

# Synectics Model



**PROGRAM MAGISTER PENDIDIKAN SAINS  
PASCASARJANA UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**

**2017**

# Synectics Model

**TUJUAN DAN ASUMSI**

**KREATIVITAS DAN PROSES SYNECTICS**

**AKTIVITAS METAMORFORIK**

**SINTAKS**

**EFEK**

**CONTOH**

# PENDAHULUAN

Istilah sinektik berasal dari bahasa Yunani yang berarti penggabungan unsur-unsur atau gagasan-gagasan yang berbeda-beda yang tampaknya tidak relevan.

Ditemukan dan diperkenalkan pertama kali oleh *William J.J. Gordon (1980:168)*, yang menyatakan bahwa sinektik berarti strategi mempertemukan berbagai macam unsur, dengan menggunakan kiasan untuk memperoleh satu pandangan baru.

Model Sinektik berorientasi meningkatkan kemampuan pemecahan masalah, ekspresi kreatif, empati dan wawasan dalam hubungan sosial.

Model sinektik biasa digunakan untuk keperluan mengembangkan "aktivitas kelompok" dalam 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 (*products-developers*).

# Menurut Gordon ada empat pandangan yang mendasari sinektik dan sekaligus menentang pandangan lama tentang kreativitas.

Kreativitas merupakan kegiatan sehari-hari.

- Proses kreativitas bukanlah pekerjaan yang luar biasa karena kreativitas merupakan bagian dari kegiatan kerja kita sehari-hari dan berlangsung seumur hidup.

Proses kreativitas bukanlah hal misterius

- Proses ini dapat diuraikan secara jelas dalam melatih seseorang secara langsung sehingga dapat meningkatkan kreativitas

Kreativitas tercipta di segala bidang

- Kreativitas itu tidak terbatas hanya dalam bidang seni saja. Contohnya pada bidang-bidang sains dan mesin pun meningkat dan berkembang karena kreasi manusia.

Peningkatan berpikir kreatif individu dan kelompok sama

- Individu dan kelompok menimbulkan ide-ide dan produk dalam berbagai hal.

# Menurut Gordon pemrosesan spesifik dalam sinektik dikembangkan dari seperangkat anggapan dasar tentang psikologi kreativitas, di antaranya:

Memunculkan proses kreatif menuju kesadaran serta mengembangkannya secara nyata membantu kreativitas. Kita dapat langsung meningkatkan kapasitas kreatif baik terhadap individu maupun kelompok.

Komponen emosional lebih penting daripada komponen intelektual. Kreativitas merupakan pengembangan pola mental baru. Hal-hal yang bersifat irasional dapat membuka pikiran dan membimbing mental guna memungkinkan ide-ide baru. Menurut Gordon, walaupun, dasar keputusan itu bersifat rasional, namun irasionalitas merupakan komponen mental yang penting untuk menggerakkan dan mengembangkan ide meskipun ia bukan pembuat keputusan.

Elemen-elemen emosional dan irasional harus dipahami guna meningkatkan kemungkinan sukses dalam situasi *problem-solving*. Menganalisis kejelasan proses emosional dan irasional dapat membantu individu dan kelompok untuk meningkatkan kreativitas. Aspek-aspek irasional dapat dipahami dan mengontrol kesadaran. Kecakapan mengontrol kesadaran ini melibatkan metafora dan analogi yang merupakan objek sinektik.

# AKTIVITAS METAMORFORIK

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia **Metafora** merupakan istilah linguistik yang berarti pemakaian kata atau kelompok kata bukan dengan arti yang sebenarnya, melainkan sebagai lukisan yang berdasarkan persamaan atau perbandingan.

Metafora memperkenalkan jarak konseptual antara siswa dengan materi objek atau subjek dan mendorong pemikiran-pemikiran orisinal. Aktivitas metaforis selanjutnya tergantung pada pengetahuan siswa, untuk membantu mereka menghubungkan dan melihat gagasan-gagasan familiar dari perspektif yang baru. (Joyce & Weil, 2009).

# Analogi yang digunakan sebagai basis dalam model sinektik (Joyce & Weil, 2009)

Analogi personal (*personal analogy*)

Analogi langsung (*direct analogy*)

Konflik padat (*compressed conflict*)



# Analogi personal (*personal analogy*)

- Hakikatnya terletak pada keterlibatan empatik siswa. Dalam proses ini, siswa diharuskan untuk berempati pada gagasan-gagasan atau subjek-subjek yang dibandingkan. Siswa harus merasa bahwa mereka menjadi bagian dari unsur fisik dari masalah tersebut. Dengan kata lain, analogi personal mengharuskan lepasnya identitas diri sendiri menuju ruang atau objek lain.
- Tujuan memperkenalkan tingkatan-tingkatan analogi personal ini bukan untuk mengidentifikasi bentuk-bentuk aktivitas metaforis, melainkan untuk menyediakan petunjuk tentang bagaimana jarak konseptual yang baik terbangun.
- Gordon percaya bahwa fungsionalitas analogi-analogi secara langsung sebanding dengan jarak yang tercipta. Semakin lebar jarak, semakin dekat siswa mampu mendapatkan gagasan-gagasan baru.

Gordon (Joyce & Weil, 2009)) mengidentifikasi empat tingkat keterlibatan dalam analogi personal, yaitu



# Analogi langsung (*direct analogy*)

- Merupakan perbandingan dua objek atau konsep.
- Fungsinya yaitu untuk mentransposisikan kondisi-kondisi topik atau situasi permasalahan yang asli pada situasi lain untuk menghadirkan pandangan baru tentang gagasan atau masalah tersebut. Proses ini melibatkan identifikasi pada orang, tumbuhan, hewan, atau benda mati.

