

interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika

kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

B. Jenis-jenis Analogi dalam Model *Synectics*

Melalui analogi maka terjadi suatu proses kreatif yang disadari, terbentuk jarak konseptual antara siswa dengan obyek, dan memungkinkan untuk berpikir kreatif. Dengan terbentuknya jarak konseptual maka secara emosional akan memberikan kebebasan struktur mental dan dapat mengarah ke dalam cara berpikir yang baru.

Dan kapan kira-kira akan berhenti? Tujuan kegiatan ini adalah untuk mengarahkan jarak konseptual terbentuk dengan baik, semakin besar jarak konseptual maka akan semakin besar kemungkinan diperoleh gagasan baru. Menurut Gordon jarak konseptual bisa dilihat dari adanya keterlibatan dalam proses analogi.

Selanjutnya dijelaskan adanya empat keterlibatan yang mungkin terjadi ketika melakukan analogi, yaitu:

- a. Keterlibatan terhadap fakta yaitu proses analogi terhadap fakta yang dikenal tanpa menggunakan cara pandang baru dan tanpa keterlibatan empati, misalnya: seandainya saya menjadi mesin maka saya merasa panas.
- b. Keterlibatan dengan emosi yaitu proses analogi dengan melibatkan unsur emosi, misalnya: seandainya saya menjadi mesin maka saya menjadi kuat.
- c. Keterlibatan dengan empati pada benda-benda hidup yaitu proses analogi dengan melibatkan emosi dan kinestetik pada objek analogi, misalnya: seandainya saya menjadi mobil, saya merasa seperti sedang mengikuti lomba balapan, dan saya jadi tergesa-gesa.
- d. Keterlibatan dengan empati pada benda-benda mati yaitu proses analogi dengan menempatkan diri subjek sebagai suatu objek anorganik dan mencoba memperluas masalah dari pandangan simpati, misalnya, seandainya saya menjadi mesin, saya tidak tahu kapan harus berjalan dan kapan harus berhenti. Seseorang akan bekerja untuk saya.

Aplikasi dari *Synectics* dapat diterapkan di dalam seluruh mata pelajaran, Model ini akan menghasilkan kreatifitas dalam menulis, melakukan penyelidikan dalam problem sosial, menciptaka sebuah desain atau produk, serta memperluas konsep belajar siswa.

D. Pedoman Implementasi

Synectics sebagai salah satu model pembelajaran mempunyai beberapa keuntungan, diantaranya adalah 1) mampu meningkatkan kemampuan untuk hidup dalam suasana yang kompleks dan menghargai adanya perbedaan; 2) mampu merangsang kemampuan berfikir kreatif; 3) mampu mengaktifkan kedua belahan otak; 4) mampu memunculkan adanya pemikiran baru. Selain itu, kelebihan dari metode *synectics* yang lainnya adalah bisa dikombinasi dengan model yang lan (Joyce dan Weil, 1972).

Pada proses yang terjadi dalam *synectics*, seseorang mampu mengatasi hambatan mental yang membelenggunya, selain itu kemampuan berfikir divergen dan kemampuan untuk memecahkan masalah akan terus berkembang (Medsker, 2001). Selanjutnya ia menjelaskan strategi yang harus dilalui ketika membuat sesuatu yang asing menjadi lazim atau membuat yang lazim menjadi asing yaitu: 1) Mendefinisikan atau menggambarkan situasi saat ini atau masalah yang sedang dihadapi; 2) menulis gagasan tentang analogi langsung; 3) menulis reaksi terhadap hasil analogi langsung; 4) mengeksplorasi sesuatu yang menjadi konflik; 5) membuat analogi langsung yang baru; dan 6) mengujinya dalam situasi yang nyata.

menjadi konflik; 5) membuat analogi langsung yang baru; dan 6) mengujinya dalam situasi yang nyata.

