

## ABSTRAK

**Kurnia S, 2023.** Sosioteknologi dan Budaya Belajar Siswa SMA Negeri 13 Makassar. Dibimbing oleh Andi Syukri Syamsuri dan Jamaluddin Arifin.

Masalah utama dalam penelitian ini bagaimana bentuk sosioteknologi dalam mendorong budaya belajar serta dampak sosioteknologi terhadap budaya belajar siswa siswa SMAN 13 Kota Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk sosioteknologi dalam mendorong budaya belajar serta dampak sosioteknologi terhadap budaya belajar siswa siswa SMAN 13 Kota Makassar. Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara mendalam dan studi dokumentasi. Data dianalisis dengan menggunakan langkah-langkah reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Bentuk sosioteknologi dapat mendorong budaya belajar siswa SMA Negegri 13 Makassar sebagai respons terhadap perubahan seperti, a. akses mudah mendapatkan Informasi b. Interaksi dan kolaborasi universal c. Pembelajaran Berbasis Proyek mendorong budaya belajar yang berfokus pada aplikasi praktis dan penerapan pengetahuan dalam konteks dunia nyata. Dampak Sosioteknologi Terhadap Budaya Belajar siswa memiliki dampak positif dan negative. Adapun dampak positifnya seperti pe, belajaran lebih interaktif dan menarik, meningkatnya kreativitas dan ekspresis siswa. Namun, perlu diingat bahwa dampak sosioteknologi pada budaya belajar siswa juga dapat memiliki dampak negatif, seperti distraksi yang disebabkan oleh media sosial atau ketergantungan pada teknologi.

**Kata Kunci:** Sosioteknologi, Budaya Belajar, SMA Negeri 13 Makassar

## ABSTRACT

**Kurnia S, 2023.** Sociotechnology and Learning Culture of SMA Negeri 13 Makassar Students. Supervised by Andi Syukri Syamsuri and Jamaluddin Arifin.

The main problem in this study is how sociotechnology forms in encouraging a learning culture and the impact of sociotechnology on the learning culture of students at SMAN 13 Makassar City. This study aims to analyze the form of sociotechnology in encouraging a learning culture and the impact of sociotechnology on the learning culture of students at SMAN 13 Makassar City. This type of research is qualitative descriptive research. Data collection techniques used are observation, in-depth interviews and documentation studies. Data were analyzed using data reduction, data presentation, and conclusion drawing. The results of the study show that the form of sociotechnology can encourage the learning culture of SMA Negegri 13 Makassar students as a response to changes such as, a. easy access to information b. Universal interaction and collaboration c. Project-Based Learning promotes a learning culture focused on the practical application and application of knowledge in real-world contexts. The Impact of Sociotechnology on Student Learning Culture has both positive and negative impacts. The positive impacts such as learning are more interactive and interesting, increased creativity and expressiveness of students. However, keep in mind that the impact of sociotechnology on student learning culture can also have negative impacts, such as distraction caused by social media or dependence on technology.

**Keywords:** Sociotechnology, Learning Culture, SMA Negeri 13 Makassar