



PENGENALAN KOMPUTER dan Internet Sehat

Khoirul Umam
Leon A. Abdillah

Sistem Informasi, Universitas Bina Darma,
Palembang

SD Negeri 6, Desa Tanjung Lago, Tahun 2025

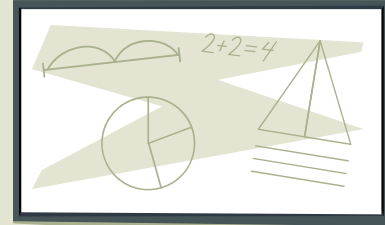




Table of contents

01.

Komputer



02.

Internet



03.

Kesimpulan



Latar Belakang [1/2]



- Pendidikan merupakan suatu kebutuhan primer yang sejak dini hingga dewasa hendaknya dirasakan oleh seluruh Masyarakat (Umami, Abdillah, & Yadi, 2014).
- Presentasi ini memperkenalkan dasar-dasar komputer sebagai alat pengolahan data digital dan konsep internet sehat melalui literasi digital (Aulia & Tasrif, 2025); Berliani *et al.*, 2025; Devi & Winangun, 2024; Moutia, *et al.*, 2025) untuk penggunaan aman di Indonesia *Nugraha, 2022) terutama pada anak Sekolah Dasar (SD).

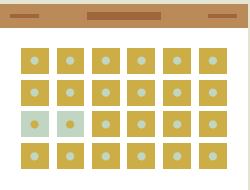


Latar Belakang [2/2]

Risiko Penggunaan Internet

- Penggunaan internet bermasalah di kalangan mahasiswa Indonesia terkait kecanduan media sosial dan gaming, memengaruhi kesehatan mental (Syafei, 2023). Literasi kesehatan digital memengaruhi perilaku pencegahan penyakit melalui akses informasi online yang bertanggung jawab (Pramukti *et al.*, 2023).





01.

Komputer

Apa itu Komputer?



Perkembangan Teknologi Informasi

- Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di era globalisasi serta komputer yang semakin pesat di dunia masyarakat yang berdampak positif dan mempermudah mendapatkan informasi (Wana & Abdillah, 2019).

Perkembangan teknologi yang pesat meningkatkan aktivitas sehari-hari manusia, menjamin efisiensi, keamanan, dan kenyamanan (Dah, Dewi, Kurniawan, & Abdillah, 2024).



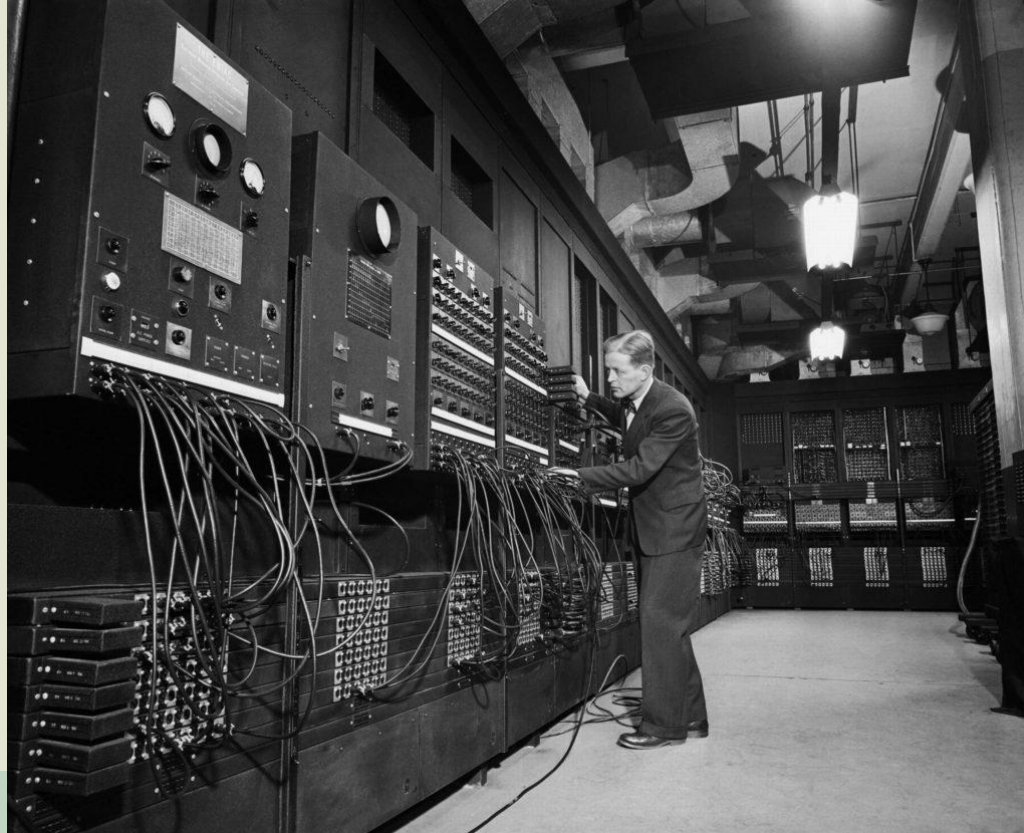


Apa Itu Komputer?

