

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Interaksi Teman Sebaya

a. Definisi Interaksi Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial yang selalu membutuhkan bantuan orang lain untuk hidup dan berkembang sehingga akan terjadi interaksi sosial. Kata “interaksi” berasal dari bahasa Inggris “*interact*,” artinya *act on each other* (aksi yang berlaku antara satu dengan lainnya), secara sederhana maknanya saling memengaruhi antara satu dengan yang lain (Nashrillah 2017:5). Dari kata ini, terbentuk istilah “*interaction*” yang memiliki makna: interaksi yang terjadi antara dua atau lebih orang atau benda yang saling memengaruhi yang dikemukakan oleh AS Hornby (Hazhari, Pamungkas, & Lutfia, 2023:7).

Kemudian, Nashrillah (2017:7) menjabarkan jika interaksi yang melibatkan hubungan antar individu dalam konteks organisasi, keluarga, bangsa, atau negara, maka disebut sebagai interaksi sosial, yang mengacu pada hubungan timbal balik yang terjadi dalam konteks kehidupan bermasyarakat. Darmayanti et al., (2021) berpendapat jika interaksi sosial didefinisikan sebagai hubungan antara individu satu dengan individu lain yang bersifat timbal balik, di mana masing-masing individu dapat saling mempengaruhi. Interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan.

Putri & dkk., (2023), menjabarkan jika interaksi sosial adalah proses di mana individu atau kelompok berhubungan satu sama lain, baik dalam bentuk kerja sama, persaingan, maupun pertikaian. Selain itu, Putri & dkk., (2023), menyatakan ciri utama interaksi sosial sebagai berikut:

- 1) Adanya dua orang atau lebih, interaksi sosial tidak dapat terjadi jika hanya ada satu individu tanpa adanya pihak lain yang terlibat.
- 2) Hubungan timbal balik, adanya respons dari kedua belah pihak dalam interaksi.
- 3) Adanya kontak sosial, interaksi bisa terjadi baik secara langsung (tatap muka) maupun tidak langsung (melalui media komunikasi seperti telepon atau pesan).
- 4) Memiliki tujuan yang jelas, interaksi sosial terjadi dengan maksud tertentu, baik untuk membangun hubungan, menyelesaikan masalah, atau mencapai tujuan bersama

Berdasarkan uraian tersebut, kesimpulannya dinamika interaksi sosial merupakan proses perubahan dalam hubungan timbal balik antara individu atau kelompok yang terjadi dalam kehidupan. Interaksi sosial terjadi karena manusia sebagai makhluk sosial selalu membutuhkan orang lain untuk hidup dan berkembang. Dinamika interaksi sosial penting dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia pendidikan, dikarenakan berpengaruh dalam perkembangan keterampilan sosial, komunikasi, dan pembentukan hubungan antarindividu dalam masyarakat.

Selain itu, dinamika interaksi sosial dapat dipahami melalui perspektif *konstruktivisme* Vygotsky, yang menjelaskan bahwa proses belajar terjadi karena adanya hubungan antara individu dengan lingkungan sosial-budayanya (Azzahra, Ali, & Bakar, 2025). Interaksi sosial, seperti komunikasi antar siswa maupun antara siswa dan guru, menjadi sarana utama terbentuknya pemahaman yang lebih ilmiah (Aprianti, Ramdani, & dkk., 2025). Sehingga, dinamika interaksi sosial berperan penting dalam perkembangan pengetahuan individu melalui praktik sosial yang terorganisasi secara kultural (Pujiyanto, Mudrikah, & Hadi, 2025).

Lebih lanjut, Vygotsky menekankan konsep *Zone of Proximal Development* (ZPD), yaitu rentang antara kemampuan aktual individu

dan potensi yang dapat dicapai dengan bantuan orang yang lebih kompeten. Dalam ranah interaksi sosial, ZPD menunjukkan jika perkembangan kognitif dan sosial siswa dapat ditingkatkan melalui kolaborasi dengan teman sebaya maupun bimbingan guru (Aprianti & dkk., 2025). Dengan kata lain, interaksi sosial tidak hanya menciptakan pertukaran informasi, akan tetapi juga sebagai ruang perkembangan potensial yang memfasilitasi pembentukan pengetahuan dan keterampilan baru salah satunya perkembangan kreativitas siswa.

b. Jenis Interaksi

Tiga jenis interaksi sosial yang dijabarkan oleh Baharuddin (2021:25), sebagai berikut:

1. Interaksi antara Individu dengan Individu

Interaksi ini terjadi saat dua orang berhadapan, bahkan jika tidak ada tindakan nyata yang dilakukan. Interaksi sosial sudah dimulai ketika kedua pihak saling menyadari keberadaan satu sama lain, yang bisa memengaruhi perilaku mereka. Misalnya, Seorang siswa mengusulkan ide membuat kerajinan dari botol plastik bekas, lalu temannya menambahkan ide menghias kerajinan tersebut dengan cat dan pita.

2. Interaksi antara Kelompok dengan Kelompok

Jenis interaksi ini melibatkan hubungan antara dua kelompok sebagai entitas keseluruhan, bukan individu-individu yang menjadi anggotanya. Contohnya adalah konflik atau kerjasama antar negara atau organisasi. Misalnya, saat sesi presentasi kelompok didalam kelas yaang dimaana masing-masing kelompok bertanya atau menanggapi pada proses presentasi berlangsung.

3. Interaksi antara Individu dengan Kelompok

Interaksi ini terjadi ketika seorang individu berinteraksi dengan sebuah kelompok. Bentuk interaksi ini bervariasi tergantung situasi, terutama ketika ada perbedaan kepentingan antara individu

dan kelompok. Misalnya, seorang siswa mengusulkan untuk membuat patung besar dari botol plastik sebagai proyek kelas. Awalnya ide ini ditolak, tetapi setelah ia menjelaskan cara pembuatannya, seluruh kelas tertarik dan akhirnya bersama-sama mewujudkan proyek tersebut.

Oleh karena itu, secara garis besar interaksi antara individu dan individu mencakup pengaruh langsung yang dirasakan dari tindakan atau keberadaan orang lain, interaksi antar kelompok lebih menekankan pada dinamika kelompok secara keseluruhan, sementara interaksi antara individu dan kelompok melibatkan ketegangan antara kebutuhan atau pandangan pribadi dan norma atau tujuan kelompok.

c. Definisi Teman Sebaya

Teman sebaya adalah individu yang memiliki kedudukan, usia, status, dan pola pikir yang hampir sama (Kurniawan & Sudrajat, 2018). Blazevic (2016:46) menjelaskan bahwa teman sebaya adalah kelompok sosial yang anggotanya memiliki kesamaan usia, tingkat pendidikan, atau status sosial. Menurut Santrock yang dikutip oleh (Kurniawan & Sudrajat, 2018: 149), teman sebaya adalah anak-anak atau remaja yang memiliki usia dan tingkat kedewasaan yang setara. Teman sebaya berperan penting sebagai sumber informasi dan pembandingan mengenai kehidupan di luar lingkungan keluarga. Oleh karena itu, hubungan yang tidak baik dengan teman sebaya dapat menyebabkan anak terjerumus ke dalam perilaku negatif, sedangkan hubungan yang positif dapat memberikan pengaruh yang baik.

