

Peran STEM dalam Pengembangan Konten Kreator sebagai Peluang Bisnis Era Digital

Erra Novalea¹, Dania Khaqi², Arori Ashar Hidayat³, Boedy Irhadtanto⁴

¹Pendidikan Teknologi Informasi, IKIP PGRI Bojonegoro, Jl. Panglima Polim No.46, Pacul,
Kec.Bojonegoro, Kabupaten Bojonegoro, Jawa Timur 62114
E-mail: erranovalea@gmail.com, Telp: +628990656384.

Abstrak

Perkembangan teknologi digital beserta media sosial telah memberikan dampak yang signifikan terhadap meningkatnya profesi konten kreator sebagai salah satu bentuk peluang usaha pada era digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji peran pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dalam mendukung pengembangan kemampuan konten kreator, terutama dalam aspek peningkatan kreativitas, penguasaan teknologi digital, dan pengembangan bisnis kreatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dengan pendekatan survei dan studi literatur. Proses pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner berbasis Google Form kepada 30 mahasiswa sebagai responden penelitian, serta didukung oleh berbagai jurnal, artikel ilmiah, dan sumber referensi terpercaya yang relevan dengan STEM, teknologi digital, dan bisnis konten kreator. Data penelitian dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan mengelompokkan data berdasarkan aspek kreativitas, teknologi digital, peluang bisnis, dan implementasi STEM. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif berupa jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju” terhadap pernyataan mengenai kontribusi STEM dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan teknologi, dan pengembangan peluang bisnis digital. Selain itu, penggunaan teknologi digital seperti media sosial, aplikasi editing, dan berbagai platform digital terbukti memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan industri kreatif digital. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan STEM memiliki peran yang penting dalam mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21, meningkatkan inovasi digital, serta menciptakan peluang bisnis yang adaptif dan berkelanjutan bagi generasi muda pada era transformasi digital.

Kata kunci: STEM, Kreator Konten, Prospek Bisnis, Era Digital, Teknologi Digital

Abstract

The development of digital technology and social media has had a significant impact on the increasing role of content creators as a business opportunity in the digital era. This study aims to examine the role of the STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) approach in supporting the development of content creators' skills, particularly in the areas of increasing creativity, mastering digital technology, and developing creative businesses. The method used in this study is descriptive qualitative with a survey approach and literature study. The data collection process was carried out by distributing a Google Form-based questionnaire to 30 students as research respondents, and supported by various journals, scientific articles, and trusted reference sources relevant to STEM, digital technology, and content creator businesses. The research data were analyzed using descriptive qualitative analysis techniques by grouping data based on aspects of creativity, digital technology, business opportunities, and STEM implementation. The results showed that the majority of respondents gave positive responses in the form of "Strongly Agree" and "Agree" answers to statements regarding the contribution of STEM in increasing creativity, technological skills, and developing digital business opportunities. In addition, the use of digital technologies such as social media, editing applications, and various digital platforms has been shown to have a close relationship with the development of the digital creative industry. Based on the research findings, it can be concluded that the application of STEM plays a crucial role in supporting the development of 21st-century skills, enhancing digital innovation, and creating adaptive and sustainable business opportunities for the younger generation in the era of digital transformation.

Keyword: STEM, Content Creators, Business Prospects, Digital Era, Digital Technology

