

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan analisis masalah sistem yang sedang berjalan, maka ditarik kesimpulan sebagai berikut :

- a. Aplikasi mampu mengetahui gaya belajar yang mendominasi pada setiap anak yang berusia diatas 9 tahun
- b. Aplikasi mampu mengkategorikan gaya belajar pada halamanan lihat data pada setiap anak, sehingga pendidik dapat mengelompokkan anak berdasarkan gaya belajar yang dimilikinya sehingga proses belajar lebih maksimal
- c. Aplikasi dibangun menggunakan Mit App inventor 2 (*java-based block editor*) dan menggunakan firebase sebagai media penyimpanannya

#### **5.2 Saran**

Saran untuk peliti yang ingin mengembangkan penelitian ini agar dapat menambahkan fitur-fitur yang dapat menunjang kegiatan belajar anak seperti *virtual class* atau *game* kompetitif yang bersifat mendidik dilengkapi *ranking* dan *rewards* sehingga menambah semangat belajar anak.