Jurnal Penelitian Nusantara
Volume 2 ; Nomor 11 ; November 2026 ; Page 332-336
Doi : https://doi.org/10.59435/menulis.v2i11.1638
Website : https://padangjurnal.web.id/index.php/menulis
E-ISSN : 3088-988X

Peran Pemandu Wisata dalam Meningkatkan Pemahaman Pengunjung di Museum Sandi Yogyakarta

Syerva Hidayatul Syahada[1*], Rahmadina Syifa Nugraha[2]
[1] Pariwisata, Universitas Negeri Yogyakarta
[2]Pariwisata, Universitas Negeri Yogyakarta
[1*]syervahidayatul.2025@student.uny.ac.id, [2]rahmadinasyifa.2025@student.uny.ac.id

Abstrak

Museum Sandi Yogyakarta menyajikan koleksi sejarah persandian dan kriptografi yang memiliki materi teknis sehingga berpotensi sulit untuk dipahami oleh pengunjung tanpa pengetahuan dasar mengenai persandian. Oleh karena itu, pemandu wisata memiliki peran penting dalam membantu pengunjung memahami informasi dan makna koleksi museum. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pemandu wisata dalam meningkatkan pemahaman pengunjung di Museum Sandi Yogyakarta serta mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam proses kepemanduan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi langsung terhadap proses kepemanduan, penyampaian materi, serta interaksi dan keterlibatan pengunjung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemandu berperan dalam menyederhanakan materi persandian melalui penggunaan bahasa sehari-hari, analogi, penjelasan secara bertahap, pengulangan materi, serta penyampaian sejarah secara kronologis. Interaksi, kesempatan bertanya, dan permainan edukatif juga mendukung pemahaman serta ketertarikan pengunjung. Faktor pendukung meliputi kemampuan komunikasi pemandu, koleksi museum, dan media pembelajaran interaktif. Sedangkan faktor penghambat meliputi kerumitan materi, perbedaan karakteristik pengunjung, serta keterbatasan waktu dan perhatian pengunjung. Dengan demikian, pemandu wisata berperan penting dalam menjadikan kunjungan museum sebagai pengalaman edukatif yang lebih menarik dan mudah dipahami.

Kata Kunci: Kepemanduan, Pemandu Museum, Peran Pemandu, Wisata Edukasi, Museum

PENDAHULUAN

Museum merupakan lembaga yang menyimpan, merawat, dan memamerkan koleksi bersejarah serta berfungsi sebagai media pembelajaran non-formal (Yoedtadi et al., n.d.). Di Yogyakarta terdapat beberapa museum yang dapat menarik perhatian wisatawan, terlebih bagi wisatawan yang memiliki rasa penasaran tinggi terhadap sejarah. Di Kotabaru terdapat salah satu museum tema sejarah yang unik tentang persandian yaitu Museum Sandi dan hanya satu di Asia. Pengalaman yang ditawarkan dari museum sandi adalah sejarah terkait persandian dari masa ke masa yang disajikan juga dengan alat alat persandian dan terdapat permainan edukatif.

Museum merupakan lembaga untuk melestarikan peninggalan terdahulu dan sebagai pendidikan nonformal. Fungsi edukatif tergantung pada cara informasi sejarah yang disampaikan kepada pengunjung. Pemandu di Museum Sandi memiliki peran yang sangat krusial. Di Museum Sandi, materi yang diberikan bersifat teknis seperti sandi, kriptografi dan peran intelejen yang sering sekali sulit dipahami jika hanya dengan membaca label koleksi. Oleh karena itu, pemandu wisata diperlukan sebagai penghubung antara materi sejarah persandian yang bersifat teknis dan pemahaman pengunjung, dengan menggunakan penjelasan yang lebih sederhana.