Dari uraian tersebut maka dapat disimpulkan jika teman sebaya adalah individu atau kelompok sosial dengan usia, status, atau tingkat kedewasaan yang serupa, yang berperan penting dalam memberikan informasi dan perbandingan tentang dunia di luar keluarga, serta dapat mempengaruhi perilaku dan perkembangan anak atau remaja, baik secara positif maupun negatif.

d. Fungsi dan Ciri-Ciri Teman Sebaya

Menurut Purwaningsih & Syamsudin (2022), fungsi teman sebaya mencakup beberapa hal berikut:

1. Menyediakan dukungan sosial, moral, dan emosional

Dukungan sosial di sini merujuk pada interaksi antar individu di mana seseorang memberikan bantuan kepada orang lain, baik berupa informasi, bantuan materi, maupun tindakan tertentu. Dukungan moral, seperti memotivasi teman yang sedang menghadapi kesulitan dan memberikan nasihat, berbeda dengan menunjukkan empati, mendengarkan keluhan teman, dan memahami perasaan mereka. Semua bentuk dukungan ini bertujuan untuk membuat seseorang merasa diperhatikan dan dihargai sebagai seorang sahabat.

2. Mengajarkan keterampilan sosial kepada anak

Keterampilan ini diperoleh melalui proses pembelajaran yang membantu anak berinteraksi dengan lingkungannya secara positif. Keterampilan sosial ini terdiri dari dua aspek, yaitu keterampilan bekerja sama, seperti gotong royong, menghargai pekerjaan orang lain, dan bertanggung jawab atas peran yang dijalankan.

Ciri-ciri teman sebaya mulai terlihat ketika anak memasuki usia sekolah, di mana anak-anak semakin sering berinteraksi dengan anak-anak lain. Para siswa mulai tertarik pada permainan yang melibatkan kerjasama serta ingin bersosialisasi dengan teman-teman di luar lingkungan rumah. Pada tahap ini, perkembangan pribadi anak-anak juga ditandai dengan partisipasi dalam permainan kelompok, yang memerlukan keberadaan teman sebaya dan lingkungan sosial yang lebih luas. Selain itu, menurut Slamet Santoso (dalam Ruaidah, 2023:149), kelompok teman sebaya memiliki beberapa ciri-ciri sebagai berikut:

1. Tidak memiliki struktur organisasi yang jelas, artinya kelompok teman sebaya terbentuk secara spontan tanpa struktur formal.

Meskipun semua anggota memiliki kedudukan yang sama, ada satu individu yang diakui sebagai pemimpin karena dianggap layak untuk peran tersebut dan dihormati oleh anggota kelompok.

2. Bersifat sementara, karena ketiadaan struktur formal, kelompok ini cenderung tidak bertahan lama. Kelompok bisa bubar jika keinginan masing-masing anggota tidak terpenuhi atau jika kondisi memisahkan mereka, seperti kelompok teman sebaya di sekolah yang bubar ketika anggotanya pindah sekolah atau lulus.
3. Mengajarkan tentang budaya yang lebih luas, dalam kelompok teman sebaya, individu berasal dari latar belakang yang berbeda-beda dengan kebiasaan dan aturan masing-masing. Melalui interaksi di kelompok, mereka saling belajar tentang kebiasaan yang berbeda tersebut, dan memilih kebiasaan yang sesuai untuk dijadikan bagian dari budaya kelompok.
4. Beranggotakan individu yang sebaya, anggota kelompok ini biasanya terdiri dari individu yang memiliki usia dan tingkat kedewasaan yang sama.

e. Indikator Teman Sebaya

Menurut Budikuncoroningsih (2017), indikator teman sebaya meliputi:

1. Umur yaitu konformitas dalam kelompok teman sebaya cenderung meningkat seiring bertambahnya usia, terutama pada masa remaja.
2. Situasi merupakan keadaan atau kondisi dapat mempengaruhi jenis permainan atau aktivitas yang dilakukan bersama.
3. Keakraban yakni tingkat keakraban di antara anggota kelompok dapat menciptakan suasana yang mendukung dalam interaksi sosial, termasuk dalam hubungan antar teman sebaya.
4. Ukuran kelompok dilihat dari jumlah anggota dalam kelompok juga mempengaruhi dinamika hubungan. Semakin besar jumlah anak dalam suatu kelompok, semakin rendah intensitas interaksi yang terjadi di antara mereka.

5. Perkembangan kognitif yaitu keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah di antara anggota kelompok dapat membantu menyelesaikan masalah yang muncul dalam kelompok teman sebaya.

Dari indikator-indikator tersebut, dapat disimpulkan bahwa kelompok teman sebaya terbentuk karena kesamaan usia dan situasi. Interaksi yang terjadi di antara teman sebaya dapat memperkuat hubungan sosial dan mendorong perkembangan kognitif, di mana anak-anak belajar untuk memecahkan masalah yang muncul di antaranya.

f. Pengertian Interaksi Teman Sebaya

David, Roger, dan Spencer menyatakan bahwa interaksi teman sebaya adalah pengorganisasian individu dalam kelompok kecil yang memiliki berbagai kemampuan dan tujuan yang sama. Sementara itu, Pierre mengartikan interaksi teman sebaya sebagai hubungan dalam kelompok kecil yang terdiri dari individu dengan usia yang hampir sama namun memiliki kemampuan yang berbeda. Dengan adanya perbedaan tersebut, mereka berusaha memahami satu sama lain melalui berbagai cara, termasuk saling bertukar pendapat (Andin, 2016:43).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi teman sebaya adalah hubungan antara individu atau anggota kelompok yang memiliki usia hampir sama, tujuan yang sejalan, dan saling mempengaruhi. Teman sebaya menyediakan pola interaksi baru yang memungkinkan untuk mempelajari dan memperbaiki pemikiran, perasaan, harapan, serta tuntutan-tuntutan baru dari lingkungan sekitar.

