampilan visual dan interaktif, serta berkontribusi terhadap peningkatan pengetahuan yang berdampak pada perubahan perilaku kesehatan ke arah yang lebih baik. Media ini juga bisa digunakan oleh berbagai kelompok masyarakat akh dengan latar belakang yang berbeda-beda.

5.2 Saran

1. Bagi Penderita Diabetes Melitus

Diharapkan pasien dapat memanfaatkan media edukasi audiovisual berbasis AI sebagai sumber informasi tambahan yang menarik dan mudah dipahami, sehingga mampu meningkatkan pengetahuan tentang pengelolaan Diabetes Melitus. Penggunaan media ini dapat diakses secara mandiri di rumah maupun saat kunjungan ke fasilitas kesehatan.

2. Bagi Tenaga Kesehatan

Tenaga kesehatan disarankan untuk menggunakan media edukasi berbasis AI dalam kegiatan penyuluhan atau promosi kesehatan karena terbukti efektif, efisien, dan mampu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih sistematis serta mudah dipahami oleh pasien dari berbagai latar belakang pendidikan. Edukasi ini dapat dimasukkan ke dalam program edukasi rutin baik di dalam ruangan maupun secara daring.

3. Bagi Puskesmas dan Fasilitas Pelayanan Kesehatan Lainnya

Disarankan untuk mengintegrasikan penggunaan media edukasi berbasis AI ke dalam sistem pelayanan edukasi kesehatan secara berkelanjutan. Hal ini dapat dilakukan melalui penyediaan fasilitas seperti layar edukasi di ruang tunggu, peminjaman media digital, atau membuat platform lokal berbasis digital yang dapat diakses oleh pasien. Dengan demikian, proses edukasi menjadi lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan pasien

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk mengembangkan media edukasi digital lainnya yang berbasis AI, tidak hanya terbatas pada pengetahuan diabetes, tetapi juga pada penyakit tidak menular lainnya. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat menguji efektivitas media AI dalam bentuk yang lebih interaktif atau aplikatif, serta mengombinasikannya dengan pendekatan edukasi berbasis komunitas.