BAB V
KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, Buku Saku Digital berbasis STEAM pada materi Inovasi dan Teknologi Biologi dinyatakan layak digunakan sebagai sumber belajar pendamping dalam pembelajaran Biologi. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi pakar materi, pembelajaran, dan desain yang memperoleh persentase kelayakan sebesar 80% dengan kategori layak.

Selain itu, Buku Saku Digital yang dikembangkan juga menunjukkan tingkat kepraktisan yang sangat tinggi, dengan persentase tanggapan guru sebesar 89% (sangat praktis) dan peserta didik sebesar 95% (praktis). Hasil ini menunjukkan bahwa buku saku mudah digunakan, menarik, dan membantu proses pembelajaran.

Penggunaan Buku Saku Digital berbasis STEAM juga efektif dalam meningkatkan literasi sains peserta didik. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata pretest sebesar 33% menjadi 72% pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,59 yang berada pada kategori sedang. Dengan demikian, Buku Saku Digital berbasis STEAM berkontribusi dalam meningkatkan kemampuan literasi sains siswa pada materi Inovasi dan Teknologi Biologi.

5.2 Saran

Penelitian selanjutnya disarankan untuk melakukan penerapan dan pengujian Buku Saku Digital berbasis STEAM dalam jangka waktu yang lebih lama sehingga pengaruhnya terhadap peningkatan literasi sains peserta didik dapat diamati secara lebih mendalam dan optimal. Selain itu, pengembangan Buku Saku Digital berbasis STEAM perlu dilakukan dengan mengintegrasikan secara lebih menyeluruh aspek *Science, Technology, Engineering, Art,* dan *Mathematics* pada setiap submateri pembelajaran. Integrasi tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih komprehensif sehingga kemampuan literasi sains peserta didik pada setiap indikator yang digunakan dalam penelitian dapat berkembang dan meningkat dengan lebih baik.