Maka dari itu, interaksi dengan teman sebaya berperan penting dalam perkembangan kompetensi sosial dan personal, meskipun hal ini tidak selalu mudah dicapai. Kontak dengan teman sebaya memberikan kesempatan untuk memperluas jangkauan interaksi dan

mengembangkan kompetensi, serta pola perilaku yang sesuai dengan lingkungan di sekitarnya.

g. Pola Interaksi Teman Sebaya

Pola dinamika interaksi teman sebaya merujuk pada bentuk hubungan timbal balik yang terjadi antara individu-individu yang berada pada rentang usia atau tingkat kematangan yang relatif serupa dalam sebuah kelompok kecil (Hazhari, Pamungkas, & Lutfia, 2023:156). Dalam hubungan ini, setiap anggota saling memengaruhi dan berperan aktif. Interaksi tersebut mencakup unsur keterbukaan, kolaborasi, intensitas pertemuan, serta proses saling meniru, memberi dampak satu sama lain, dan membentuk nilai-nilai atau norma sosial dalam lingkungan kelompok.

Dengan kata lain, pola tersebut menjelaskan bagaimana anak-anak ataupun remaja berinteraksi secara sosial dalam kelompok sebayanya, saling belajar, dan menjalin hubungan yang terus berkembang. Pola ini memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan sosial, karakter, dan adaptasi anak terhadap lingkungan sosialnya.

Menurut Hastasari, Setiawan, & Aw, (2022) pola dinamika interaksi teman sebaya digambarkan melalui beberapa aspek utama:

1) Interaksi sebagai Proses Sosialisasi

Teman sebaya menjadi agen sosialisasi penting, terutama dalam masa remaja, di mana individu mulai membentuk identitas sosial di luar keluarga. Kelompok sebaya menyediakan ruang untuk belajar norma sosial, kerja sama, dan empati.

2) Pola Interaksi Berdasarkan Usia dan Jenis Kelamin

Interaksi teman sebaya sering kali dipengaruhi oleh kesamaan usia dan jenis kelamin. Anak-anak cenderung lebih nyaman dan sering berinteraksi dengan teman yang sebaya dalam kedua aspek tersebut.

3) Kehidupan dalam Kelompok Sebaya

Dalam kelompok sebaya terdapat struktur dan dinamika tertentu, seperti adanya pemimpin informal, tekanan kelompok, dan norma tidak tertulis yang mempengaruhi perilaku individu di dalam kelompok tersebut.

4) Peran Emosional dan Psikologis

Interaksi teman sebaya memberikan dukungan emosional yang penting. Teman sebaya bisa menjadi tempat curhat, berbagi pengalaman, serta saling memengaruhi dalam pengambilan keputusan.

5) Konflik dan Resolusi

Dinamika kelompok teman sebaya juga mencakup potensi konflik. Cara individu mengelola konflik ini merupakan bagian dari pembelajaran sosial yang penting untuk perkembangan mereka.

Disisi lain hasil pola dinamika interaksi teman sebaya dari studi (Nabila, Alisyan & dkk., 2024), mengemukakan jika pola interaksi teman sebaya yang dijelaskan mencakup beberapa aspek penting, yaitu:

1) Interaksi Sosial Seimbang

Anak-anak usia dini cenderung belajar melalui proses interaksi timbal balik. Teman sebaya menjadi mitra yang setara, sehingga memungkinkan adanya komunikasi dua arah yang aktif, saling memberi dan menerima dalam bermain maupun kegiatan bersama.

2) Kerja Sama dan Kolaborasi.

Anak-anak belajar untuk bekerja dalam kelompok, saling membantu, dan berbagi tanggung jawab. Misalnya, mereka bekerja sama saat bermain peran atau membangun sesuatu bersama, yang membantu mengembangkan rasa empati dan kemampuan menyelesaikan konflik.

3) Persaingan Sehat dan Negosiasi

Dalam interaksi, kadang terjadi persaingan atau perebutan peran atau mainan. Anak-anak belajar bagaimana menegosiasikan keinginannya, memahami aturan, dan mengatur emosi mereka.

4) *Modeling* dan Peniruan

Anak-anak cenderung meniru perilaku teman sebayanya. Maka bisa memperkuat perilaku positif seperti berbagi, membantu, atau menyapa, namun juga bisa meniru perilaku negatif bila tidak diawasi.

5) Peran Emosi dalam Dinamika Interaksi

Emosi sangat berpengaruh dalam membentuk kualitas interaksi. Anak-anak belajar mengenali perasaan sendiri dan orang lain serta mengatur reaksi terhadap konflik atau kesenangan bersama teman sebayanya.

Secara keseluruhan, pola dinamika ini mencerminkan proses belajar sosial yang berlangsung alami dalam lingkungan bermain dan beraktivitas bersama. Interaksi ini sangat penting dalam membentuk keterampilan sosial dasar seperti empati, komunikasi, kerja sama, dan resolusi konflik.

Dengan demikian, dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa interaksi teman sebaya memiliki beberapa dimensi utama:

1) Sebagai wadah sosialisasi dan pembentukan identitas sosial

Teman sebaya membantu individu belajar norma sosial, membentuk identitas, dan mengembangkan empati.

2) Dipengaruhi oleh faktor usia dan jenis kelamin

Kesamaan usia dan jenis kelamin cenderung mempengaruhi intensitas dan kenyamanan dalam interaksi.

3) Mengandung struktur sosial dan dinamika internal

Kelompok sebaya memiliki peran informal, tekanan kelompok, serta norma yang memengaruhi perilaku.

4) Berperan dalam dukungan emosional dan psikologis

Teman sebaya menyediakan ruang aman untuk berbagi perasaan dan membentuk regulasi emosi.

5) Menjadi ajang pembelajaran sosial melalui konflik dan kolaborasi

Baik dalam masa anak-anak maupun remaja, individu belajar menyelesaikan konflik, bernegosiasi, dan bekerja sama.

6) Melalui proses modeling dan peniruan

Perilaku positif dan negatif dapat diperkuat melalui peniruan, sehingga pengawasan dan pembimbingan tetap penting.

Maka, interaksi teman sebaya sebagai fondasi penting bagi perkembangan sosial, emosional, dan kognitif anak dan remaja. Proses tersebut terjadi melalui hubungan timbal balik, kolaborasi, peniruan, serta pengelolaan konflik, yang semuanya berkontribusi pada pembentukan karakter dan keterampilan sosial jangka panjang.

2. Kreativitas Siswa pada Proyek P5

a. Pengertian Kreativitas

Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kreativitas adalah kemampuan untuk mencipta, daya cipta dan memiliki makna yang lebih abstrak dibandingkan “kreativitas,” yang merupakan aktivitas dari orang-orang kreatif. Selain itu, kata “kreativitas” berasal dari bahasa Latin “*creare*”, yang berarti “membuat” (*to make*) dan “menghasilkan” (*to produce*) (Sulistyaningsih, & dkk., 2019:9). Dalam bahasa Inggris, istilah tersebut dikenal sebagai “*creativity*”. Dalam bahasa Indonesia, “kreatif” berarti daya cipta (kata sifat). Untuk mewujudkan ide dan gagasan, diperlukan kreativitas agar ide tersebut dapat direalisasikan.