Pemandu wisata merupakan komponen kunci dalam sistem pariwisata yang berfungsi menghubungkan wisatawan dengan lingkungan sosial, budaya, dan alam destinasi. Dalam konteks pariwisata modern, peran pemandu wisata tidak hanya terbatas pada penyampaian informasi, tetapi juga telah berkembang menjadi fasilitator pengalaman yang berorientasi pada nilai budaya, edukasi, dan emosi (Pusparani et al., 2025). Pemandu wisata tidak hanya berfungsi sebagai penyedia informasi mengenai objek wisata, tetapi juga sebagai mediator antarbudaya, interpreter budaya dan fasilitator pembelajaran bagi wisatawan (Hidayah et al., 2026). Pemandu wisata sangat membantu dalam memahami penyampaian tentang sejarah dengan menghubungkan koleksi satu dengan koleksi lainnya menjadi alur yang runtut. Pemandu dapat menyederhanakan bahasa dan istilah saat memberikan informasi ke wisatawan karena sejarah persandian banyak menggunakan istilah teknis yang sulit dipahami jika hanya di baca dari label yang ada di koleksi. Proses pemberian informasi ini mengacu pada makna dari suatu koleksi atau storytelling (Nielsen, 2017; Pasaribu et., al 2022 dalam Junaid et al., 2022) .Pemandu wisata yang mampu mengaitkan informasi historis, budaya, dan lingkungan dengan pengalaman personal wisatawan cenderung lebih efektif dalam menciptakan pengalaman wisatawan yang edukatif dan berkesan (Rihova & Alexander, 2025 dalam Hidayah et al., 2026). Keberhasilan pemandu dalam menyampaikan informasi tidak hanya ditentukan oleh seberapa lengkap materi yang diberikan kepada wisatawan, tetapi juga kemampuan pemandu dalam menginterpretasikan informasi agar mudah dipahami oleh pengunjung. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa kualitas interpretasi yang disampaikan oleh pemandu wisata yang berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat pemahaman (Hidayah et al., 2026).

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Kegiatan kepemanduan di Museum Sandi Yogyakarta, hal yang paling penting untuk membantu wisatawan dalam memahami sejarah dan fungsi koleksi persandian adalah menyampaikan informasi dengan jelas. Kejelasan pemilihan bahasa yang mudah dipahami, menyampaikan secara informatif bentuk pesan ini bertujuan untuk mempengaruhi audiens dengan memberikan pencerahan. Pencerahan ini berarti menyampaikan informasi secara jujur, sesuai dengan fakta dan data yang akurat, serta pendapat yang benar (Andari, 2025). Pemandu wisata (guide) berperan sentral dalam membentuk pengalaman wisatawan, mereka bukan hanya menyampaikan informasi, tetapi juga menjadi mediator interpretasi budaya, edukator di tempat wisata dan perancangan pengalaman yang berkesan bagi pengunjung (Andina et al., 2026). Dan di Museum Sandi pemandu juga memanfaatkan koleksi dan permainan edukatif sebagai sarana untuk membuat pengunjung terlibat dalam proses memahami materi. Melalui cara ini, pengunjung tidak hanya menerima informasi secara pasti, tetapi juga dapat menghubungkan sejarah persandian dengan pengalaman pribadi.