PENDAHULUAN

Transformasi teknologi digital pada era modern telah memunculkan perubahan yang signifikan dalam berbagai sektor kehidupan, khususnya pada bidang pendidikan, ekonomi, dan industri kreatif. Perkembangan internet, media sosial, kecerdasan buatan (artificial intelligence), serta beragam platform digital membuka peluang baru bagi masyarakat dalam mengembangkan kreativitas sekaligus memperoleh sumber pendapatan melalui media digital. Salah satu fenomena yang mengalami perkembangan pesat pada era digital adalah meningkatnya profesi konten kreator (content creator). Konten kreator merupakan individu yang memproduksi serta mendistribusikan konten digital dalam bentuk video, gambar, tulisan, maupun media interaktif melalui platform digital seperti YouTube, TikTok, Instagram, dan Facebook. Keberadaan profesi ini tidak hanya dimanfaatkan sebagai sarana hiburan, tetapi juga berkembang sebagai media edukasi, promosi, dan peluang usaha berbasis digital. Pertumbuhan platform digital dan media sosial turut mendorong peningkatan jumlah konten kreator di Indonesia. Andika Dutha Bachari menjelaskan bahwa YouTube telah berkembang menjadi salah satu sektor bisnis digital yang menjanjikan melalui program monetisasi dan Google Adsense sehingga mendorong minat generasi muda untuk menjadikan content creator sebagai profesi dalam industri kreatif digital (Bachari et al., 2021). Selain itu, perkembangan media digital mempermudah generasi muda dalam memanfaatkan teknologi untuk menjalankan usaha secara mandiri melalui media sosial tanpa memerlukan modal besar maupun lokasi usaha tertentu (Maryati & Masriani, 2019). Mahda dkk menyatakan bahwa perkembangan content creator economy mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahun dan diperkirakan akan terus berkembang pada masa mendatang (Mahda et al., 2025).

Kemajuan teknologi digital juga meningkatkan urgensi penerapan pendekatan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dalam menghadapi tantangan abad ke-21. STEM merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan ilmu pengetahuan, teknologi, rekayasa, dan matematika guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, komunikasi, serta pemecahan masalah. Pembelajaran berbasis STEM dipandang mampu membantu individu dalam menguasai keterampilan teknologi dan inovasi digital yang sangat diperlukan pada era modern. Pendidikan STEM menjadi kebutuhan penting dalam era ekonomi digital karena dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, problem solving, dan literasi digital yang diperlukan untuk menghadapi perkembangan teknologi modern. Penelitian Zumrotul Avifa Kasjib dkk. menunjukkan bahwa keterampilan berbasis STEM sangat dibutuhkan agar generasi muda mampu bersaing dalam ekosistem ekonomi digital yang terus berkembang (Avifa Kasjib et al., 2025). Selain itu, penelitian Hilda Maulidiansy menunjukkan bahwa pembelajaran STEAM mampu meningkatkan keterampilan abad ke-21 melalui pemanfaatan teknologi digital dan media interaktif dalam proses pembelajaran (Maulidiansy et al., 2023). Penggunaan teknologi digital dalam pembelajaran STEM juga terbukti mampu meningkatkan keterlibatan peserta didik dan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi sehingga proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan inovatif (Tiatri et al., 2024).

Dalam industri konten kreator, implementasi STEM dapat dilihat melalui pemanfaatan teknologi digital, proses editing video, desain visual, analisis data audiens, serta strategi pengembangan konten kreatif. Konten kreator memerlukan kemampuan teknologi dan kreativitas agar mampu menghasilkan konten yang menarik sekaligus memiliki nilai ekonomi. Pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran STEM dinilai mampu meningkatkan kreativitas, keterlibatan, dan kemampuan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Hal tersebut menunjukkan bahwa integrasi teknologi dan STEM dapat mendukung pengembangan kemampuan digital yang relevan dengan profesi konten kreator pada era modern (Tiatri et al., 2024). Selain itu, kemampuan berpikir kritis dan inovatif juga diperlukan agar konten yang diproduksi mampu bersaing di tengah perkembangan media digital yang berlangsung sangat cepat. Penelitian Mahda dkk menyatakan bahwa profesi konten kreator semakin diminati oleh Generasi Z karena menawarkan fleksibilitas

kerja, kebebasan berekspresi, serta peluang ekonomi yang menjanjikan melalui sistem monetisasi digital (Mahda et al., 2025). Konten digital juga dapat dimanfaatkan sebagai media penyebaran informasi, promosi, edukasi, dan komunikasi secara efektif melalui berbagai platform media sosial sehingga profesi konten kreator memiliki peran yang semakin penting dalam era digital (Husna, 2019).

