

## ABSTRAK

Museum istano basa pagaruyung adalah bentuk rumah adat suku Minangkabau yang merupakan tiruan dari istana asli yang terletak di atas Bukit Batu Patah yang memiliki kekayaan alam,keindahan yang menarik dan juga memiliki bangunan peninggalan yang bersejarah.Kami melakukan penelitian ini untuk mengetahui motivasi generasi Z mengunjungi serta untuk mengetahui di Kabupaten Tanah hubungan antar variabel terhadap motivasi generasi Z mengunjungi museum istano basa pagaruyung Datar,Provinsi Sumatera Barat.Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah wisata yang pernah mengunjungi museum istano basa pagaruyung dengan Sampel yang digunakan adalah 100 responden dengan menerapkan teknik *Purposive sampling*. dan hasilnya dianalisis menggunakan analisis jalur dengan bantuan software SmartPLS versi 3.

Berdasarkan hasil penelitian pada jurnal pertama menggunakan 7 hipotesis sehingga hasil output smart pls pada koefisien jalur *indirect effec* / efek tidak langsung ditemukan.Jika kesenangan keluarga berpengaruh positif dan signifikan terhadap attribute museum kemudian keingintahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap atribut museum Terakhir keingintahuan berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebaruan dan pencarian pengetahuan melalui attribute museum.Dan ada 4 hipotesis lainnya ditemukan tidak berpengaruh positif dan tidak signifikan.Dan untuk jurnal kedua menunjukkan hasil penelitian bahwa ada 4 hipotesis diantaranya 2 hipotesis yang signifikan diantaranya hubungan antara keingintahuan terhadap atribut museum ( $t=7.572$ ,  $p<0,000$ ) dan hubungan antara keingintahuan terhadap pembaruan dan pencarian pengetahuan ( $t=12.348$ ,  $p>0,000$ ) Sedangkan 2 hipotesis ditemukan tidak signifikan diataranya pada variabel moderator,hubungan antara atribut museum dengan kebaruan dan pencarian pengetahuan ( $t=1,277$ ,  $p<0,202$ ) dan hubungan antara keingintahuan terhadap pembaruan dan pencarian pengetahuan melalui attribute museum ( $t=1,189$ , $p<0,235$ ).

**Kata Kunci** :Kesenangan dan keluarga,Keingintahuan, atribut museum, kebaruan and pencarian pengetahuan