Meskipun di beberapa penelitian telah membahas peran pemandu wisata dalam menyampaikan informasi sejarah. Akan tetapi, pembahasan mengenai peran pemandu dalam membantu pengunjung dalam memahami informasi yang bersifat teknis di museum masih perlu dikaji lebih lanjut. Hal tersebut sejalan dengan Museum Sandi di Yogyakarta yang menyajikan koleksi berkaitan dengan sejarah persandian dan kriptografi. Museum Sandi merupakan satu satunya museum bertema persandian di Asia, sehingga cara pemandu dalam menyampaikan materi sejarah museum menjadi hal yang penting untuk diteliti.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui peran pemandu museum dalam meningkatkan pemahaman pengunjung di Museum Sandi Yogyakarta, terutama melalui penyampaian informasi dan interpretasi koleksi serta sejarah persandian.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif untuk mengkaji peran pemandu wisata dalam menyampaikan informasi teknis dan meningkatkan pemahaman pengunjung di Museum Sandi Yogyakarta. Menurut Bodgan dan Taylor dalam (Ratnaningtyas, n.d.), metodologi kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi langsung terhadap proses kepemanduan, cara penyampaian materi mengenai persandian, serta interaksi dan keterlibatan pengunjung selama kegiatan berlangsung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran pemandu museum dalam meningkatkan pemahaman pengunjung melalui penyampaian informasi dan interpretasi sejarah serta koleksi persandian. Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pelaksanaan kepemanduan di Museum Sandi Yogyakarta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Museum Sandi merupakan museum kriptologi satu-satunya di Indonesia bahkan di Asia (Safitri & Ningsih, 2022 dalam (Putri & Purnomo, 2025). Sesuai dengan Peraturan Badan Siber Dan Sandi Negara Republik Indonesia (2023) tentang Organisasi dan Tata Kerja Museum Sandi, Museum Sandi diartikan sebagai unit pelaksana teknis di lingkungan Badan Siber dan Sandi Negara yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Direktur Operasi Keamanan dan Pengendalian Informasi, Deputi Bidang Operasi Keamanan Siber dan Sandi yang memiliki fungsi layanan edukasi koleksi museum dan budaya keamanan informasi (Putri & Purnomo, 2025). Dengan demikian, Museum Sandi memiliki peran sebagai memberikan edukasi sejarah kepada wisatawan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pemandu di Museum Sandi menjalankan perannya dalam membantu wisatawan memahami koleksi di Museum Sandi. Berdasarkan hasil pengamatan, koleksi di Museum Sandi memiliki informasi yang cukup sulit untuk dipahami untuk wisatawan yang belum memiliki pengetahuan tentang persandian. Pemandu menyampaikan informasi dan menjelaskan materi persandian seperti sandi dan kriptografi menggunakan bahasa yang sederhana, bahasa sehari hari dan menggunakan analogi yang dekat dengan kehidupan pengunjung. Pemandu juga menjelaskan materi secara bertahap dan mengulang penjelasan ketika terdapat wisatawan yang terlihat belum paham dengan materi yang disampaikan, dengan ini wisatawan akan memahami fungsi dan makna koleksi yang dijelaskan, pemandu juga memberikan kesempatan kepada wisatawan untuk bertanya dan menghubungkan penjelasan dengan koleksi yang diamati.

Pemandu tidak menjelaskan koleksi secara terpisah melainkan menghubungkan koleksi satu dengan koleksi lainnya sehingga dapat membentuk alur sejarah yang runtut. pemandu merangkainya menjadi alur sejarah yang kronologis mulai koleksi awal penggunaan sandi pada zaman Yunani kuno, kemudian berlanjut pada perkembangan persandian pada era klasik dan renaisans, perkembangan persandian pada zaman perjuangan indonesia hingga perkembangan persandian pada zaman modern. Setiap perpindahan koleksi pemandu mengawali penjelasan singkat yang berkaitan dengan koleksi sebelumnya, sehingga pengunjung dapat merasakan dan memahami perkembangan sejarah persandian dengan runtut. Dengan menyusun alur tersebut membantu wisatawan memahami hubungan antar koleksi satu dengan koleksi lainnya dan melihat setiap perubahan fungsi persandian. Hal ini menunjukkan bahwa keberadaan pemandu menjadi hal yang krusial dalam meningkatkan pemahaman wisatawan terhadap koleksi Museum Sandi. Tanpa pemandu wisatawan akan cenderung hanya melihat koleksi tanpa memahami fungsi dan sejarahnya. Dengan demikian, pemandu memiliki peran krusial dalam memberikan pengalaman kunjungan yang lebih informatif.

Seorang pemandu wisata hendaknya memiliki kemampuan untuk menangani masalah dalam tugas dengan bijaksana dan menggunakan pendekatan persuasif kepada pengunjung, berkomunikasi dengan wisatawan menggunakan bahasa yang sederhana .Penggunaan bahasa yang sederhana oleh pemandu menunjukkan bahwa proses interpretasi diperlukan supaya informasi yang bersifat teknis dapat mudah dipahami oleh wisatawan. Dengan menggunakan bahasa yang sederhana akan memberikan pemahaman yang lebih baik kepada museum untuk meningkatkan pengalaman pengunjung dan membangun hubungan yang lebih kuat dengan objek yang dipamerkan (Novitasari et al., 2025). Pemandu melakukan pendekatan yang interaktif, pemandu

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

dapat mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang mendorong pengunjung untuk berpikir kritis dan menggali lebih dalam mengenai koleksi yang mereka lihat (Susetyo & Wahayuni, n.d.). Pemandu tidak hanya memberikan fakta-fakta historis atau deskripsi benda-benda koleksi, tetapi juga mengembangkan narasi yang menghubungkan pengunjung dengan cerita-cerita dibalik koleksi tersebut (Susetyo & Wahayuni, n.d.)

