



# Petualangan Aman di **DUNIA DIGITAL**



**Rizki Amalia Febriyanti Kartikasari, Rizky Catur Ananta  
Warmiati, Andi Mariono, Fajar Arianto**

# **PETUALANGAN AMAN DI DUNIA DIGITAL**

**Rizki Amalia Febriyanti Kartikasari  
Rizky Catur Ananta  
Warmiati  
Andi Mariono  
Fajar Arianto**



**CV. Bayfa Cendekia Indonesia**

**Judul Buku**

© Rizki Amalia Febriyanti Kartikasari  
Rizky Catur Ananta  
Warmiati  
Andi Mariono  
Fajar Arianto

ISBN: 000-000-000-000-0

**Editor** : Bayu Adi Laksono  
**Tata Letak** : Tim Desain Bayfa Cendekia  
**Desain Sampul** : (freepik.com)

**Penerbit:**

CV. Bayfa Cendekia Indonesia  
(Anggota IKAPI No. 272/JTI/2021)

**Redaksi:**

Jln. Raya Dsn Juron-Pucangrejo RT 008/ RW 004  
Kec. Sawahan Kabupaten Madiun 63162  
Website : [mediacendekia.my.id/buku](http://mediacendekia.my.id/buku)  
Phone/WA : 0857-3031-8025

Cetakan Pertama, Desember 2025  
iv+75 hlm; 15,5x23 cm

Sanksi Pelanggaran Pasal 113 Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014  
Tentang Hak Cipta

**Kutipan Pasal 113**

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

# KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena berkat rahmat dan karunia-Nya buku "*Petualangan Aman di Dunia Digital*" dapat diselesaikan dan hadir di tangan para pembaca. Buku ini disusun sebagai upaya untuk membantu anak-anak memahami dunia digital yang kini menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan sehari-hari.

Dalam era modern, anak-anak tidak hanya belajar melalui buku dan guru, tetapi juga melalui berbagai sumber di internet. Namun, tidak semua yang ada di dunia digital aman dan sesuai untuk mereka. Karena itu, penting bagi anak untuk dibekali pemahaman yang tepat agar dapat menjelajahi dunia digital dengan rasa ingin tahu yang tinggi sekaligus tetap terlindungi. Buku ini mengajak anak mengenal dunia digital dengan cara yang seru, interaktif, dan penuh petualangan. Setiap halaman dirancang untuk membuat anak merasa sedang menjelajahi dunia baru yang menarik, namun tetap menekankan pentingnya sikap hati-hati dan bertanggung jawab. Anak diajak memahami bahwa teknologi adalah alat yang bermanfaat jika digunakan dengan benar membantu belajar, berkarya, bermain, dan terhubung dengan orang lain.

Harapan kami, buku ini menjadi pendamping yang menyenangkan dan bermanfaat bagi anak-anak, guru, maupun orang tua dalam mengenalkan literasi digital sejak dini. Semoga "*Petualangan Aman di Dunia Digital*" dapat menginspirasi anak-anak untuk menjadi pengguna teknologi yang cerdas, bertanggung jawab, dan penuh etika.

**Penulis**

# DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	iv
Bab 1: Apa Itu Literasi Digital?.....	1
Bab 2: Dunia Digital itu Seperti Apa?.....	4
Bab 3: Kegiatan Seru di Dunia Digital.....	11
Bab 4: Mengapa Tidak Semua Informasi di Internet Itu Benar.....	17
Bab 5: Etika di Internet.....	20
Bab 6: Boleh dan Tidak Boleh.....	20
Bab 7: Melindungi Diri Sendiri.....	36
Bab 8: Bermain Game dengan Aman.....	44
Bab 9: Akibat Jika Tidak Bijak di Dunia Digital.....	51
Bab 10: Jebakan Dunia Digital.....	57
Bab 11: Ayo Berlatih Jadi Anak Bijak Digital!.....	61
Bab 12: Catatan untuk Guru dan Orang Tua .....	20
DAFTAR PUSTAKA.....	70
DAFTAR PENULIS.....	74