***ABSTRAC***

*Lack of public awareness of the safety of the use of gas stoves that may cause fire, it is necessary to socialize fire handling. Dissemination of fire handling can be made more practical and interesting through Augmented Reality technology, which can be utilized to make socialization media of fire handling. Augmented Reality technology can give fire handling knowledge with fun and more understandable language for early childhood. Dissemination of fire handling should be communicated to the community from early childhood, because there are still many fire incidents caused by children.*

*The research objectives are designed to obtain augmented reality media development product simulation of fire handling on gas stoves. The research method used as media development in this research is by SDLC method (System Development Life Cycle) with waterfall model. Media built using several tools that are UML (Unified Modeling Language), Unity, Vuforia and Blender. The final product results will be tested in black bok, apk compatible product tests on various smartphone platforms and media assessment by media expert validation.*

*The results of testing that the AR media running correctly on the smartphone platform, and the media is feasible to use or valid as an information media to early childhood about the handling of fires on the gas stove by looking at the assessment of expert validation of 86.1%. The resulting media can be used as a means of information for early childhood and accompanying parents, early childhood teachers or adults.*

***Keywords: Fire Handling, Socialization Media, Augmented Reality, SDLC, Waterfall***

**ABSTRAK**

Kurangnya kesadaran masyarakat terhadap keselamatan pengunaan kompor gas yang dapat menyebabkan kebakaran, maka perlu adanya sosialisasi penaganan kebakaran. Sosialisasi penanganan kebakaran dapat dibuat menjadi lebih praktis dan menarik yaitu melalui teknologi *Augmented Reality*, yang dapat dimanfaatkan untuk membuat media sosialisasi penanganan kebakaran. Teknologi *Augmented Reality* dapat memberikan pengetahuan penanganan kebakaran dengan menyenangkan dan bahasa yang lebih dimengerti untuk anak usia dini. Sosialisasi penanganan kebakaran harus disampaikan kepada masyarakat sejak anak usia dini, karena masih banyaknya peristiwa kebakaran yang disebabkan oleh anak-anak.

Tujuan penelitian dirancang untuk mendapatkan produk pengembangan media *augmented reality* simulasi penanganan kebakaran pada kompor gas. Metode penelitian yang digunakan sebagai pengembangan media pada penelitian ini adalah dengan metode *SDLC (System Development Life Cycle)* dengan model *waterfall*. Media yang dibangun menggunakan beberapa *tools* yaitu *UML* (*Unified Modelling Language*), *Unity, Vuforia* dan *Blender*. Hasil akhir produk akan diuji secara *black bok*, uji kompatibel produk apk di berbagai *platform smartphone* dan penilaian media oleh validasi ahli media.

Hasil pengujian bahwa media *AR* berjalan dengan benar di *platform smartphone*, serta media ini layak digunakan atau valid sebagai media informasi kepada anak usia dini tentang penanganan kebakaran pada kompor gas dengan melihat penilaian dari validasi ahli sebesar 86,1%. Media yang dihasilkan dapat digunakan menjadi sarana informasi untuk anak usia dini dan dampingi orang tua, guru PAUD atau orang dewasa.

**Kata Kunci: Penanganan Kebakaran, Media Sosialisasi, *Augmented Reality, SDLC, Waterfall***