Museum Sandi Yogyakarta hanya berfokus pada bidang persandian dan kriptografi, sehingga bagi sebagian pengunjung yang tidak memiliki latar belakang persandian, baik pengalaman maupun pendidikan mengenai persandian, akan kesulitan untuk memahami konsep-konsep persandian yang telah dipaparkan di dalam panduan. Oleh karena itu, diperlukan suatu metode berupa media pembelajaran dengan metode permainan yang interaktif dan menyenangkan agar pengunjung khususnya anak-anak dan remaja dapat menyerap dan mengingat kembali informasi yang didapatkan selama kunjungan yang dipandu oleh pemandu museum (Cesário & Nisi, 2023 dalam Saputra & Shofwan, 2024). Pemandu di Museum Sandi mengajak pengunjung untuk mencoba permainan yang berhubungan dengan materi persandian sebagai salah satu media pembelajaran. Berbagai jenis media pembelajaran dapat diaplikasikan pada pembelajaran berbasis game. Game memungkinkan pengunjung untuk terlibat langsung dalam proses pembelajaran, dengan menggabungkan tantangan dan kesenangan, sehingga informasi yang disajikan dengan cara yang menarik (Liu et al., 2020 dalam Saputra & Shofwan, 2024). Melalui peran ini, pengetahuan dan studi tentang pengkodean memiliki relevansi dan sejarah yang sangat berpengaruh di era globalisasi saat ini (Kaushal, 2020 dalam Saputra & Shofwan, 2024). Permainan ini akan memberikan sebuah konsep, dimana akan ada beberapa pertanyaan dan tantangan yang dapat melatih kreativitas dan kemampuan berpikir pengunjung dalam memecahkan masalah yang dihadapi. Permainan ular tangga merupakan metode permainan yang efektif dan merupakan media pembelajaran yang tepat apabila akan diimplementasikan untuk pengunjung dalam belajar sejarah di Museum Sandi Yogyakarta (Saputra & Shofwan, 2024). Pemandu museum adalah memberikan penjelasan yang menarik dan informatif mengenai koleksi museum kepada pengunjung. Namun, cara penyampaian harus disesuaikan dengan usia dan tingkat pemahaman pengunjung agar pesan yang disampaikan dapat dipahami dengan baik (Susetyo & Wahayuni, n.d.).

Cara penyampaian pada kategori anak anak seperti PAUD dan Taman Kanak Kanak yaitu Penjelasan seorang pemandu museum pada kategori ini harus sangat sederhana dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami. Pemandu bisa menggunakan cerita atau imajinasi untuk membuat koleksi museum lebih menarik (Susetyo & Wahayuni, n.d.). Untuk kategori siswa SD, penjelasan masih sederhana, tetapi mulai bisa memasukkan sedikit informasi lebih rinci. Pemandu dapat menjelaskan fungsi atau sejarah benda-benda museum dengan cara yang lebih menarik dan mudah diingat (Susetyo & Wahayuni, n.d.). Untuk kategori siswa SMP, penjelasan lebih mendalam dan sistematis. Pengunjung SMP mulai bisa memahami konsep-konsep yang lebih kompleks, seperti sejarah, proses, atau teknologi di balik koleksi museum (Susetyo & Wahayuni, n.d.). Untuk kategori siswa SMA, penjelasan lebih teknis dan detail. Pemandu dapat menyajikan informasi lebih mendalam mengenai latar belakang sejarah, makna, dan perkembangan koleksi museum, serta mengaitkannya dengan peristiwa atau fenomena besar dalam sejarah(Susetyo & Wahayuni, n.d.). Dan untuk Mahasiswa Perguruan Tinggi, penjelasan lebih akademis, dengan fokus pada aspek teoritis, sejarah, atau konteks sosial-politik dari koleksi tersebut. Pemandu dapat mengaitkan koleksi dengan perkembangan ilmu pengetahuan atau teori yang relevan di bidang mereka (Susetyo & Wahayuni, n.d.).

