



BUKU PANDUAN WEBSITE SMARTMBG

Model Edukasi Gizi Digital untuk Meningkatkan Literasi Gizi dan Perilaku Makan Sehat pada Penerima Program Makan Bergizi Gratis (MBG) di Sekolah Dasar



Tim Pengembang

- Dr. Effatul Afifah, S.ST., M.P.H.
- Lisana Shidiq Aliya
- Ahmad Subhan Yazid
- Helsy Dwi Yudispa
- Hikmah Annida
- Muhamad Aji Wicaksono
- Riski Nurhadi
- Ahmad Safiq Masrur

Universitas Alma Ata Yogyakarta
2025

Kata Pengantar

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan karunia-Nya sehingga buku panduan penggunaan website *Smart MBG* dapat diselesaikan. Buku panduan ini disusun untuk memberikan penjelasan yang sistematis mengenai penggunaan platform *Smart MBG*, yang dikembangkan sebagai model edukasi gizi digital untuk meningkatkan literasi gizi dan perilaku makan sehat pada penerima Program Makan Bergizi Gratis (MBG) di sekolah dasar.

Buku panduan ini ditujukan sebagai acuan penggunaan bagi siswa sekolah dasar selaku pengguna utama, serta bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan terhadap pengembangan literasi gizi anak. Dengan adanya panduan ini, diharapkan implementasi *Smart MBG* dapat berjalan lebih efektif dan optimal sehingga tujuan peningkatan pemahaman gizi dan perilaku sehat dapat tercapai.

Kami menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian dan pengembangan platform ini. Kritik dan saran dari pembaca sangat diharapkan demi penyempurnaan karya di masa mendatang.

Tim Pengembang *Smart MBG*

Daftar Isi

Kata Pengantar	2
Daftar Isi	3
BAB I PENDAHULUAN.....	4
1.1 Latar Belakang.....	4
1.2 Tujuan Pengembangan.....	4
1.3 Manfaat.....	5
BAB II GAMBARAN UMUM WEBSITE SMART MBG	6
BAB III FITUR-FITUR SMART MBG	7
BAB IV PANDUAN PENGGUNAAN WEBSITE	9
BAB V PEMANFAATAN DALAM PEMBELAJARAN	11
BAB VI PENUTUP	12
Kontak Tim Pengembang.....	13

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Masalah gizi pada anak usia sekolah dasar masih menjadi perhatian serius di Indonesia. Salah satu upaya pemerintah dalam mengatasi persoalan ini adalah melalui Program Makan Bergizi Gratis (MBG) yang bertujuan memberikan dukungan asupan gizi seimbang kepada siswa sekolah dasar. Namun demikian, penyediaan makanan bergizi semata tidak cukup tanpa dibarengi dengan literasi gizi yang baik.

Anak-anak perlu dibekali pemahaman tentang pentingnya makanan bergizi, manfaat dari konsumsi sayur, buah, serta sumber protein, dan risiko dari kebiasaan mengonsumsi makanan tidak sehat. Literasi gizi yang baik diharapkan mampu membentuk perilaku makan sehat yang berkelanjutan.

Dalam konteks tersebut, dibutuhkan inovasi metode pembelajaran gizi yang tidak hanya informatif, tetapi juga interaktif dan menarik bagi anak usia sekolah dasar. Penggunaan media digital berbasis website menjadi pilihan yang tepat mengingat tingginya penetrasi teknologi digital di kalangan anak-anak.

1.2 Tujuan Pengembangan

Pengembangan *Smart MBG* bertujuan untuk:

1. Meningkatkan literasi gizi siswa sekolah dasar melalui media digital yang interaktif.
2. Menyediakan sumber belajar gizi yang menyenangkan melalui video animasi, komik digital, game edukasi, dan teknologi augmented reality (AR).
3. Membentuk perilaku makan sehat melalui pendekatan edukasi berbasis pengalaman (experiential learning).

1.3 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari pengembangan *Smart MBG* adalah:

- Bagi siswa: meningkatkan pemahaman tentang gizi seimbang dan menumbuhkan kebiasaan makan sehat.
- Bagi guru: menyediakan sumber pembelajaran gizi yang inovatif dan mendukung kurikulum sekolah.
- Bagi peneliti: menjadi model intervensi digital yang dapat diadopsi pada konteks edukasi gizi di sekolah dasar.

BAB II

GAMBARAN UMUM WEBSITE SMART MBG

2.1 Deskripsi Sistem

Website *Smart MBG* adalah platform edukasi gizi digital berbasis web yang menyajikan berbagai konten pembelajaran gizi dalam bentuk video animasi, komik digital, game edukasi, serta dilengkapi dengan fitur pretest dan posttest untuk mengukur pemahaman siswa.