Perkembangan internet dan media sosial yang semakin luas turut membuka peluang usaha baru dalam sektor ekonomi kreatif digital. Teknologi memberikan kemudahan dalam proses pemasaran, komunikasi, dan distribusi konten kepada masyarakat secara luas. Transformasi teknologi digital menyebabkan aktivitas masyarakat semakin bergantung pada internet dan media digital dalam berbagai bidang, termasuk komunikasi, transaksi, pendidikan, dan bisnis. Muhamad Danuri menyatakan bahwa era digital telah menciptakan perubahan besar terhadap aktivitas manusia melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi yang lebih cepat, efektif, dan efisien (Danuri, 2019). Kondisi tersebut menyebabkan profesi konten kreator tidak lagi dipandang sebagai sekadar hobi, melainkan berkembang menjadi peluang bisnis yang mampu menghasilkan pendapatan secara berkelanjutan. Wildan Mahendra Ardiansyah menyatakan bahwa teknologi digital memberikan dampak besar terhadap transformasi ekonomi dan bisnis melalui peningkatan efisiensi, inovasi, serta munculnya peluang usaha baru pada era digital (Wildan Mahendra Ardiansyah, 2023). Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada mahasiswa, mayoritas responden menyatakan bahwa STEM berkontribusi dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan teknologi, dan peluang bisnis dalam dunia konten kreator. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan STEM memiliki hubungan yang erat dengan pengembangan keterampilan digital generasi muda. Selain itu, perkembangan bisnis digital membuka peluang yang luas bagi generasi muda untuk mengembangkan usaha kreatif berbasis internet dan media sosial. Penelitian Siti Fahirah Sihotang menjelaskan bahwa perkembangan teknologi digital memberikan peluang bisnis yang luas melalui akses pasar global, efisiensi operasional, serta kemudahan komunikasi digital (Sihotang & Nawawi, 2025). Perkembangan media sosial juga memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk meningkatkan kreativitas, memperluas jaringan komunikasi, serta menciptakan inovasi bisnis digital yang lebih modern dan kompetitif (Husna, 2019).

Meskipun demikian, masih banyak generasi muda yang belum memahami pentingnya penerapan STEM dalam mendukung pengembangan keterampilan digital dan bisnis kreatif. Sebagian besar konten kreator masih berorientasi pada hiburan tanpa memanfaatkan teknologi dan inovasi secara optimal. Oleh sebab itu, diperlukan pemahaman yang lebih mendalam mengenai peran STEM dalam mendukung pengembangan konten kreator sebagai peluang bisnis di era digital. Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran STEM dalam pengembangan konten kreator sebagai peluang bisnis pada era digital serta memberikan pemahaman mengenai pentingnya integrasi STEM dalam meningkatkan kreativitas, kemampuan teknologi, dan inovasi bisnis digital. Selain perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, hasil penelitian awal melalui penyebaran kuesioner kepada mahasiswa menunjukkan bahwa sebagian besar responden memiliki ketertarikan tinggi terhadap profesi konten kreator sebagai peluang bisnis digital. Responden menilai bahwa penerapan STEM mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, penguasaan teknologi digital, serta kemampuan dalam memanfaatkan media sosial dan platform digital untuk mengembangkan bisnis kreatif. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterampilan berbasis STEM memiliki keterkaitan yang erat dengan perkembangan industri kreatif digital serta kebutuhan kompetensi abad ke-21.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini menerapkan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi literatur (literature review). Metode tersebut digunakan untuk mengkaji dan mendeskripsikan peran STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) dalam pengembangan profesi konten kreator sebagai peluang bisnis pada era digital melalui berbagai sumber ilmiah yang relevan. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian berfokus pada pemahaman fenomena sosial dan perkembangan teknologi digital yang berkaitan dengan kreativitas, inovasi, serta bisnis berbasis konten digital.

Waktu dan Tempat Penelitian

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada bulan Mei 2026. Penelitian dilaksanakan secara daring melalui pengumpulan data dari berbagai jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku elektronik, dan sumber referensi terpercaya yang membahas STEM, teknologi digital, konten kreator, dan bisnis digital.

