

(LKM)

LEMBAR KERJA MURID

BAHASA INDONESIA KELAS V

sinonim

Menemukan Kata Sinonim dan Antonim

antonim

IDENTITAS KELOMPOK

Anggota:

1.
2.
3.
4.
5.



Kelas :



Tanggal :

A
B
C



CAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN



Pada akhir Fase C, murid mampu memahami dan menggunakan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, konotatif, dan kiasan. Murid mampu memilih serta menggunakan kata yang tepat sesuai konteks dalam komunikasi lisan maupun tulisan.



TUJUAN PEMBELAJARAN

1

Melalui kegiatan permainan Domino Berantai Sinonim dan Antonim, murid mampu menganalisis hubungan antar kata dengan menentukan pasangan sinonim atau antonim dengan tepat.



2

Melalui kegiatan mengamati teks, murid mampu mengevaluasi ketepatan penggunaan kata sinonim dan antonim berdasarkan konteks kalimat secara tepat.



3

Melalui kegiatan diskusi, murid mampu menciptakan kalimat menggunakan kata sinonim atau antonim yang sesuai dengan konteks secara tepat.



4

Melalui kegiatan diskusi, murid mampu mempresentasikan hasil diskusi tentang hubungan sinonim dan antonim beserta contoh penggunaannya dalam kalimat dengan percaya diri.



5

Sinonim dan antonim beserta contoh penggunaannya dalam kalimat dengan percaya diri.



PETUNJUK Pengerjaan

1

Susun kartu domino yang telah diberikan guru.



2

Cocokkan salah satu sisi kartu dengan kata yang memiliki makna sinonim atau antonim.



3

Tiap kelompok diberikan kesempatan 2 babak.



4

Babak pertama menerima 1 set kartu domino sinonim.



5

Babak kedua menerima 1 set kartu domino antonim.



6

Setiap memasang kata, tuliskan pasangan kata tersebut pada tabel LKM yang telah disediakan.



7

Diskusikan setiap jawaban bersama anggota kelompok di meja masing-masing.



8

Buatkan kalimat sederhana dari 5 pasang kata yang telah kalian temukan.



9

Jika kegiatan menyusun kartu dan membuat kalimat sudah selesai, kerjakan soal teka-teki silang.



10

Setorkan jawaban kepada Guru.







Contoh Kalimat dari Pasangan Kata

Kalimat Sinonim

- 1 Dodo **sukses** meraih juara pertama
- 2 Dodo **berhasil** Menyelesaikan permainan Domino
- 3
- 4
- 5

Kalimat Antonim

- 1 Ruangan itu **gelap** karena lampunya mati
- 2 Ruangan itu **terang** setelah lampunya menyala.
- 3
- 4
- 5



TEKA-TEKI SILANG



SINONIM

- 2. Cepat
- 3. Pintar
- 5. bohong
- 9. Senang
- 10. Cantik

ANTONIM

- 1. Rajin
- 4. Berani
- 6. Tinggi
- 7. Besar
- 8. Kuat