2.2 Konsep dan Prinsip Pengembangan

Pengembangan *Smart MBG* didasarkan pada prinsip:

- **Interaktif:** siswa dilibatkan secara aktif melalui game, kuis, dan aktivitas digital.
- **Edukasi menyenangkan:** penyajian materi dengan media visual yang sesuai karakteristik anak SD.
- **Integrasi teknologi:** memanfaatkan teknologi AR untuk memperkaya pengalaman belajar.
- **Pemantauan progres:** menyediakan mekanisme pretest dan posttest untuk melihat perkembangan pemahaman siswa.

2.3 Arsitektur Umum Platform

Arsitektur platform mencakup komponen utama:

1. **Front-end website:** antarmuka pengguna yang ramah anak.
2. **Back-end sistem:** basis data dan manajemen pengguna.
3. **Konten digital:** video, komik, game, AR.
4. **Fitur evaluasi:** pretest dan posttest.

BAB III

FITUR-FITUR SMART MBG

3.1 Video Edukasi

Berisi animasi singkat tentang pentingnya makanan bergizi.



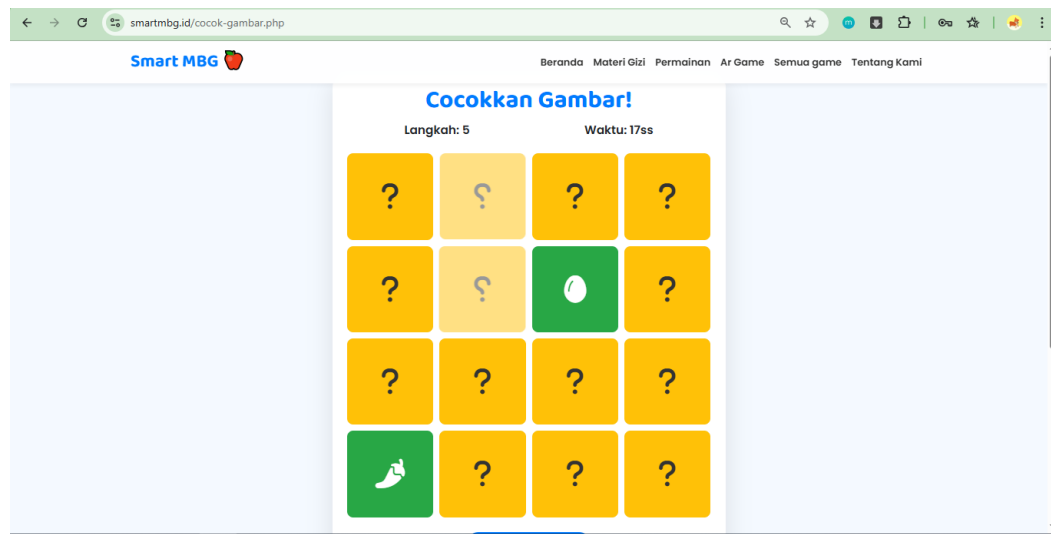
3.2 Komik Digital

Komik edukasi dengan karakter anak-anak yang belajar memilih makanan sehat.



3.3 Game Edukasi

Game interaktif sederhana yang melibatkan pemilihan makanan sehat.



3.4 Pretest dan Posttest

Soal singkat untuk mengukur pemahaman siswa sebelum dan sesudah belajar.

3.5 Augmented Reality (AR)

Fitur tambahan yang memungkinkan siswa mengarahkan kamera ke gambar tertentu untuk menampilkan informasi gizi.