Target dan Subjek Penelitian

Penelitian ini menargetkan kajian mengenai perkembangan penerapan STEM dalam dunia konten kreator dan bisnis digital pada era modern. Subjek penelitian terdiri atas jurnal ilmiah, artikel penelitian, serta berbagai referensi ilmiah yang membahas STEM, teknologi digital, media sosial, ekonomi kreatif, dan profesi konten kreator.

Teknik pemilihan subjek penelitian dilakukan menggunakan purposive sampling, yaitu pemilihan sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian dan diterbitkan dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir agar data yang digunakan tetap aktual serta sesuai dengan perkembangan teknologi digital saat ini.

Prosedur Penelitian

Tahapan penelitian dilaksanakan melalui beberapa langkah, yaitu:

1. Mengidentifikasi permasalahan penelitian terkait peran STEM dalam pengembangan konten kreator sebagai peluang bisnis di era digital.
2. Mengumpulkan data dan referensi yang berasal dari jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku, serta sumber terpercaya yang berkaitan dengan STEM, teknologi digital, dan bisnis konten kreator.
3. Menyeleksi sumber referensi yang relevan dengan tujuan penelitian.
4. Menganalisis data dan informasi yang diperoleh dari berbagai sumber penelitian.
5. Menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis mengenai peran STEM dalam mendukung kreativitas, inovasi, dan peluang bisnis bagi konten kreator pada era digital.

Data dan Instrumen Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa data sekunder yang diperoleh dari berbagai sumber pustaka, seperti jurnal ilmiah, artikel penelitian, buku, dan dokumen digital yang relevan dengan topik penelitian.

Instrumen penelitian yang digunakan meliputi lembar observasi studi literatur dan dokumentasi yang berfungsi untuk mencatat informasi penting dari setiap sumber referensi yang dianalisis. Instrumen tersebut digunakan untuk mengidentifikasi hubungan antara STEM, teknologi digital, kreativitas, dan perkembangan bisnis konten kreator.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumentasi dan studi literatur. Peneliti mengumpulkan berbagai referensi ilmiah yang berkaitan dengan topik penelitian, kemudian

membaca, memahami, dan mencatat informasi penting yang mendukung pembahasan penelitian. Data yang digunakan berasal dari jurnal nasional, artikel ilmiah, buku elektronik, dan sumber digital terpercaya lainnya.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang diterapkan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif. Data yang telah diperoleh dianalisis dengan cara mengelompokkan informasi berdasarkan tema penelitian, seperti peran STEM, perkembangan teknologi digital, kreativitas konten kreator, dan peluang bisnis digital. Selanjutnya, data diinterpretasikan untuk memperoleh pemahaman mengenai hubungan antara penerapan STEM dan pengembangan konten kreator pada era digital.

Hasil analisis kemudian disusun secara sistematis guna memberikan gambaran yang jelas mengenai pentingnya STEM dalam mendukung kemampuan teknologi, kreativitas, inovasi, serta peluang bisnis bagi konten kreator pada era transformasi digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 30 mahasiswa melalui penyebaran kuesioner menggunakan Google Form, diperoleh data bahwa penerapan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) memberikan pengaruh positif terhadap pengembangan kemampuan konten kreator sebagai peluang bisnis pada era digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan dalam kategori “Sangat Setuju” dan “Setuju” terhadap berbagai pernyataan yang berkaitan dengan kreativitas, pemanfaatan teknologi digital, serta pengembangan peluang bisnis melalui profesi konten kreator.

Penerapan STEM dinilai mampu meningkatkan kemampuan berpikir kreatif, inovatif, dan kritis dalam proses pembuatan konten digital. Hal tersebut ditunjukkan oleh tingginya persentase responden yang menyatakan bahwa STEM membantu mereka dalam mengembangkan ide kreatif, memahami penggunaan teknologi digital, serta meningkatkan kemampuan dalam memanfaatkan media sosial dan platform digital sebagai sarana bisnis. Selain itu, responden juga menunjukkan minat yang tinggi terhadap pengembangan bisnis digital melalui profesi konten kreator.