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah

(*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun

kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 -dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong

kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari synetics yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Menurut Joyce (1982) terdapat tiga prinsip yaitu:

- a. Prinsip reaksi mengacu pada respon guru terhadap siswanya. Diharapkan guru menerima semua respon siswa apapun bentuknya dan menjamin bahwa hal tersebut seolah-olah merupakan ungkapan kreatif siswa, akan tetapi melalui pertanyaan evokatif, guru

cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari synectics yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kretivitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu

dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synetics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa

dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kretivitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah

(*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun

kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong

siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami

berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika

kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synetics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kretivitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan

mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari;

kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan

dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kreativitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok

synectics tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu

dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa

dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan

antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong

kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna

mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari synectics yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kreativitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah

mengabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model

pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini dikembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari synectics yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kretivitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah

(*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun

kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Selanjutnya, ia juga menjelaskan tentang strategi tersebut dalam praktek pembelajaran yang dalam prakteknya terbagi menjadi tujuh tahapan yaitu: 1) Masukan substansial yaitu guru mengemukakan permasalahan pada siswa untuk diselesaikan; 2) Pembuatan analogi langsung dengan cara guru menyuruh siswa untuk membuat analogi langsung dan siswa melakukannya; 3) Guru mengidentifikasi hasil analogi yang telah dibuat siswa; 4) Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 5) Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim; 6) Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan 7) Siswa menghasilkan suatu produk melalui analogi langsung (Medsker, 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kretivitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-

organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara

kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kreativitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).

Istilah *synectics* diambil dari bahasa Yunani, yang berasal dari kata *syn* yang berarti menggabungkan dan kata *ectics* yang mempunyai pengertian unsur yang berbeda, dengan demikian arti *synectic* adalah menggabungkan unsur yang berbeda. *Synectics* merupakan suatu pendekatan baru yang menarik guna mengembangkan kreativitas. Model ini dilakukan dengan cara menganalogikan pengalaman siswa ke dalam suatu model atau pengetahuan lama yang mereka miliki, agar kreativitas berfikir terjadi. Model ini dirancang William J.J Gordon dan kawan-kawannya. Mula-mula Gordon menerapkan prosedur *synectics* guna keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam organisasi-organisasi industri, di mana individu dilatih untuk mampu bekerja sama satu dengan yang lainnya dan nantinya berfungsi sebagai orang yang mampu mengatasi masalah (*problem-solvers*) atau sebagai orang yang mampu mengembangkan produksi (*product-developers*). Model *synectics* dirancang untuk meningkatkan kreasi individu dan kelompok. Secara implisit, model ini adalah menyenangkan. Partisipasi dalam suatu kelompok *synectics* tentang kreatif merupakan andil yang unik untuk membantu pengembangan pemahaman interpersonal dan rasa kemasyarakatan, sehingga menyebabkan yang bersangkutan dapat saling memahami

satu dengan yang lainnya. Dasar satu-satunya aktifitas kelompok *synectics* adalah kesederhanaan berfikir dan suasana yang menyenangkan yang mendorong kemantapan sebagian besar partisipan yang takut atau malu.

Dalam dunia keilmuan, *synectics* biasanya berhubungan dengan kreativitas dan pemecahan masalah, selain itu juga berhubungan dengan dinamika kelompok dalam latihan berfikir. Pada awalnya, *synectics* dikembangkan dalam dunia Industri namun dalam perkembangannya ternyata sukses diterapkan dalam dunia pendidikan dan dikenal sebagai salah satu model pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan kreatifitas siswa.

Model ini di kembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, anggapan dasar tersebut oleh Gordon dituangkan dalam asumsi dasar yang mendasari *synectics* yaitu: (1) kreativitas adalah sesuatu yang penting dalam kegiatan sehari-hari; (2) proses kreatif dapat di deskripsikan secara kongkret, deskripsi ini dipergunakan untuk pengembangan metode pengajaran yang dapat mengembangkan kretivitas secara individu maupun kelompok; (3) penemuan kreatif dalam bidang seni dan sains adalah sama dan diperoleh melalui proses dasar intelektual yang sama; (4) proses kreatif individu serupa dengan proses kreatif kelompok. (Gordon 1961 dalam Medsker 2001).