

## ABSTRAK

Penelitian ini telah berhasil mengembangkan media pembelajaran simulator yang dapat dipakai dimana saja, kapan saja, dan siapa saja. Media pembelajaran simulator berupa software simulator virtual reality digunakan untuk mengemudikan lokomotif yang dirancang menyerupai alat simulator kabin lokomotif model CC206. Jenis penelitian ini merupakan Research and Development (R&D) dengan metode pengembangan menggunakan model Borg & Gall (1989) yang diringkas menjadi 4 tahap. Pengembangan media pembelajaran simulator dibagi menjadi 4 tahap yaitu 1. Studi Pendahuluan, 2. Desain, 3. Validasi dan Revisi, 4. Uji coba dan Revisi, dengan subjek penelitian pengguna umum. Data hasil penelitian diperoleh sebagai berikut: Hasil validasi media simulator mendapat skor minimal 3 untuk setiap aspek dan memperoleh nilai 78.66% dalam kategori setuju, presentase pengujian *alpha* adalah lebih dari 88% dalam kategori sangat setuju. banyak respon positif pengujian *beta* pengguna lebih dari 83% Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa media simulator virtual reality dapat dipakai dimana saja, kapan saja, dan siapa saja dan dapat diterima oleh pengguna umum.

**Kata kunci:** *Simulator, virtual reality*, kereta api, media pembelajaran.