Menurut Munandar (dalam Agus, 2018:65), kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menggabungkan ide-ide dari pemikirannya sendiri sehingga dapat menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal. Kreativitas dapat dikembangkan melalui munculnya gagasan baru yang mampu menghasilkan karya unik dan berbeda dari

yang sudah ada. Selanjutnya, Elly (2015:26) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan sesuatu dengan cara yang baru dan tidak biasa, serta menghasilkan solusi unik untuk suatu permasalahan. Kemampuan ini melibatkan penciptaan ide-ide baru yang merupakan kombinasi dari berbagai unsur yang sudah ada sebelumnya. Kreativitas sering disebut sebagai berpikir kreatif (*creative thinking*), yaitu proses berpikir yang bertujuan untuk menghasilkan ide-ide baru yang dapat diterapkan.

b. Aspek Kreativitas Siswa SD

Aspek-aspek kreativitas siswa dapat dibedakan menjadi beberapa elemen penting yang mencerminkan kemampuan dan potensi siswa dalam berpikir kreatif. Berikut aspek-aspek kreativitas yang dikemukakan (Ngabdiningsih & Rivaningsih, 2023:58), yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*), merujuk pada kemampuan siswa untuk menghasilkan banyak ide atau jawaban dalam waktu yang singkat. Siswa yang memiliki kelancaran tinggi dapat dengan mudah mengemukakan berbagai gagasan dalam situasi pembelajaran.
2. Kelenturan (*Flexibility*), menunjukkan kemampuan siswa untuk berpindah dari satu ide ke ide lain dan menghasilkan solusi alternatif. Aspek ini mencerminkan keragaman dalam pemikiran dan pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian (*Originality*), mengacu pada kemampuan siswa untuk menciptakan ide-ide baru yang unik dan berbeda dari yang sudah ada. Keaslian merupakan indikator penting dari kreativitas, di mana siswa diharapkan dapat menghasilkan karya atau gagasan yang inovatif.
4. Pengembangan Ide (*Idea Development*), proses di mana siswa tidak hanya mengemukakan ide tetapi juga mengembangkannya menjadi konsep yang lebih matang dan aplikatif. Hal ini melibatkan kemampuan untuk merinci dan memperluas gagasan awal menjadi sesuatu yang lebih kompleks.

Berikut aspek-aspek kreativitas siswa yang disebutkan pada penelitian Siskowati & Prastowo (2022) diantaranya:

1. Observasi Hasil Karya atau Analisis Objek

Kreativitas siswa dapat dinilai dari hasil karya yang dihasilkan, seperti gambar atau produk kreatif lainnya yang memiliki nilai estetika dan orisinalitas.

2. Pertimbangan Subjektif

Guru sebagai penilai kreativitas siswa melihat hasil karya berdasarkan kriteria tertentu, seperti keunikan, keselarasan warna, atau teknik menggambar yang digunakan.

3. Kepercayaan Diri

Kreativitas berkaitan erat dengan tingkat kepercayaan diri siswa. Siswa yang percaya diri lebih berani mengekspresikan ide dan menciptakan karya yang orisinal.

Aspek-aspek kreativitas siswa Sekolah Dasar mencakup berbagai faktor yang mendukung pengembangan kreativitas, terutama dalam konteks pembelajaran (Rusmiati, Ashifa, & Herlambang, 2023). Imajinasi dan ekspresi merupakan aspek penting dalam kreativitas, di mana siswa dapat mengembangkan ide-ide baru dan mengekspresikannya melalui berbagai bentuk seperti menggambar, menulis, serta berbicara. Proses ini membantu siswa memahami dunia dengan cara yang lebih unik dan personal. Selain itu, kepercayaan diri juga menjadi faktor utama dalam kreativitas (Rusmiati & dkk., 2023). Siswa yang percaya diri akan lebih berani dalam mengemukakan gagasan, mencoba hal baru, serta mengekspresikan diri tanpa rasa takut akan kesalahan atau kritik.

Aspek berikutnya yang dijabarkan (Rusmiati & dkk., 2023) eksplorasi dan eksperimen, yang memungkinkan siswa untuk bereksperimen dengan ide-ide baru, menghubungkan konsep yang berbeda, serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan dalam pemecahan masalah. Dengan memberikan kebebasan untuk mencoba

dan gagal, kreativitas mereka dapat berkembang secara optimal. Selain itu, kemandirian berpikir juga menjadi faktor penting dalam kreativitas. Siswa yang kreatif mampu menemukan solusi sendiri terhadap masalah dan tidak hanya bergantung pada instruksi dari guru, melainkan mengembangkan pemikiran kritis dalam menyelesaikan berbagai tantangan.

c. Karakteristik Kreativitas Siswa SD

Menurut Williams dalam Munandar (Asikin & dkk., 2022:165), karakteristik kreativitas dibagi menjadi dua kategori:

1. Kategori pengetahuan, yang berkaitan dengan potensi berpikir yang luas/variatif.
2. Kategori sikap, yang berkaitan dengan perilaku dan perasaan individu. Mengoptimalkan potensi kreatif sejak usia sekolah dasar penting karena beberapa alasan: 1) hal ini dapat mengembangkan imajinasi anak, sehingga mereka dapat memaksimalkan potensi diri, yang merupakan aspek fundamental bagi individu; 2) ini juga diartikan sebagai kemampuan anak untuk mencari metode baru dalam menyelesaikan berbagai masalah yang dihadapi; 3) melibatkan anak dalam aktivitas inovatif bermanfaat dan membuat mereka merasa bahagia. Dari nilai-nilai kreatif tersebut, seseorang dapat melahirkan gagasan, penemuan, karya, atau teknologi modern yang nantinya akan membantu manusia dalam menjalankan aktivitas sehari-hari (Munandar, 2015:25).

d. Manfaat Pengembangan Kreativitas

Manfaat pengembangan kreativitas mencakup berbagai aspek yang berkontribusi pada perkembangan individu dan kemajuan masyarakat. Kreativitas tidak hanya mendorong individu untuk berpikir secara inovatif, tetapi juga membantu mereka dalam menemukan solusi baru terhadap berbagai permasalahan (Muliardi, 2023:3). Dengan kreativitas, seseorang dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritis, meningkatkan daya imajinasi, serta

menciptakan ide-ide yang orisinal dan bermanfaat (Latifah, Zwagery, Safithry, & Ngalmun, 2023:426). Selain itu, pendidikan memiliki peran penting dalam mengarahkan dan mengoptimalkan kreativitas agar dapat diterapkan secara efektif dalam berbagai bidang kehidupan. Manfaat pengembangan kreativitas, dapat mencakup beberapa aspek berikut (Hidayah, Istiningsih, & Widodo, 2022):