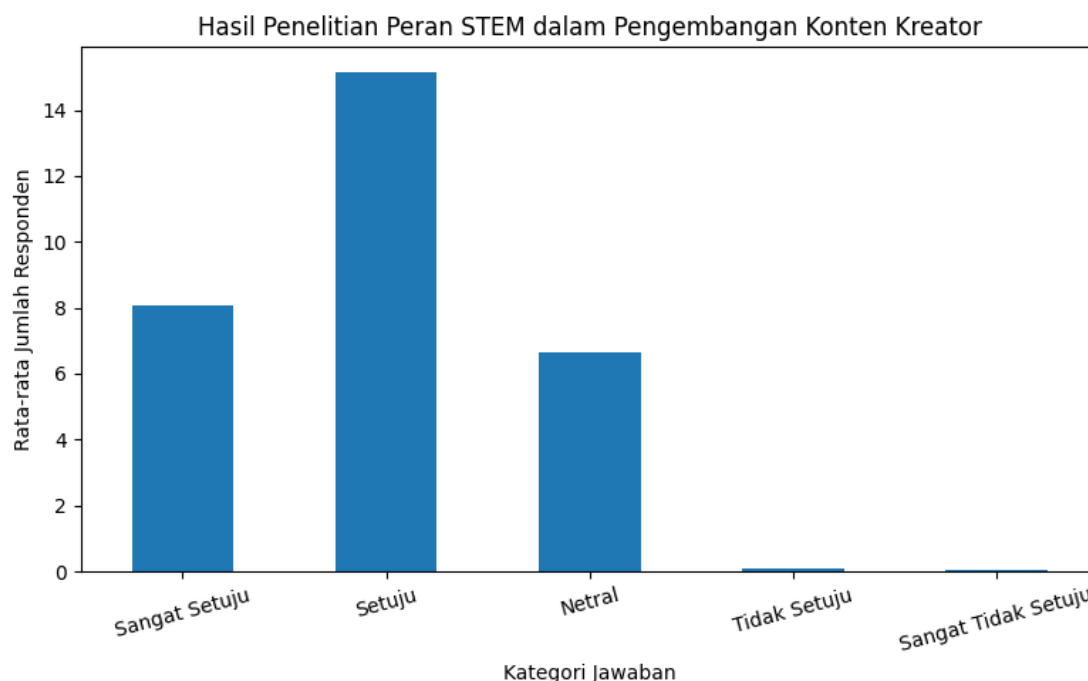
Pada era digital, konten kreator memanfaatkan berbagai perangkat teknologi, seperti smartphone, laptop, aplikasi editing video dan desain grafis, serta platform media sosial berbasis internet untuk memproduksi dan mendistribusikan konten kepada masyarakat luas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa unsur teknologi dan kreativitas dalam STEM memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan industri kreatif digital. Di samping itu, kemampuan pemecahan masalah, berpikir logis, dan inovasi yang menjadi bagian dari pendekatan STEM turut berperan penting dalam mendukung keberhasilan konten kreator di tengah persaingan industri digital yang semakin berkembang.

Tabel 1. Kategori Presentase Siswa

Kategori	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat tidak Setuju
STEM membantu berpikir kreatif dalam membuat konten digital.	10	14	6	0	0
Teknologi sangat penting dalam dunia konten kreator.	11	16	3	0	0
Saya memahami bahwa konten kreator dapat menjadi peluang bisnis yang menjanjikan	11	12	7	0	0
Saya tertarik mengembangkan bisnis melalui platform digital	6	18	6	0	0

Pembelajaran STEM berbasis teknologi membantu meningkatkan kreativitas peluang bisnis	10	13	7	0	0
---	----	----	---	---	---

Berdasarkan tabel hasil penelitian, mayoritas responden memberikan tanggapan positif terhadap pernyataan bahwa STEM berperan dalam meningkatkan kreativitas pembuatan konten digital, pemahaman mengenai pentingnya teknologi dalam dunia konten kreator, serta pengembangan peluang bisnis yang menjanjikan pada era digital. Sebagian besar responden memilih kategori jawaban “Sangat Setuju” dan “Setuju”, sedangkan jumlah responden yang memilih kategori “Netral”, “Tidak Setuju”, dan “Sangat Tidak Setuju” relatif sedikit. Temuan tersebut menunjukkan bahwa penerapan STEM memiliki pengaruh yang cukup besar dalam mendukung pengembangan keterampilan digital dan kreativitas mahasiswa sebagai konten kreator.