Keberadaan pemandu di museum memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman pengunjung (Aosara & Aosara, n.d.). Keberadaan pemandu wisata museum seharusnya dapat mendukung pembelajaran bagi semua individu yang berkunjung ke museum (Rizki Adityaji et al., 2025). Di Museum Sandi, pemandu memberikan dampak terhadap pemahaman pengunjung, terutama dalam membantu pengunjung untuk memperoleh pengetahuan mengenai sejarah persandian hingga perkembangan persandian. Informasi yang disampaikan pemandu tidak hanya membantu pengunjung mengetahui nama dan bentuk koleksi yang ada, tetapi juga membantu pengunjung untuk memahami fungsi persandian, latar belakang digunakannya persandian, dan peran persandian dalam berbagai peristiwa sejarah. Melalui penjelasan yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman pengunjung, informasi yang sebelumnya dianggap rumit dapat menjadi lebih mudah untuk dipahami. Hal ini menunjukkan bahwa pemandu berperan sebagai penghubung antara koleksi museum dengan pengetahuan yang diperoleh pengunjung, sehingga kegiatan berkunjung tidak hanya menjadi aktivitas melihat benda, tetapi juga menjadi proses pembelajaran.

Tidak hanya meningkatkan pemahaman terhadap materi, kegiatan kepemanduan juga dapat membantu pengunjung untuk mengingat informasi yang disampaikan. Penggunaan analogi, pengulangan penjelasan, cerita sejarah dan permainan persandian memberikan variasi dalam proses penyampaian kepada pengunjung. Pengunjung tidak hanya menerima informasi secara pasif, tetapi juga terlibat melalui kegiatan bertanya, menjawab pertanyaan, dan mencoba permainan yang berkaitan dengan persandian. Keterlibatan tersebut dapat membantu pengunjung dalam mengingat materi karena informasi diperoleh melalui pengalaman langsung selama kunjungan. Dengan begitu, penyampaian informasi yang interaktif dapat menjadikan pengalaman belajar di museum menjadi lebih menarik dan tidak monoton.

Peran pemandu juga berdampak terhadap meningkatnya ketertarikan pengunjung dalam mempelajari sejarah persandian. Materi persandian yang pada awalnya dianggap sulit dan kurang familiar dapat menjadi lebih menarik ketika disampaikan melalui cerita, contoh kehidupan sehari-hari, dan aktivitas permainan. Pengunjung memperoleh kesempatan untuk mengetahui bahwa persandian tidak hanya berkaitan dengan kode atau simbol, tetapi juga memiliki peran penting dalam komunikasi, keamanan informasi, dan perjuangan bangsa Indonesia. Melalui penjelasan yang diberikan oleh pemandu, pengunjung dapat membangun pemahaman yang lebih luas mengenai relevansi persandian dalam kehidupan masa lalu maupun masa kini. Oleh karena itu, pemandu tidak hanya berperan dalam menyampaikan informasi, tetapi juga menumbuhkan rasa ingin tahu dan ketertarikan pengunjung terhadap koleksi museum.

Berdasarkan hasil observasi, terdapat beberapa faktor yang mendukung peran pemandu dalam meningkatkan pemahaman pengunjung di Museum Sandi Yogyakarta. Faktor pendukung pertama adalah kemampuan pemandu dalam menyampaikan

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

informasi menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami. Materi persandian memiliki istilah-istilah dan konsep yang cukup sulit dipahami, sehingga kemampuan pemandu dalam menyederhanakan informasi menjadi hal yang penting. Penggunaan analogi yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, penyampaian materi secara bertahap, dan pengulangan penjelasan ketika diperlukan dapat membantu pengunjung dalam memahami materi tanpa harus memiliki pengetahuan awal mengenai persandian.