BAB IV

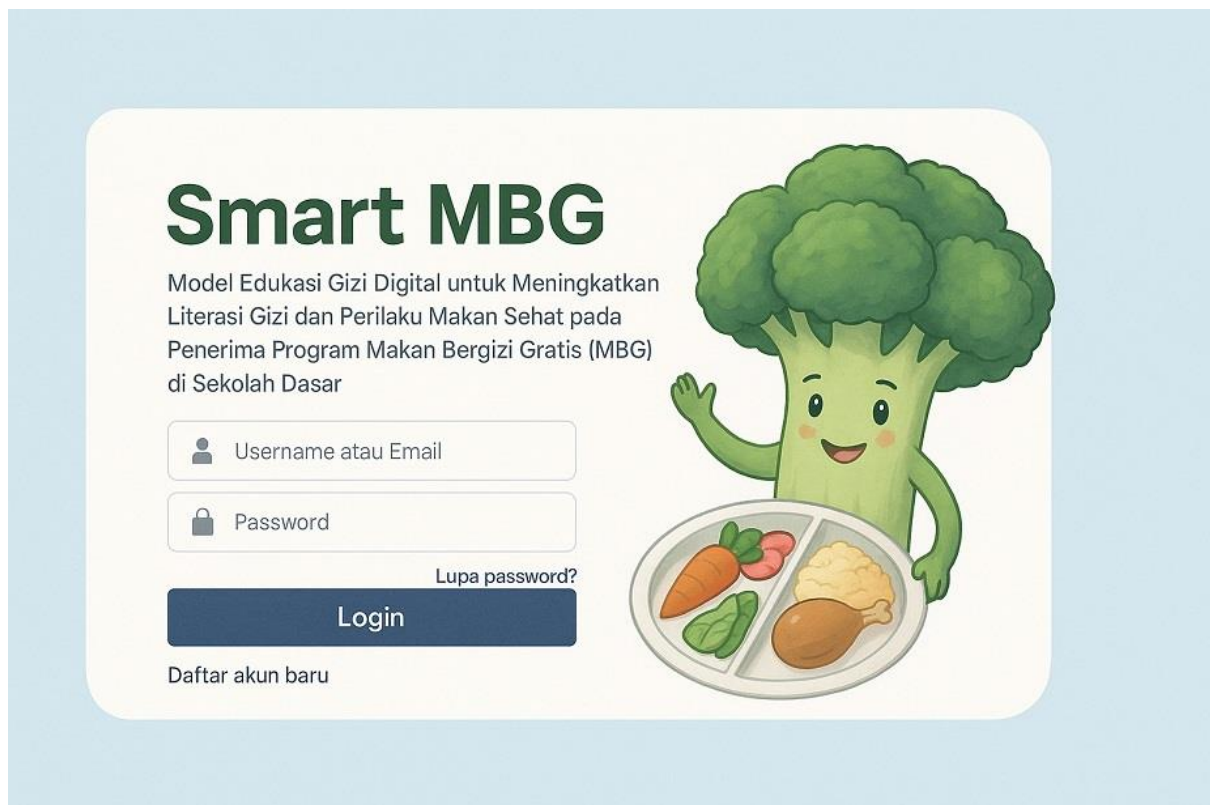
PANDUAN PENGGUNAAN WEBSITE

4.1 Akses Website

Website dapat diakses melalui alamat: <http://smartmbg.id>.

4.2 Registrasi dan Login

- Siswa melakukan registrasi dengan mengisi identitas sederhana.
- Setelah akun dibuat, siswa dapat login menggunakan username dan password.



4.3 Navigasi Halaman Utama

Halaman utama menampilkan menu ke seluruh fitur: video, komik, game, pretest, posttest, dan AR.



Jadi Anak Hebat Dengan Konsumsi Makanan Sehat!

4.4 Penggunaan Tiap Fitur

- Pilih menu sesuai kebutuhan (misalnya Video Edukasi).
- Ikuti instruksi yang muncul di layar.
- Setelah menyelesaikan aktivitas, lanjutkan ke kuis atau posttest.

4.5 Pemantauan Progres Belajar

Sistem menyimpan hasil pretest dan posttest sehingga siswa dapat melihat peningkatan pemahaman.

BAB V

PEMANFAATAN DALAM PEMBELAJARAN

5.1 Skenario Pembelajaran di Kelas

Guru dapat menggunakan *Smart MBG* dalam pembelajaran tematik kesehatan dengan alur:

1. Guru mengarahkan siswa untuk login ke *Smart MBG*.
2. Siswa mengerjakan pretest.
3. Siswa mempelajari materi melalui video dan komik.
4. Siswa bermain game edukasi.
5. Siswa melakukan posttest.
6. Guru mendiskusikan hasil dengan siswa.
- 7.

5.2 Peran Guru dan Siswa

- **Guru:** sebagai fasilitator, mendampingi siswa, dan mengaitkan materi dengan pembelajaran sehari-hari.
- **Siswa:** sebagai pengguna aktif yang berinteraksi langsung dengan konten digital.

BAB VI

PENUTUP

Website *Smart MBG* merupakan inovasi edukasi gizi digital yang dirancang untuk meningkatkan literasi gizi dan perilaku makan sehat siswa sekolah dasar. Dengan integrasi video, komik, game, pretest, posttest, dan AR, *Smart MBG* diharapkan dapat menjadi model pembelajaran gizi yang menyenangkan, interaktif, serta relevan dengan kebutuhan anak.

Kontak Tim Pengembang

Tim Peneliti Smart MBG

Universitas Alma Ata Yogyakarta

 Email: smartmbg25@gmail.com