1. Mengembangkan imajinasi dan potensi diri, kreativitas membantu anak mengasah imajinasi siswa, yang berperan penting dalam mengoptimalkan potensi individu sejak dini.
2. Meningkatkan kemampuan *problem solving*, dengan kreativitas, anak mampu menemukan metode atau solusi baru dalam menghadapi berbagai permasalahan.
3. Meningkatkan kebahagiaan dan kepuasan diri, kegiatan kreatif yang bersifat inovatif dapat memberikan rasa senang dan kepuasan bagi anak, sehingga meningkatkan kesejahteraan emosional siswa.
4. Meningkatkan daya saing dan kesiapan masa depan, kreativitas memungkinkan anak untuk lebih adaptif terhadap perubahan zaman dan memiliki keunggulan dalam persaingan global.
5. Memfasilitasi pembelajaran yang lebih menarik, dengan kreativitas, anak menjadi lebih antusias dalam belajar dan menikmati proses pendidikan dengan lebih aktif.

Manfaat-manfaat ini menunjukkan bahwa pengembangan kreativitas sejak usia sekolah dasar sangat penting untuk membentuk individu yang inovatif, mandiri, dan siap menghadapi berbagai tantangan di masa depan.

e. Faktor Pendukung dan Faktor Penghambat Kreativitas

Kreativitas sebagai kemampuan yang dimiliki setiap individu dan dapat dikembangkan. Setiap orang memiliki potensi yang unik, tergantung pada bagaimana potensi tersebut diasah. Proses pengembangan kreativitas tidak akan berjalan optimal tanpa adanya dukungan dari berbagai faktor di sekitarnya. Faktor-faktor yang

mempengaruhi kreativitas anak meliputi faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung pengembangan kreativitas dapat dikelompokkan menjadi dua kategori, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor-faktor internal yang mendukung kreativitas meliputi beberapa aspek, di antaranya:

1. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri individu sendiri, seperti pengalaman yang telah dialami, kondisi kesehatan fisik dan mental, serta kemampuan bermain dan eksplorasi.
2. Faktor eksternal mencakup lingkungan luar individu, seperti lingkungan keluarga, pendidikan, dan masyarakat. Dalam pendidikan, kreativitas anak didukung dengan proses belajar yang menyenangkan dan kesempatan untuk mendiskusikan masalah. Di lingkungan keluarga, penting bagi keluarga untuk menghargai pendapat anak, memberi ruang untuk mengambil keputusan sendiri, dan mendukung aktivitas positif yang dilakukan anak.

Faktor yang memengaruhi perkembangan kreativitas meliputi motivasi, fasilitas yang tersedia, lingkungan yang mendukung, serta kesempatan untuk memperoleh pengetahuan (Yulianti, 2021:40-43).

Proses perkembangan kreativitas anak tidak selalu berjalan mulus sesuai harapan orang tua. Anak membutuhkan bimbingan yang tepat, dan kreativitasnya perlu dirangsang dengan cara yang benar. Namun, rangsangan yang kurang tepat dapat menghambat perkembangan kreativitas. Menurut Yulianti, (2021:44-47), beberapa faktor penghambat kreativitas anak meliputi:

1. Hadiah, meski hadiah dianggap sebagai penghargaan, pemberian hadiah justru bisa merusak motivasi anak. Anak cenderung melakukan sesuatu demi hadiah, bukan untuk mengembangkan kreativitas.
2. Kompetisi, kompetisi yang berkaitan dengan hadiah dapat mematikan kreativitas. Anak-anak berlomba menjadi yang terbaik,

sering kali hanya demi hadiah, yang bisa menghambat perkembangan kreativitas.

3. Lingkungan yang membatasi, kreativitas anak tidak dapat dipaksakan. Di sekolah, aturan yang ketat dan pembelajaran yang terstruktur bisa membuat anak kehilangan minat belajar dan kreativitas.
4. Keluarga, keluarga juga mempengaruhi perkembangan kreativitas anak. Harapan orang tua yang tidak sesuai dengan minat anak bisa menghalangi kreativitas, karena anak terpaksa mengejar sesuatu yang tidak disukai.

f. Indikator Kreativitas Sekolah Dasar

Kreativitas merupakan salah satu kompetensi esensial abad ke-21 yang sangat penting untuk dikembangkan sejak dini di tingkat sekolah dasar. Dalam ranah pendidikan dasar, kreativitas tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya seni atau produk, tetapi juga mencakup kemampuan berpikir divergen, menyelesaikan masalah, dan berinovasi dalam proses pembelajaran sehari-hari (Marini & dkk., 2025). Menurut Maryam, & Hulukati (2020) terdapat beberapa indikator utama kreativitas yang dapat digunakan untuk mengevaluasi dan membimbing siswa sekolah dasar, yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*)

Merujuk pada kemampuan siswa menghasilkan banyak ide atau jawaban. Anak yang kreatif mampu mengemukakan berbagai kemungkinan atau solusi dalam waktu relatif singkat.

2. Keluwesan (*Flexibility*)

Kemampuan untuk berpindah dari satu pendekatan ke pendekatan lain, berpikir dari berbagai sudut pandang, dan tidak terpaku pada satu pola penyelesaian masalah.

3. Keaslian (*Originality*)

Kemampuan menghasilkan ide-ide yang unik, tidak biasa, dan berbeda dari kebanyakan orang. Keaslian menunjukkan adanya

proses berpikir yang mandiri dan bebas dari pengaruh konvensional.

4. Perincian (*Elaboration*)

Kemampuan mengembangkan, merinci, dan menyempurnakan suatu ide secara mendalam. Anak-anak kreatif biasanya mampu menjelaskan atau menggambarkan ide mereka secara detail dan logis.

5. Rasa Ingin Tahu (*Curiosity*)

Dapat dilihat dari kecenderungan anak bertanya tentang berbagai hal yang belum diketahuinya dan memiliki antusiasme tinggi dalam mengeksplorasi informasi baru.

6. Keterbukaan terhadap Pengalaman Baru

Anak yang kreatif cenderung bersikap terbuka terhadap aktivitas baru, tidak takut mencoba, dan mampu belajar dari berbagai sumber dan pengalaman.

7. Keberanian Mengambil Risiko (*Risk-Taking*)

Kreativitas juga tampak dari keberanian siswa dalam mencoba hal baru tanpa takut gagal. Anak berani mengungkapkan pendapat, mencoba solusi alternatif, bahkan jika belum tentu benar.

Selain itu, kreativitas siswa Sekolah Dasar dapat dikategorikan ke dalam dua dimensi utama menurut Williams (Sari, Neviyarni, & Irdamurni, 2020), yaitu dimensi kognitif dan dimensi afektif. Masing-masing dimensi mencakup indikator yang mencerminkan kemampuan berpikir dan sikap terhadap proses kreatif (Sari & dkk., 2020).