Faktor pendukung kedua adalah kemampuan pemandu dalam membangun interaksi dengan pengunjung. Keterampilan komunikasi yang dimiliki pemandu berperan dalam menciptakan kedekatan emosional dengan pengunjung (Rahmawati & Meisyanti, 2023). Interaksi yang terjadi ketika pemandu memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk bertanya, merespons penjelasan, dan mengikuti aktivitas yang berkaitan dengan koleksi museum. Interaksi tersebut membuat kegiatan kepemanduan berlangsung secara dua arah, sehingga pemandu dapat mengetahui materi mana yang sudah dipahami oleh pengunjung dan materi mana yang perlu dijelaskan kembali. Selain itu, keterlibatan pengunjung dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan perhatian dan ketertarikan mereka selama kegiatan kunjungan berlangsung.

Faktor pendukung lainnya adalah keberadaan koleksi museum yang beragam dan memiliki nilai sejarah, serta didukung oleh media pembelajaran interaktif seperti permainan persandian. Koleksi museum menjadi sumber informasi utama yang dapat digunakan pemandu selama menjelaskan perkembangan persandian dari masa ke masa. Sementara itu, permainan memberikan kesempatan kepada pengunjung untuk mencoba secara langsung materi yang telah dijelaskan. Perpaduan antara penjelasan verbal, pengamatan koleksi, dan praktik permainan dapat mendukung proses pembelajaran yang lebih menarik serta memudahkan pengunjung dalam memahami materi persandian.

Di sisi lain, terdapat beberapa faktor yang dapat menghambat proses penyampaian informasi oleh pemandu di Museum Sandi. Faktor pertama adalah kerumitan materi persandian yang memiliki istilah teknis, konsep dan cara kerja yang tidak selalu mudah dipahami oleh pengunjung. Pengunjung yang belum memiliki pengetahuan dasar mengenai persandian akan mengalami kesulitan dalam memahami penjelasan yang diberikan oleh pemandu, terutama ketika materi yang berkaitan dengan kriptografi. Kondisi tersebut menuntut pemandu untuk menyesuaikan penyampaian informasi dengan kemampuan dan tingkat pemahaman masing-masing pengunjung.

Faktor yang kedua adalah perbedaan usia, latar belakang pendidikan, minat dan karakteristik pengunjung. Pengunjung Museum Sandi yang terdiri atas berbagai kelompok, mulai dari anak-anak, pelajar, mahasiswa, hingga masyarakat umum. Setiap kelompok pengunjung tersebut memiliki kemampuan yang berbeda dalam menerima dan memahami informasi. Perbedaan ini menuntut pemandu untuk menyesuaikan gaya bicara dan sikap mereka agar tetap efektif dalam berkomunikasi dengan pengunjung (Kasih, n.d.). Seperti pengunjung anak-anak cenderung membutuhkan penjelasan sederhana dan aktivitas menarik, sedangkan pengunjung dewasa atau mahasiswa dapat membutuhkan penjelasan yang lebih mendalam. Perbedaan tersebut menjadi tantangan bagi pemandu dalam menyesuaikan tingkat kedalaman materi, penggunaan bahasa, dan metode penyampaian agar informasi yang diberikan dapat diterima dengan optimal oleh seluruh pengunjung.

Faktor penghambat lainnya adalah keterbatasan waktu kunjungan dan perhatian pengunjung. Apabila waktu kunjungan dari suatu kelompok terbatas, pemandu perlu menentukan materi yang menjadi prioritas sehingga tidak seluruh koleksi dapat dijelaskan secara mendalam. Selain itu, pengunjung yang memiliki tingkat perhatian yang berbeda dapat menyebabkan informasi yang disampaikan tidak sepenuhnya diterima. Dalam kondisi tersebut, pemandu perlu mengatur alur penyampaian materi, menjaga keterlibatan pengunjung, serta memanfaatkan metode interaktif agar pengunjung tetap tertarik mengikuti kegiatan. Oleh karena itu, kemampuan pemandu dalam mengelola waktu, situasi kunjungan, dan interaksi menjadi hal yang penting dalam mendukung keberhasilan proses edukasi di museum.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pemandu di Museum Sandi memiliki peran yang krusial dalam meningkatkan pemahaman wisatawan di Museum Sandi. Materi persandian dan kriptografi yang bersifat teknis akan lebih mudah dipahami melalui penyampaian yang sederhana, penggunaan analogi, penjelasan secara runtut, melakukan pengulangan jika terdapat wisatawan yang belum memahami materi dan menghubungkan antar koleksi secara kronologis. Peran pemandu juga dipengaruhi oleh kemampuan pemandu menyederhanakan informasi, membangun interaksi dengan pengunjung, serta menyesuaikan bahasa dan metode dengan karakteristik pengunjung. Maka dari itu, pemandu perlu untuk memadankan kedalaman materi dan mengelola keterlibatan pengunjung agar edukasi di museum berjalan dengan efektif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan selama proses penyusunan penelitian ini. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, serta kontribusi, baik secara langsung maupun tidak langsung, sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Andari, L. S. (2025). *Strategi rebranding museum sandi yogyakarta dalam membangun brand awareness*. *3*.