- Komputer adalah alat elektronik.
- Digunakan untuk mengetik, menggambar, dan bermain.
- Bisa membantu kita belajar dan mencari informasi.



Komputer Generasi Pertama (1940-1959)



Komputer Generasi Kedua (1959-1965)



Komputer Generasi Ketiga (1965-1970)



Komputer Generasi Keempat (1970)





Komputer Generasi kelima (1980)





02.

Internet



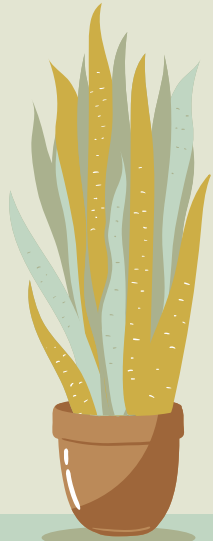
Internet



Apa itu Internet?

Internet adalah jaringan besar yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Kita bisa cari informasi, tonton video, atau belajar hal baru. Ia bisa diakses dari HP, tablet, atau komputer.

Saat ini, informasi sangatlah mudah didapatkan melalui teknologi jaringan internet yang telah tersebar luas didunia seperti melalui situs web atau aplikasi android (Agustina & Abdillah 2021)



Smartphone

Di Era sekarang banyak anak menyalah gunakan smartphone



- YouTube is the world largest video-based contents application in the world. Current learning materials are not only in text and images, but included video contents (Abdillah, 2017).
- Youtube short dapat menjadi software yang dapat membantu anak (Henderson *et al.*, 2024; Kilag, 2023) agar dapat belajar sambil bermain (Purwanti *et al.*, 2022) agar mereka tidak mudah bosan maka terdapat banyak animasi yang menarik pada youtube short.





Manfaat Menggunakan Microsoft word

1. MEMBUAT DOKUMEN DENGAN MUDAH: MICROSOFT WORD MEMUNGKINKAN ANDA MEMBUAT DOKUMEN DENGAN MUDAH DAN CEPAT.
2. MENGEDIT DAN MEMFORMAT DOKUMEN: MICROSOFT WORD MEMUNGKINKAN ANDA MENGEDIT DAN MEMFORMAT DOKUMEN DENGAN MUDAH.
3. MEMBUAT DOKUMEN YANG PROFESIONAL: MICROSOFT WORD MEMUNGKINKAN ANDA MEMBUAT DOKUMEN YANG PROFESIONAL DAN MENARIK.



Internet Sehat

Tidak Membuka Situs
yang Tidak Pantas

Menjaga Informasi
Pribadi

Tidak Menyebarkan
Berita Bohong (Hoaks)

Menggunakan Internet
untuk Hal Positif





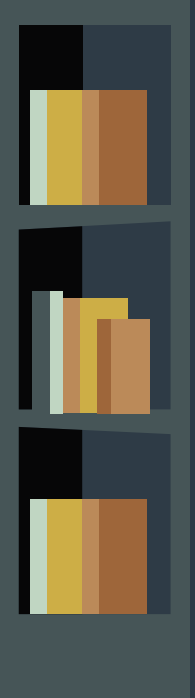
Tips Menggunakan Internet Sehat

Jangan bagikan kata sandi ke siapa pun.

Selalu tanya orang tua atau guru jika ragu.

Jangan klik iklan sembarangan.

Gunakan internet untuk hal-hal baik dan belajar



Kesimpulan

Komputer dan internet bisa membantu kita belajar, asal digunakan dengan benar.

