

KEAJAIBAN KOSA KATA “EMAS (GOLD)”

Riyanto

3.1 Pendahuluan

EMAS dalam bahasa Indonesia dan *GOLD* dalam bahasa Inggrisnya. Emas merupakan logam mulia yang diminati manusia. Umumnya emas digunakan untuk perhiasan, cincin perkawinan, investasi, atau keperluan lain, seperti digunakan sebagai tropi penghargaan bagi juara I dalam lomba apapun dan emas juga pernah digunakan sebagai alat tukar jual beli. Harganya digunakan sebagai standar mata uang dan masih ada lagi yang lainnya. Kosa kata emas juga banyak digunakan untuk menamai garis atau bidang atau bilangan istimewa seperti *golden section*, *golden ratio*, *golden mean*, *golden rectangle*, *golden triangle*, dan *golden number*; untuk tahun emas disebut *golden age*. Selain itu, masih ada istilah perkawinan emas, zaman keemasan, dan lain-lain. Ternyata kosa kata emas masih memiliki keajaiban lagi. Apakah itu? Marilah kita ikuti sajian berikut ini.

Masih ingatkah anda tentang permainan mengganti huruf-huruf dari kosakata dengan angka-angka lalu menjumlahkannya? Jika lupa mari kita ikuti paparan berikut. Permainan mengganti huruf dengan angka dalam kosakata sudah lama dilakukan oleh orang. Sekitar tahun 2005, saat pertama kali dilihatkan permainan tersebut oleh salah satu instruktur pembelajaran di Padang, saya sempat kagum. Permainannya seperti ini, jika $A = 1$, $B = 2$, ..., dan $Z = 26$ maka *money* = 72%, *hardwork* = 98%, *knowledge* = 96%, dan *Attitude* = 100%. Dalam tanyangan *power point* tersebut dinyatakan bahwa *Attitude*-lah yang menentukan keberhasilan seseorang. Saat itu, saya berpikiran hebat sekali orang yang menciptakan permainan itu. Beberapa kali, permainan tersebut juga saya sampaikan kepada pebelajar saat mengajar atau melatih. Pernah juga muncul pertanyaan dari teman, bagaimanakah jika kosa kata bahasa Indonesia? Apakah kosa kata sikap juga berjumlah 100%.

Lima tahun kemudian, setelah dikaji ternyata **ada kekeliruan** dalam permainan di atas. Kekeliruannya terletak pada: 1) penggunaan konsep persen dan 2) jumlah kosa kata tidak sama (ada yang satu kosa kata dan ada yang 1 prase). Dalam permainan itu yang dilakukan hanya menjumlahkan huruf-huruf dalam kosakata tetapi diberikan satuan persen. Seharusnya, jika digunakan satuan persen maka jumlah setiap kosakata dibagi total A--Z dikalikan 100%. Jika $A = 1$, $B = 2$, ..., dan $Z = 26$ maka jumlah A—Z = 351. Jadi yang betul adalah *money* = $72/351 \times 100\% = 20,51\%$, *hardwork* = $98/351 \times 100\% = 27,92\%$, *knowledge* = $96/351 \times 100\% = 27,35\%$, dan *Attitude* = $100/351 \times 100\% = 28,49\%$. Dengan demikian, ATTITUDE tidak lagi 100% tetapi 28,49%. Kekeliruan kedua yaitu: tidak ada batasan jumlah kosakata. Kekeliruan kedua tersebut dapat berakibat diperolehnya prase yang memiliki jumlah lebih besar dari 100, sehingga memiliki nilai persentase yang lebih besar daripada ATTITUDE. Jika kekeliruan tersebut diikuti terus maka kata seperti *corruption* = 149%, apalagi yang lebih dari satu kata.

3.2 Pengembangan Permainan

Berdasarkan kekeliruan tersebut, perlu dikembangkan permainan lain yang memenuhi kaidah aritmatika. Dalam tulisan ini akan dikembangkan pencarian kosakata bermakna sama dari bahasa Indonesia dan bahasa Inggris yang memiliki jumlah angka sama. Dalam permainan ini dibatasi hanya 1 kosakata dan bukan prase. Adakah kosakata seperti itu?

Berikut ini disajikan tabel konversi yang dapat membantu menjawab masalah tersebut.

Tabel 3.1 Konversi huruf dengan angka

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

Berdasarkan Tabel 3.1, diperoleh hasil sebagai berikut.

Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	Ket.
G-O-L-D	E-M-A-S	
$7+15+12+4 = 38$	$5+13+1+19 = 38$	Sama
S-I-L-V-E-R	P-E-R-A-K	Beda
$19+9+12+22+5+18 = 85$	$16+5+18+1+11 = 51$	
I-R-O-N	B-E-S-I	Beda
$9+18+15+14 = 56$	$2+5+19+9 = 35$	
H-O-N-E-S-T	J-U-J-UR	Beda
$8+15+14+5+19+20 = 81$	$10+21+10+21+18 = 80$	
S-P-I-R-I-T	S-E-M-A-N-G-A-T	Beda
$19+16+9+18+9+20 = 91$	$19+5+13+1+14+7+1+20 = 80$	
S-T-R-O-N-G	K-U-A-T	Beda
$19+20+18+15+14+7 = 93$	$11+21+1+20 = 53$	
D-I-L-I-G-E-N-T	R-A-J-I-N	Beda
$4+9+12+1+9+7+5+14+20 = 80$	$18+1+10+9+14 = 52$	
L-A-Z-Y	M-A-L-A-S	Kebalikan
$12+1+26+25 = 64$	$13+1+12+1+19 = 46$	
P-A-T-I-E-N-T	S-A-B-A-R	Beda
$16+1+20+9+5+14+20 = 85$	$19+1+2+1+18 = 41$	
P-E-A-C-E	D-A-M-A-I	Beda
$16+5+1+3+5 = 30$	$4+1+13+1+9 = 38$	
I-N-D-E-P-E-N-D-E-N-T	B-E-B-A-S	Beda
$9+14+4+5+16+5+14+4+5+14+20 = 110$	$2+5+2+1+19 = 29$	
C-A-R-E-F-U-L	T-E-L-I-T-I	Beda
$3+1+18+5+6+21+12 = 66$	$20+5+12+9+20+9 = 75$	
M-O-N-E-Y	U-A-N-G	Beda
$13+15+14+5+25 = 72$	$21+1+14+7 = 43$	

Bahasa Inggris	Bahasa Indonesia	Ket.
W-O-R- K	K-E-R-J-A	Beda
$23+15+18+11 = 67$	$11+5+18+10+1 = 45$	
K-N-O-W-L-E-D-G-E	P-E-N-G-E-T-A-H-U-A-N	Beda
$11+14+15+23+12+5+4+7+5 = 96$	$16+5+14+7+5+20+1+8+21+1+14 = 102$	
A-T-T-I-T-U-D-E	S-I-K-A-P	Beda
$1+20+20+9+20+21+4+5 = 100$	$19+9+11+1+16 = 56$	
C-O-R-R-U-P-T-I-O-N	K-O-R-U-P-S-I	Beda
$3+15+18+18+21+16+20+9+15+14=149$	$11+15+18+21+16+19+9 = 109$	
L-E-A-R-N-I-N-G	B-E-L-A-J-A-R	Beda
$12+5+11+18+14+9+14+7= 90$	$2+5+12+1+10+1+18 = 49$	
J-U-S-T	A-D-I-L	Beda
$10+21+19+20=70$	$1+4+9+12 = 26$	
G-A-M-B-L-E	J-U-D-I	Beda
$7+1+13+2+12+5 = 40$	$10+21+4+9 = 44$	
G-R-E-E-D-Y	S-E-R-A-K-A-H	Beda
$7+18+5+5+4+25 = 64$	$19+5+18+1+11+8 = 62$	
J-E-A-L-O-U-S	I-R-I	Beda
$10+5+1+12+15+21+19 = 83$	$9+18+9 = 36$	
L-I-E	B-O-H-O-N-G	Beda
$12+9+5 = 26$	$2+15+8+15+14+7 = 61$	
J-U-G-D-E	H-A-K-I-M	Beda
$10+21+7+4+5 = 47$	$8+1+11+9+13 = 42$	
T-E-A-C-H-E-R	G-U-R-U	Beda
$20+5+1+3+8+5+18 = 60$	$7+21+18+21 = 67$	
L-E-A-D-E-R	P-E-M-I-M-P-I-N	Beda
$10+21+7+4+5 = 47$	$16+5+13+9+13+16+9+14 = 95$	

Ajaib, hanya kosa kata “EMAS” dan “GOLD” yang memiliki jumlah sama. Adakah kosakata lain yang bermakna sama dari bahasa berbeda dan memiliki jumlah angka sama? Bagi pembaca yang ingin mengembangkan permainan ini, dipersilahkan.

3.3 Penutup

Permainan ini, selain menghibur dapat juga digunakan untuk melatih anak menjumlahkan beberapa angka. Semoga dapat menghibur para pembaca dan meningkatkan kemampuan hitungnya.