# Konflik padat (*compressed conflict*)

- Secara umum didefinisikan sebagai frasa yang terdiri dari dua kata dimana kata-kata tersebut tampak berlawanan dengan kata lain
- Konflik-konflik itu merefleksikan kemampuan siswa dalam memasukkan dua kerangka rujukan dengan tetap berpedoman pada satu subjek.
- Semakin besar jarak antara kerangka rujukan, semakin besar fleksibilitas mental.

# SINTAKS

Strategi  
Satu

- *Syntax for creativity something new*

Strategi  
Dua

- *Syntax for making the strange familiar*

# Strategi 1

Description of present condition

- The teacher has students describe situation or topic as they see it now.

Direct Analogy

- Students suggest direct analogies, select one, and explore (describe) it further.

Personal Analogy

- Students become the analogy they selected in phase two.

Compressed Conflict

- Students take their descriptions from phase two and three, suggest several compressed conflicts, and choose one.

Direct Analogy

- Students generate and select another direct analogy, based on the compressed conflict.

Re-examination of the original task

- Teacher has students move back to original task or problem and use the last analogy and or the entire synectics experience

# Strategi 2

## Substantive input

- Teacher provides information on new topic.

## Direct Analogy

- Teacher suggests direct analogy and asks students to describe the analogy

## Personal Analogy

- The teacher has students become the direct analogy

## Comparing Analogies

- Students identify and explain the points of similarity between the new material and the direct analogy.

## Explaining Differences

- Students explain where the analogy does not fit.

## Exploration

- Students re-explore the original topic on its own terms.

## Generating Analogy

- Students provide their own direct analogy and explore the similarities and differences.

# EFEK SYNECTICS DALAM PEMBELAJARAN



meningkatkan kemampuan untuk hidup dalam suasana yang kompleks dan menghargai adanya perbedaan;



merangsang kemampuan berfikir kreatif;



mengaktifkan kedua belahan otak;



memunculkan adanya pemikiran baru



# APLIKASI

- Digunakan di semua bidang kurikulum dan ilmu pengetahuan
- Penerapan prosedur: diskusi guru-murid di kelas dan pembuatan bahan ajar untuk siswa
- Produk atau aktivitas synectics tidak selalu ditulis . Misal : lisan, bermain peran, lukisan dan grafis, atau perubahan perilaku
- Digunakan semua usia
- Model efektif untuk siswa yang menarik diri dari kegiatan-kegiatan belajar "akademis" karena mereka tidak bersedia mengambil risiko yang salah.
- Isu-isu sosial dieksplorasi melalui bermain peran, penyelidikan grup, dan memperluas kekayaan masalah serta perasaan

# CONTOH TAHAPAN SYNECTICS

1. Masukan substansial (guru mengemukakan permasalahan)  
Contoh : Guru menunjukkan air sungai tercemar dan air sumur. Apakah kita dapat menggunakan air sungai untuk minum?
2. Pembuatan analogi langsung  
Contoh : Perhatikan air sungai ini. Seperti apakah air sungai tersebut? (seperti susu cokelat)
3. Mengidentifikasi hasil analogi
4. Siswa menjelaskan kemiripan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim;  
Contoh : Apa kemiripan air sungai tercemar dengan susu cokelat? (kental, warnanya)
5. Siswa menjelaskan perbedaan antara sesuatu yang asing dengan yang lazim;  
Contoh : Apa perbedaan air sungai tercemar dengan susu cokelat? (bau)
6. Siswa mengeksplorasi topik yang bersifat original; dan  
Contoh : eksplorasi topik pencemaran air
7. Siswa menghasilkan suatu produk/desain melalui analogi langsung.  
Contoh : mendesain eksperimen

# KELEBIHAN SYNECTICS

- Strategi ini bermanfaat untuk mengembangkan pengertian baru pada diri siswa tentang sesuatu masalah sehingga dia sadar bagaimana bertingkah laku dalam situasi tertentu
- Strategi ini bermanfaat karena dapat mengembangkan kejelasan pengertian dan internalisasi pada diri siswa tentang materi baru
- Strategi ini dapat mengembangkan berfikir kreatif, baik pada diri siswa maupun pada guru
- Strategi dilaksanakan dalam suasana kebebasan intelektual dan kesamaan martabat antar siswa
- Strategi ini membantu siswa menemukan cara berfikir baru dalam memecahkan suatu masalah.

# KEKURANGAN SYNECTICS

- Strategi ini sulit dilaksanakan bagi guru dan siswa sudah biasa melaksanakan pada penyampaian informasi, yang terutama tertuju pada pengembangan aspek intelektual.
- Karena strategi ini menitik beratkan pada berfikir reflektif dan imajinatif dalam kegiatan yang terjadi dalam situasi tertentu, maka ada kemungkinan siswa kurang menguasai fakta-fakta dan prosedur melaksanakan sesuatu ketrampilan.
- Untuk memecahkan masalah-masalah ilmiah, maka sangat diperlukan lingkungan yang memadai dan laboratorium atau sumber-sumber yang serasi dan memadai, yang mungkin belum terjangkau oleh sekolah-sekolah yang belum maju.
- Strategi menuntut agar guru mampu menempatkan diri sebagai pemrakasa dan pembimbing, kemampuan mana belum tentu dimiliki oleh semua guru.



**TERIMAKASIH**