1. Dimensi Kognitif (Pengetahuan dan Kemampuan Bernalar)

Dimensi ini berkaitan dengan kemampuan intelektual dan keterampilan berpikir kreatif siswa. Indikatornya meliputi:

- a) Kemampuan imajinatif, siswa mampu membayangkan sesuatu yang belum terjadi dan mewujudkannya dalam bentuk karya seperti gambar, cerita, atau drama.

- b) Kemampuan memecahkan masalah, siswa mampu mencari metode atau solusi alternatif dalam menyelesaikan suatu persoalan.
 - c) Fleksibilitas berpikir, siswa dapat beralih dari satu pendekatan ke pendekatan lain saat menghadapi tantangan.
 - d) Orisinalitas ide, siswa dapat menghasilkan gagasan yang unik dan tidak biasa dibandingkan dengan rekan-rekannya.
2. Dimensi Afektif (Sikap dan Perasaan terhadap Proses Kreatif)
- Dimensi ini berkaitan dengan sikap, minat, dan motivasi siswa dalam kegiatan kreatif. Indikatornya antara lain:
- a) Rasa ingin tahu tinggi, siswa gemar bertanya, bereksplorasi, dan menunjukkan ketertarikan terhadap hal-hal baru di luar tugas yang diberikan.
 - b) Keberanian menghadapi risiko, siswa tidak takut gagal atau salah dalam mencoba ide atau pendekatan baru.
 - c) Kesukaan terhadap tantangan, siswa merasa tertantang dan antusias dalam mengerjakan tugas yang membutuhkan pemikiran kreatif.
 - d) Ekspresi diri, siswa mampu menyampaikan ide, emosi, atau pemikirannya secara mandiri dan autentik melalui berbagai media.

Maka dari itu, untuk penelitian yang dilakukan tentang dinamika interaksi teman sebaya dalam mengembangkan kreativitas siswa kelas VI dalam proyek P5, indikator yang digunakan harus mencerminkan aspek-aspek kreativitas yang berkembang melalui interaksi sosial, seperti kerja sama, diskusi kelompok, dan eksplorasi ide secara kolektif. Indikator kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. Kelancaran (*fluency*), kemampuan siswa menghasilkan banyak ide melalui diskusi dan kerja kelompok.

2. Keluwesan (*flexibility*), kemampuan beradaptasi dan berpikir dari berbagai sudut pandang dalam situasi sosial.
3. Keaslian (*originality*), kemampuan menghasilkan ide unik yang muncul dari interaksi dan inspirasi teman sebaya.
4. Rasa ingin tahu (*curiosity*), antusiasme siswa dalam mengeksplorasi hal baru melalui pertanyaan dan pengamatan terhadap teman.
5. Keberanian mengambil risiko (*risk-taking*), keberanian menyampaikan ide baru meskipun berbeda dari pendapat mayoritas.
6. Kemampuan memecahkan masalah, kemampuan bekerja sama dalam menghadapi tantangan proyek secara kreatif dan kolaboratif.

Indikator-indikator ini dipilih dikarenakan secara langsung berkaitan dengan proses interaksi antar teman sebaya dan mencerminkan pertumbuhan kreativitas siswa dalam ranah proyek berbasis kolaborasi seperti Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

g. Proyek P5 (Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila)

Erna L, Eliya R, Cucu, Risnawati (2023:39) menjabarkan jika Proyek Penguatan Profil Pancasila adalah deskripsi lengkap tentang karakter dan kemampuan yang diharapkan dari lulusan, serta upaya untuk memperkuat nilai-nilai pancasila dalam diri siswa dan stakeholder lainnya. Profil ini berfungsi sebagai panduan bagi pendidik dan siswa di Indonesia. Selain itu, didalam Proyek Penguatan Profil Pancasila terdapat 6 dimensi profil pancasila yang dimana mencakup karakter dan kompetensi dasar yang harus dikembangkan oleh satuan pendidikan bagi siswa. Setiap semesternya terdapat Proyek Penguatan Profil Pancasila yang akan dilakukan setiap sekolah sesuai dengan tema yang akan dilaksanakan.

Profil Pelajar Pancasila (P5) bertujuan untuk membentuk karakter dan sikap siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila sebagai

landasan negara Indonesia. Berdasarkan peraturan Kemendikbudristek No. 56/M/2022, P5 dalam Kurikulum Merdeka adalah kegiatan kokurikuler berbasis proyek yang dirancang untuk memperkuat pencapaian kompetensi dan karakter sesuai dengan Profil Pelajar Pancasila, yang disusun berdasarkan Standar Kompetensi Lulusan (SKL). Pembentukan karakter dan kompetensi pelajar Pancasila dilakukan melalui budaya sekolah, pembelajaran intrakurikuler, proyek penguatan profil pelajar, serta kegiatan ekstrakurikuler (Salam, 2023:275).

Profil Pelajar Pancasila menjelaskan kompetensi dan karakter yang harus dikembangkan oleh setiap peserta didik di Indonesia. Konsep ini menjadi dasar bagi kebijakan pendidikan yang berfokus pada peserta didik (Erna, Eliya & dk., 2023:35), dengan tujuan membangun enam dimensi Profil Pelajar Pancasila secara utuh, yaitu: 1) beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, dan berakhlak mulia; 2) memiliki kesadaran kebhinekaan global; 3) mampu bekerja sama dalam gotong royong; 4) mandiri; 5) bernalar kritis; dan 6) kreatif. Salah satu penerapan konsep ini adalah melalui model pembelajaran berbasis Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5).

h. Faktor berpengaruh pada Kreativitas Siswa dalam Proyek P5

Dalam Kurikulum Merdeka, kebebasan dalam belajar menjadi elemen yang mendukung kreativitas siswa. Siswa diberi keleluasaan dalam memilih cara belajar yang sesuai dengan minat dan bakatnya, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif (Rusmiati & dkk., 2023). Lingkungan yang mendukung juga memainkan peran penting dalam kreativitas siswa. Dukungan dari guru, keluarga, serta lingkungan sekolah yang kondusif akan membantu siswa merasa nyaman untuk berekspresi dan mengembangkan ide-ide mereka tanpa takut dikritik secara negatif.