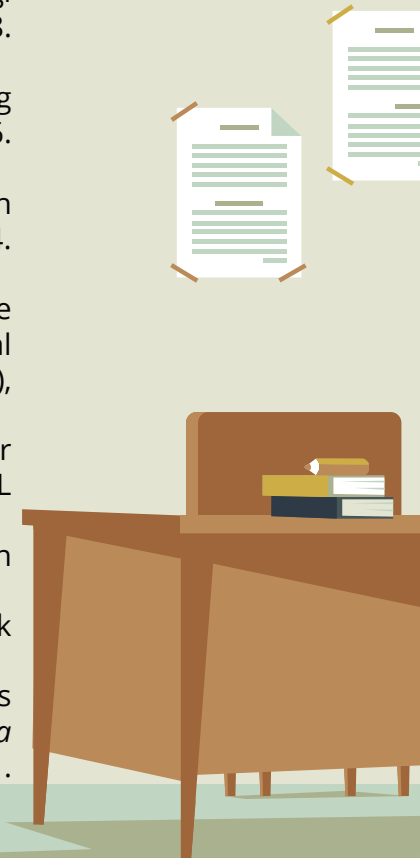


Daftar Pustaka

- Abdillah, L. A. (2017). Enriching Information Technology Course Materials by Using Youtube. *The 5th International Conference On Artificial Intelligence, Computer Science and Information Technology (AICSIT2017)*, 75–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.6084/m9.figshare.5480125.v1>
- Agustina, R. & Abdillah, L. A. (2021). Analisis Kepuasan Pengguna Aplikasi Bintang Cash & Credit Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *The Third Bina Darma Conference on Computer Science (BDCCS2021)*, 3(4), 692–701. <https://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCCS/article/view/2865/1097>
- Aulia, F. & Tasrif, E. (2025). Bibliometric Analysis of Research Trends in Digital Literacy within Indonesian Education: Development, Challenges, and Opportunities. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 26(1), 595–611. <https://jpmipa.fkip.unila.ac.id/index.php/jpmipa/article/view/185/487>
- Berliani, T., Abdillah, L. A., Gunawan, I., Septiani, P., Utami, F. S., Sari, A. F., Azdy, R. A. & Ernawati, Y. (2025). Mengajarkan Literasi dan Numerasi melalui Pembuatan Poster Berita Anti-Hoax Menggunakan Canva. *JKMBD (Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Bina Darma)*, 5(1), 90–101. <https://jit.binadarma.ac.id/journal/index.php/pengabdian/article/view/3519/1505>
- Dah, A. O. F. A., Dewi, D. A., Kurniawan, T. B. & Abdillah, L. A. (2024). Virtual reality application for new shopping experience integrated with social distancing compliance. *Journal of Engineering Science and Technology (JESTEC)*, 19(2), 145–153. [https://jestec.taylors.edu.my/Special Issue on ICIT2022_3/ICIT2022_3_16.pdf](https://jestec.taylors.edu.my/Special%20Issue%20on%20ICIT2022_3/ICIT2022_3_16.pdf)
- Devi, L. P. S. A. & Winangun, I. M. A. (2024). Peran Literasi Digital dalam Meningkatkan Kompetensi Teknologi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 11(4), 1255–1267.
- Henderson, D., Bailes, T., Sturza, J., Robb, M. B., Radesky, J. & Munzer, T. (2024). YouTube for young children: What are infants and toddlers watching on the most popular video-sharing app? *Front Dev Psychol*. <https://doi.org/10.3389/fdpys.2024.1335922>. YouTube
- Kilag, O. K. T., Heyrosa-malbas, M., Arcillo, M. T. & Merlinda, C. (2023). The Role of YouTube Children ' s Educational Videos in Enhancing Early Childhood English Language Proficiency : An Investigation of Parental Perceptions. *International Journal of Scientific Multidisciplinary Research (IJSMR)*, 1(7), 833–846.



- Moutia, N., Abdillah, L. A., Sagita, L., Ismayanti, M., Anggraini, S. N. & Fitri, S. (2025). Roda Pengetahuan: Transformasi Literasi Melalui Pembaharuan Gerobak Baca Berbantuan Teknologi Informasi. *Diseminasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(1), 9–18. <https://jurnal.ut.ac.id/index.php/diseminasi/article/view/9601/2328>
- Mursyidah, Andriyani, M. & Rahmawati, Y. P. (2025). The Effectiveness of Using YouTube as a Learning Media in Improving Early Childhood Literacy". *SCHOLA*, 03(01), 28–36. <https://journal.formosapublisher.org/index.php/ijsmr/article/view/3545>
- Nugraha, D. (2022). Literasi Digital dan Pembelajaran Sastra Berpaut Literasi Digital di Tingkat Sekolah Dasar. *JURNAL BASICEDU*, 6(6), 9230–9244. <https://jbasic.org/index.php/basicedu/article/download/3318/pdf/15348>
- Pramukti, I., Nurmala, I., Nadhiroh, S. R., En, S., Tung, H., Gan, W. Y. & Siaw, Y. (2023). Problematic Use of Internet Among Indonesia University Students: Psychometric Evaluation of Bergen Social Media Addiction Scale and Internet Gaming Disorder Scale-Short Form. *Psychiatry Investig.*, 20(12), 1103–1111. <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC10758322/>
- Purwanti, N. K. R., Suwastini, N. K. A., Adnyani, N. L. P. S. & Kultsum, U. (2022). YouTube Videos for Improving Speaking Skills: The Benefits and Challenges According to Recent Research in EFL Context. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 19(1), 66–75.
- Syafei, A. (2023). Literasi Kesehatan Digital, Faktor yang Mempengaruhi, dan Hubungannya dengan Perilaku Kesehatan: Scoping Review. *Jurnal Ilmu Kesehatan Masyarakat*, 12(6), 545–553.
- Umami, P., Abdillah, L. A. & Yadi, I. Z. (2014). Sistem pendukung keputusan pemberian beasiswa bidik misi. *Konferensi Nasional Sistem Informasi (KNSI)*.
- Wana, F. & Abdillah, L. A. (2019). Pengukuran Kepuasan Mahasiswa Pengguna E-Learning Universitas Bina Darma Menggunakan Metode End User Computing Satisfaction (EUCS). *Bina Darma Conference on Computer Science (BDCSS2019)*, 2222–2231. <http://conference.binadarma.ac.id/index.php/BDCSS/article/view/474/413>





Thanks!