Gambar 1. Grafik hasil perhitungan persamaan Kuadrat

Grafik hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata jawaban responden didominasi oleh kategori “Sangat Setuju” dan “Setuju”. Data tersebut membuktikan bahwa pembelajaran berbasis STEM memberikan dampak positif terhadap kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan teknologi digital, meningkatkan kreativitas, serta mengembangkan peluang bisnis melalui media sosial dan platform digital. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa generasi muda memiliki minat yang tinggi terhadap profesi konten kreator sebagai salah satu peluang usaha pada era transformasi digital. Temuan penelitian ini memperkuat pembahasan pada bagian pendahuluan yang menjelaskan bahwa perkembangan media sosial, platform digital, dan teknologi informasi telah menciptakan peluang bisnis baru bagi generasi muda melalui profesi konten kreator. Tingginya minat responden terhadap pemanfaatan teknologi digital menunjukkan bahwa generasi muda mulai memahami pentingnya kreativitas, inovasi, dan penguasaan teknologi sebagai faktor utama dalam menghadapi persaingan industri digital modern.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian (Mahda et al., 2025) yang menyatakan bahwa perkembangan content creator economy mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahun seiring dengan kemajuan teknologi digital dan penggunaan media sosial. Dengan demikian, STEM dapat

dijadikan sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mempersiapkan generasi muda untuk menghadapi perkembangan industri kreatif digital serta menciptakan peluang usaha baru melalui profesi konten kreator.

Tabel 2. Hasil Penelitian Berdasarkan Aspek Penelitian

Aspek Penelitian	Pernyataan	Hasil Dominan	Kesimpulan
Kreativitas	STEM membantu berpikir kreatif dalam membuat konten digital.	Mayoritas responden menjawab Setuju dan Sangat Setuju.	STEM mampu meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam pengembangan konten digital.
Teknologi Digital	Teknologi sangat penting dalam dunia konten kreator.	Sebagian besar responden memberikan jawaban positif.	Penguasaan teknologi digital sangat dibutuhkan dalam profesi konten kreator.
Peluang Bisnis	Konten kreator dapat menjadi peluang bisnis yang menjanjikan.	Mayoritas responden memahami potensi bisnis digital.	Profesi konten kreator memiliki peluang ekonomi yang besar di era digital.
Minat Berwirausaha	Responden tertarik mengembangkan bisnis melalui platform digital.	Sebagian besar responden menunjukkan minat tinggi.	Platform digital dapat dimanfaatkan sebagai media bisnis modern.
Pembelajaran STEM	Pembelajaran STEM berbasis teknologi meningkatkan kreativitas dan peluang bisnis.	Jawaban didominasi kategori Setuju dan Sangat Setuju.	STEM berperan penting dalam meningkatkan keterampilan digital dan inovasi.

Tabel di atas menunjukkan bahwa seluruh aspek penelitian memperoleh tanggapan positif dari responden. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan STEM memiliki hubungan yang erat dengan perkembangan kemampuan konten kreator serta peluang bisnis berbasis digital.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung pengembangan kemampuan konten kreator sebagai peluang bisnis pada era digital. Implementasi STEM mampu meningkatkan kreativitas, kemampuan berpikir kritis, pemanfaatan teknologi digital, serta inovasi dalam proses produksi konten digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar responden memberikan tanggapan positif terhadap penerapan STEM dalam mendukung pengembangan keterampilan konten kreator dan peluang bisnis digital.