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.

Andina, S. W. A., Wandini, P., Harahap, A. H., Dongoran, M., Rahmatain, I. B., Kurniawan, A., & Windari, S. (2026). Penguatan Kompetensi Guide: Studi Pengalaman Pelatihan Mahasiswa di Museum Perkebunan Indonesia 1 Medan. *Dampeng: Journal of Art, Heritage and Culture*, *1*(4), 250–259. https://doi.org/10.70742/dampeng.v1i4.499

Aosara, B. B., & Aosara, B. B. (n.d.). *Pemandu Museum di Era Digital: Perlukah?*

Hidayah, N., Hermawan, Y., & Candra, K. I. (2026). *Peran Pemandu Wisata dalam Mengedukasi Wisatawan di Indonesia*.

Junaid, I., Ilham, M. D. M., & Saharuna, M. Y. (2022). Model Pengembangan Interpretasi Pariwisata Edukasi di Museum Kota Makassar. *Jurnal Kepariwisataan Indonesia: Jurnal Penelitian dan Pengembangan Kepariwisataan Indonesia*, *16*(2), 216–236. https://doi.org/10.47608/jki.v16i22022.216-236

Kasih, A. M. (n.d.). *PERAN KOMUNIKASI INTERPERSONAL TOUR GUIDE TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG MUSEUM SANDI YOGYAKARTA*.

Novitasari, N., Sari, C. C., Handayani, T. A., & Wahyuningsih, N. (2025). Analyzing Domestic and Foreign Visitors' Needs to Create Engaging Museum Experience for Young Generation. *Journal of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, *8*(1), 25–42. https://doi.org/10.17509/jithor.v8i1.80095

Pusparani, P., Herienda, F., Adriani, H., Hutagalung, M. H., & Pradhipta, R. A. (2025). [No title found]. *Jurnal Ilmiah Pariwisata*, *30*(3), 353. https://doi.org/10.30647/jip.v30i3.1977

Putri, C. R. I., & Purnomo, A. (2025). Analysis of typology and tourist satisfaction museum sandi Yogyakarta. *Jurnal Pariwisata Pesona*, *10*(2), 189–202. https://doi.org/10.26905/jpp.v10i2.15566

Rahmawati, K. & Meisyanti. (2023). Strategi Komunikasi Pemandu Wisata Trekking Sentul Dalam Melayani Wisatawan Di Desa Karang Tengah, Kabupaten Bogor. *Ikon --Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, *29*(3), 299–311. https://doi.org/10.37817/ikon.v29i3.3515

Ratnaningtyas, E. M. (n.d.). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*.

Rizki Adityaji, Agoes Tinus Lis Indrianto, Agustinus Nugroho, Adrie Oktavio, & Hendra. (2025). Training to Improve The Skills and Professionalism of Museum Tour Guides in Mojokerto, East Java. *GANDRUNG: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, *6*(1), 2060–2070. https://doi.org/10.36526/gandrung.v6i1.4466

Saputra, S. F., & Shofwan, I. (2024). *Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Ular Tangga Sandi di Museum Sandi Yogyakarta*.

Susetyo, B., & Wahayuni, M. (n.d.). *Peran Pemandu Museum dalam Meningkatkan Pengalaman Pengunjung di Museum Subkoss*.

Yoedtadi, M. G., Putri, M. O., Laura, K. E., Gunawan, C., Holiem, G. A. S., & Margaretha, T. (n.d.). *KOMUNIKASI PARIWISATA DI MUSEUM WAYANG*. *4*(3).

CC Attribution-ShareAlike 4.0 License.