Melalui P5, siswa akan mendapatkan pemahaman mendalam tentang nilai-nilai Pancasila dan bagaimana nilai-nilai tersebut

membentuk kepribadian serta perilaku yang baik di usia remaja. Beberapa aspek penting dari P5 meliputi pengembangan karakter, pengenalan nilai-nilai kebangsaan, pendidikan kewarganegaraan, menghadapi tantangan remaja, pengenalan etika sosial dan moral, pentingnya keberagaman, serta persiapan masa depan. Dengan melibatkan siswa dalam P5, sekolah memberikan fondasi yang kuat untuk perkembangan karakter, mengajarkan nilai-nilai kebangsaan yang menjadi dasar negara, dan membantu mereka menghadapi tantangan selama masa remaja. Teresa Amabile (2013) menyatakan bahwa kreativitas dipengaruhi oleh interaksi antara individu, tugas, dan konteks. Dalam proyek P5, pendekatan ini dapat diterapkan dengan mempertimbangkan bagaimana konteks budaya, sosial, dan sejarah mempengaruhi pemahaman dan penerapan siswa terhadap nilai-nilai Pancasila. P5 berperan dalam mencetak generasi muda yang beretika, bertanggung jawab, dan siap berkontribusi positif bagi masyarakat dan negara.

Faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas siswa dalam Proyek P5 antara lain yang dijabarkan dari (Meo & dkk., 2023:100), yaitu:

1. Stimulasi: Pemberian tantangan, tugas, atau aktivitas yang mendorong siswa untuk berpikir kreatif, seperti kerajinan tangan atau media pembelajaran interaktif.
2. Lingkungan: Lingkungan belajar yang mendukung, baik secara fisik maupun sosial, seperti suasana kelas yang terbuka untuk berdiskusi, berpendapat, dan bekerja sama dalam kelompok.
3. Pengalaman Hidup Sebelumnya: Pengalaman yang dimiliki siswa di masa lalu, termasuk keterlibatan mereka dalam berbagai kegiatan kreatif, akan mempengaruhi kemampuan mereka dalam menghadapi tugas-tugas kreatif.

4. Kepribadian: Karakteristik pribadi, seperti sikap open-minded, memungkinkan siswa lebih mudah dalam mengembangkan kreativitasnya dibandingkan dengan siswa yang lebih tertutup.

Selain faktor-faktor tersebut, kreativitas juga dapat ditingkatkan melalui pemberian apresiasi, umpan balik konstruktif, pembiasaan dalam berpikir kritis seperti melalui pembuatan mind mapping, serta kegiatan kelompok yang dilakukan secara rutin.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Ana (2022), dengan judul “*Peran Teman Sebaya (Peer) Dalam Pembentukan Kepribadian Siswa Kelas Vi Di Sekolah Dasar Negeri 21 Lebong*” penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan penelitian lapangan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa teman sebaya memiliki peran yang sangat penting dalam pembentukan kepribadian siswa kelas VI di SD Negeri 21 Lebong. Teman sebaya berfungsi sebagai fasilitator, memberikan informasi baru yang dapat mengarah pada perilaku yang lebih baik, serta mengajarkan cara bersosialisasi dan berkomunikasi. Selain itu, mereka juga berperan sebagai mediator, dengan mendengarkan cerita dan keluhan temannya, membantu memecahkan masalah, memberikan nasehat, serta menjadi tempat bertukar perasaan. Teman sebaya juga berperan sebagai motivator, memberikan dukungan dan semangat, serta mengajak belajar bersama. Semua peran ini memiliki kontribusi yang signifikan dalam mendukung perkembangan sosial dan kepribadian siswa, sehingga menunjukkan pentingnya peran teman sebaya dalam kehidupan anak-anak di sekolah.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Handika (2019), dengan judul “*Interaksi Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Pai Kelas X Di Sma Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat*” penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Dengan hasil penelitian enunjukkan bahwa penerapan interaksi teman sebaya di SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat memberikan hasil yang memuaskan bagi

guru dan siswa, dengan terbentuknya komunikasi antar siswa yang saling berbagi pengalaman dan pengetahuan. Guru pendidikan agama Islam berperan sebagai pengawas dan pembimbing, membantu mengatasi kesulitan siswa dan mengevaluasi kemajuan mereka. Namun, terdapat beberapa masalah, seperti pemilihan tutor yang tepat, siswa yang enggan diajar teman sebaya, dan keterbatasan alokasi waktu. Dampak terhadap hasil belajar siswa terbilang rendah, dengan hanya beberapa siswa yang termotivasi, sehingga peran guru dalam menumbuhkan motivasi siswa lebih berpengaruh terhadap keberhasilan proses belajar.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Firdhaus (2024), dengan judul *“Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Ecobrick Dalam Upaya Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV Di Sekolah Dasar Islam (SDI) Mohammad Hatta Kota Malang”* penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian studi kasus. Hasil penelitian menggambarkan bagaimana guru merancang dan mengelola Proyek Profil Pelajar Pancasila untuk meningkatkan kreativitas siswa, khususnya melalui kegiatan *ecobrick* meskipun terdapat tantangan, proyek ini berhasil membentuk karakter siswa, terutama dalam hal kreativitas, namun memerlukan upaya lebih lanjut untuk mengatasi hambatan yang ada.
4. Pebru Alim Tufando (2025) dalam penelitiannya berjudul *“Implementasi Projek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan Relevansinya Terhadap Internalisasi Karakter Islami Peserta Didik Sekolah Menengah Atas di Kecamatan Karanganyar Purbalingga”* menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif fenomenologi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dengan kepala sekolah, guru, dan siswa, serta analisis dokumen di SMA Ma’arif NU Karanganyar dan SMK Negeri 1 Karanganyar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa implementasi P5 berdampak positif terhadap penguatan karakter Islami peserta didik, meliputi religiusitas, kejujuran, tanggung jawab, dan disiplin, dengan tema seperti “Suara Demokrasi”

dan “Kebekerjaan” yang melibatkan siswa secara aktif melalui pembelajaran kontekstual. Kendati demikian, masih terdapat tantangan berupa kurangnya pemahaman konsep P5 dan keterbatasan sumber daya, sehingga peneliti merekomendasikan peningkatan pelatihan guru, pengembangan modul berbasis nilai Islami, dan penyediaan fasilitas pendukung.