Perkembangan teknologi digital, media sosial, dan berbagai platform berbasis internet telah membuka peluang yang luas bagi generasi muda untuk mengembangkan bisnis kreatif melalui profesi konten kreator. Pemanfaatan perangkat digital seperti smartphone, laptop, aplikasi editing, dan media sosial menjadi komponen penting dalam mendukung aktivitas produksi serta distribusi konten digital. Selain itu, penerapan STEM juga membantu mahasiswa dalam memahami pentingnya

teknologi, kreativitas, dan inovasi sebagai faktor utama yang menentukan keberhasilan dalam industri kreatif digital. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa perkembangan media sosial dan teknologi digital tidak hanya memengaruhi pola komunikasi masyarakat, tetapi juga menciptakan peluang ekonomi baru melalui perkembangan industri kreatif digital. Oleh sebab itu, penguasaan keterampilan berbasis STEM menjadi salah satu aspek penting dalam mendukung keberhasilan generasi muda sebagai konten kreator yang kreatif, inovatif, dan kompetitif pada era digital.

Dengan demikian, STEM dapat dijadikan sebagai pendekatan pembelajaran yang efektif dalam mempersiapkan generasi muda menghadapi perkembangan teknologi dan persaingan industri digital yang semakin kompleks. Penelitian ini merekomendasikan agar penerapan STEM lebih dioptimalkan dalam proses pembelajaran dan pelatihan keterampilan digital guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kreatif, inovatif, adaptif, serta memiliki kemampuan kewirausahaan pada era transformasi digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Avifa Kasjib, Z., Indayani, F., & Penelitian, A. (2025). Pendidikan STEM dan Ekonomi Digital: Membangun Tenaga Kerja yang Terampil untuk Masa Depan. *J Jurnal Kolaboratif Sains*, 8(2), 1391–1398. <https://doi.org/10.56338/jks.v8i2.7215>
- Bachari, A. D., Fakhruddin, A., & Fasya, M. (2021). Pelatihan Kreator Konten Video Youtube Bagi Mahasiswa Upi Dengan Metode Addie. *Jurnal Abmas*, 18(1), 20–28. <https://doi.org/10.17509/abmas.v18i1.36612>
- Danuri, M. (2019). Development and transformation of digital technology. *Infokam*, XV(II), 116–123.
- Husna, J. (2019). Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital. *Anuva: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, Dan Informasi*, 3(2), 173–184. <https://doi.org/10.14710/anuva.3.2.173-184>
- Mahda, A. S., Zumrodah, A., Daud, K. I., & Anshori, M. I. (2025). Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial. *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 12(5), 1957.
- Maryati, W., & Masriani, I. (2019). Peluang Bisnis Di Era Digital Bagi Generasi Muda Dalam Berwirausaha: Strategi Memperkuat Perekonomian. *Jurnal MEBIS (Manajemen Dan Bisnis)*, 4(2), 125–130. <https://doi.org/10.33005/mebis.v4i2.62>
- Maulidiansy, H., Hendrayana, A., & Sultan Ageng Tirtayasa, U. (2023). E-Motivector (E-Modul Interaktif Berbantuan Video Creator) Yang Mendukung Pembelajaran Steam. *Proximal: Jurnal Penelitian Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 6(2), 336–346. <https://doi.org/10.30605/proximal.v5i2.2932>
- Sihotang, S. F., & Nawawi, Z. M. (2025). Systematic Literature Review (SLR): Tantangan dan Peluang Bisnis Online di Era Digital. *Journal Sains ...*, 3(3), 712–726. <https://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/view/4913%0Ahttps://www.ejurnal.kampusakademik.co.id/index.php/jssr/article/download/4913/4280>
- Tiatri, S., Beng, T. J., Ie, M., Dinatha, V. O. D., Khotimah, A. H., Desfitriani, A., Margareta, Purnama, S. D., Shafira, Z., Salsabila, T. M., & Nurkholizah, R. (2024). PELATIHAN PENGGUNAAN TEKNOLOGI DIGITAL DALAM PEMBELAJARAN STEM (SCIENCE, TECHNOLOGY, ENGINEERING, and MATHEMATICS) GUNA PEMBERDAYAAN GURU SEKOLAH DASAR. *Jurnal Bakti Masyarakat Indonesia*, 7(3), 697–703.
- Wildan Mahendra Ardiansyah. (2023). Technology in Business. *Northcon - Conference Record*, 1(1).