5. Evita Tri Rejeki (2024) dalam skripsinya berjudul *“Pemanfaatan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) pada Kurikulum Merdeka dalam Mengembangkan Social Skill pada Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Rejang Lebong”* menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan jenis penelitian lapangan. Data diperoleh melalui wawancara, observasi, dan dokumentasi dengan subjek kepala sekolah, guru waka kurikulum, dan guru kelas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemanfaatan P5 di SD Negeri 1 Rejang Lebong diwujudkan dalam proyek “TOAS LAMPIT” (Tanaman Obat di Lahan Sempit) yang menerapkan dua dimensi Profil Pelajar Pancasila, yaitu berakhlak mulia dan bergotong royong. Proyek ini berhasil mengembangkan keterampilan sosial siswa, meliputi keterampilan berkomunikasi, kolaborasi, empati, interpersonal, serta pengelolaan konflik. Melalui kegiatan ini, siswa terlibat aktif, mampu bekerja sama, menghargai pendapat orang lain, dan membangun hubungan positif antar teman

Berdasarkan uraian hasil penelitian yang relevan tersebut, dapat disajikan ringkasan persamaan dan perbedaan masing-masing penelitian dengan penelitian yang dilakukan penulis dengan judul *“Dinamika Interaksi Teman Sebaya dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Kelas VI pada Proyek Penguatan Profil Pancasila (P5) di SDN 50 Kota Bengkulu”* dalam bentuk tabel berikut:

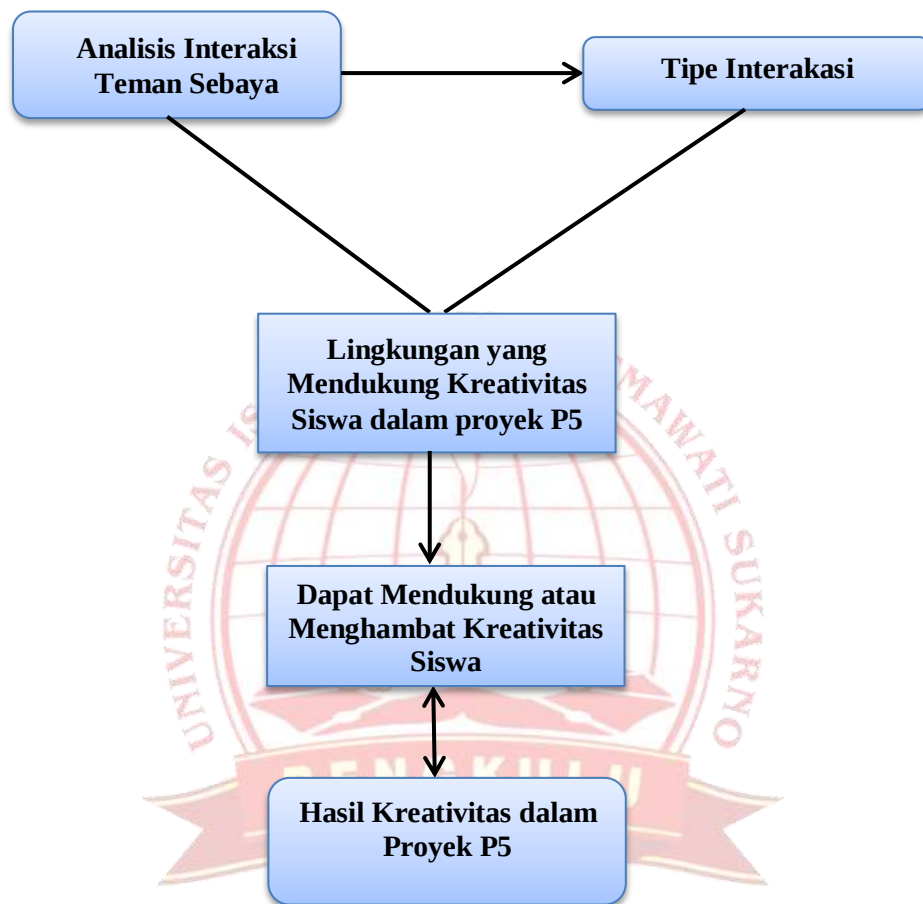
Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ana (2022)	Peran Teman Sebaya (<i>Peer</i>) Dalam Pembentukan Kepribadian Siswa Kelas VI di SDN 21 Lebong	Sama-sama membahas peran teman sebaya dalam perkembangan siswa, termasuk fungsi sebagai motivator dan fasilitator.	Fokus penelitian pada pembentukan kepribadian, sedangkan penelitian ini fokus pada pengembangan kreativitas siswa melalui P5.
2	Handika (2019)	Interaksi Teman Sebaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar pada Mata Pelajaran PAI Kelas X di SMA Negeri 1 Way Tenong Lampung Barat	Sama-sama meneliti interaksi teman sebaya dan dampaknya terhadap proses belajar.	Penelitian menitikberatkan pada hasil belajar PAI di SMA, sedangkan penelitian ini pada kreativitas siswa SD dalam P5.
3	Firdhaus (2024)	Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila Melalui Kegiatan Ecobrick dalam Upaya Menumbuhkan Kreativitas Peserta Didik Kelas IV di SDI Mohammad Hatta Kota Malang	Sama-sama membahas P5 sebagai sarana menumbuhkan kreativitas siswa.	Penelitian menggunakan proyek <i>ecobrick</i> di kelas IV, sedangkan penelitian ini menggunakan proyek P5 yang telah selesai dilakukan oleh kelas VI.
4	Tufando (2025)	Implementasi Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5) dan Relevansinya Terhadap Internalisasi Karakter Islami Peserta Didik Sekolah Menengah Atas Di Kecamatan Karanganyar Purbalingga (Studi Kasus di SMA Ma'arif NU Karanganyar dan SMK Negeri 1 Karang	Sama-sama membahas pelaksanaan Proyek P5, dan proses kegiatan P5 dan peran berbagai pihak di sekolah.	Telaah ini lebih fokus pada implementasi P5 secara umum termasuk strategi pelaksanaan, hambatan, dan solusi, bukan secara khusus pada interaksi teman sebaya atau kreativitas siswa.

5	Rejeki (2024)		Sama-sama meneliti hubungan sosial atau kerja sama di lingkungan sekolah. Dan mengkaji dampak interaksi terhadap perkembangan siswa.	- Fokus penelitian peneliti lebih kepada hubungan kerja sama atau interaksi sosial dalam konteks pembelajaran tertentu (bukan spesifik pada Proyek P5). - Tidak secara langsung menghubungkan interaksi teman sebaya dengan kreativitas siswa. - Konteks dan lokasi penelitian berbeda.
---	---------------	--	---	---

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini berfungsi sebagai pijakan konseptual (Hardani, & dkk., 2023:116), untuk memahami hubungan antara interaksi teman sebaya dan pengembangan kreativitas siswa dalam pelaksanaan Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila (P5). Interaksi sosial di antara siswa, terutama dalam konteks kolaboratif seperti P5, diyakini berperan penting dalam menumbuhkan berpikir kreatif, motivasi, dan eksplorasi ide (Nadiah, & Aminanti, 2024). Proyek P5 memberi ruang bagi siswa untuk berpartisipasi aktif dan berinteraksi secara eksploratif dalam konteks nyata. Berlandaskan teori konstruktivisme sosial, penelitian ini memfokuskan perhatian pada bagaimana teman sebaya dapat mendorong kreativitas siswa kelas VI di SDN 50 Kota Bengkulu melalui pengalaman dan interaksi yang terjadi secara langsung di lingkungan belajar.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian