

**DIE ERSTELLUNG DER KONTEXTBEZOGENEN LERNMEDIEN  
ZUM LESEVERSTEHEN AUF DEM NIVEAU A2 MIT HILFE  
GNOMIO**

**Rina Evianty<sup>1</sup>  
Risnovita Sari<sup>2</sup>  
Sriwiratma<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan, <sup>2</sup> is German Lecturer of Universitas Negeri Medan, Medan, <sup>3</sup> is Research Staff of Universitas Negeri Medan, Medan

**Abstract**

*Being able to read can support learning success in other German skills. Reading is a key skill that increases language comprehension, vocabulary and knowledge of grammar. Globalization is fast and progressive in today's world and this affects a wide range of aspects, including information and communication technology (ICT). It is undeniable that the Internet has become an integral part of modern life and is even considered one of the essential requirements in the digital age. Integrating ICT into learning has proven to be extremely effective. Educational institutions around the world use the Internet to provide learners with comprehensive access to educational materials, academic knowledge, and interactive learning resources. Through the use of e-learning platforms, virtual classrooms and online courses, educational content can be conveyed more flexibly and without barriers. This study focuses on the creation of contextual learning media for learning German with a focus on the German reading skills A2 using Gnomio. Gnomio provides an interactive platform that allows learners to actively participate in the E-learning process. The learning approach used in the created learning media is Discoverly Learning using Gnomio to encourage critical learning and improve reading comprehension among students at the A2 level. The aim of this study is to provide effective learning materials that help learners to expand their reading skills at the A2 level in German while strengthening their language skills. The results of this study contribute to the development of innovative approaches in German teaching and the promotion of critical learning.*

*Keywords: Reading comprehension A2, contextual learning media, Discovery Learning, Gnomio*

**Auszug**

---

Die Beherrschung des Lesens kann den Lernerfolg in anderen Deutschfertigkeiten unterstützen. Lesen ist eine Schlüsselkompetenz, die das Sprachverständnis, den Wortschatz und die Grammatikkenntnisse erweitert. Die Globalisierung schreitet in der heutigen Welt rasch und fortschrittlich voran, und dies betrifft eine Vielzahl von Aspekten, darunter auch die Informations- und Kommunikationstechnologie (IKT). Es ist unbestreitbar, dass das Internet zu einem integralen Bestandteil des modernen Lebens geworden ist und sogar als eine der essenziellen Anforderungen im digitalen Zeitalter gilt. Die Integration von IKT in das Lernen hat sich als äußerst effektiv erwiesen. Bildungseinrichtungen auf der ganzen Welt nutzen das Internet, um den Lernenden einen umfassenden Zugang zu Lernmaterialien, wissenschaftlichen Erkenntnissen und interaktiven Lernressourcen zu ermöglichen. Diese Untersuchung konzentriert sich auf die Erstellung kontextbezogener Lernmedien für das Deutschlernen mit Schwerpunkt auf den deutschen Lesekompetenzen A2 unter Verwendung von Gnomio. Gnomio bietet eine interaktive Plattform, die es den Lernenden ermöglicht, aktiv am E-Lernprozess teilzunehmen. Der Lernansatz, der in den erstellten Lernmedien verwendet wird, ist das *Discovery Learning* mit Hilfe von Gnomio, um ein kritisches Lernen zu fördern und das Leseverstehen bei den Studierenden auf dem A2-Niveau zu verbessern. Das Ziel dieser Studie ist es, effektive Lernmaterialien bereitzustellen, die den Lernenden helfen, ihre Lesefähigkeiten auf dem Niveau A2 in Deutsch zu erweitern und gleichzeitig ihre Sprachkompetenz zu stärken. Die Ergebnisse dieser Untersuchung tragen zur Entwicklung innovativer Ansätze im Deutschunterricht und zur Förderung des kritischen Lernens bei.

*Schlüsselwörter: Leseverstehen A2, kontextbezogene Lernmedien, Discovery Learning, Gnomio*

## **EINLEITUNG**

Der Lernprozess in Bildungseinrichtungen sollte interaktiv, inspirierend, unterhaltsam und fordernd gestaltet werden. Er sollte die Studierenden zur aktiven Teilnahme motivieren und ihnen entsprechend ihren Begabungen, Interessen sowie ihrer körperlichen und psychischen Entwicklung ausreichend Raum für Eigeninitiative, Kreativität und Selbstständigkeit bieten. Mit dem Eintritt in das digitale Zeitalter sind bestimmte Kernkompetenzen von entscheidender Bedeutung und sollten in jeder Unterrichtsstunde betont werden. Dazu gehören Lern- und Innovationsfähigkeiten, digitale Kompetenz sowie Lebens- und Karrierekompetenzen (Nizam, 2022).

Die Entwicklung des kritischen Denkens ist entscheidend, um logisch, analytisch, systematisch, kritisch und kreativ zu denken sowie um effektiv zusammenarbeiten zu können. Solche Fähigkeiten sind erforderlich, um Informationen zu erfassen, zu verwalten und zu nutzen, um unter ständig wechselnden, unsicheren und vergleichbaren Bedingungen zu bestehen. Kritisches Denken beinhaltet die Fähigkeit, rational und reflektierend zu denken, basierend auf dem, was man glaubt oder tut (Fisher, 2020: 4).

Wenn kritisches Denken entwickelt wird, neigt eine Person dazu, nach der Wahrheit zu suchen, offen zu denken, Probleme sorgfältig zu analysieren, systematisch zu denken, Meinungen und Gründe kontinuierlich zu äußern, eine große Neugier zu zeigen und fundierte Entscheidungen zu treffen (Facione, 2021: 23). In Bezug auf das Erlernen der deutschen Sprache ist die Fähigkeit zum kritischen Denken von großer Bedeutung, da die Lernenden ihr Denkpotezial nutzen können, um grenzüberschreitende Probleme (Deutsch-Indonesisch) zu lösen. Es zeigt sich jedoch, dass die kritischen Denkfähigkeiten der Schülerinnen und Schüler beim Erlernen des A2-Lesens noch immer gering sind. Dies ergibt sich aus Beobachtungen während des Unterrichts, bei denen die Studierenden Schwierigkeiten bei der Beantwortung von A2-Leseübungen mit interkultureller Kompetenz haben.

Gute Lesekenntnisse in Deutsch können den Lernerfolg in anderen Bereichen der deutschen Sprache unterstützen. Dennoch gibt es nach bisherigen Beobachtungen immer noch viele Schwierigkeiten beim Lesenlernen bei Studierenden an der Deutschabteilung in UNIMED, was sich in unbefriedigenden Leistungen im Lesekompetenzkurs A2 widerspiegelt. Einer der Gründe dafür ist die mangelnde Vertrautheit der Schülerinnen und Schüler mit dem eigenständigen Lesen deutschsprachiger Texte außerhalb des Klassenzimmers sowie der begrenzte Zugang zu authentischen deutschen Texten in Indonesien im Vergleich zu englischsprachigen Ressourcen.

Es ist wichtig, die vorhandenen Online-Ressourcen gezielt zu nutzen, um den Studierenden eine Vielzahl von deutschsprachigen Texten

zugänglich zu machen. Dies kann durch die Einführung von digitalen Lernplattformen oder die Nutzung spezifischer Websites und Online-Bibliotheken erfolgen. Das Internet bietet auch Möglichkeiten für interaktive Übungen, die das Leseverständnis verbessern und das selbstständige Lernen fördern können. Darüber hinaus sollten die Studierenden ermutigt werden, eigenständig nach deutschsprachigen Texten im Internet zu suchen und diese zu lesen. Dies kann durch die Bereitstellung von Leitfäden, Empfehlungen oder Aufgaben geschehen, die die Schülerinnen und Schüler dazu ermutigen, ihre Lesepraxis außerhalb des Klassenzimmers fortzusetzen. Eine gezielte Auswahl an Themen und Texten kann das Interesse und die Motivation der Studierenden steigern und ihnen helfen, ihr Leseverständnis zu verbessern.

Insgesamt sollte das Internet als wertvolles Werkzeug betrachtet werden, um den Lernprozess im Lesen und Verstehen der deutschen Sprache zu unterstützen. Es bietet umfangreiche Möglichkeiten, die Lesefähigkeiten der Studierenden zu erweitern und ihr Interesse an der Sprache aufrechtzuerhalten. Durch eine gezielte Integration von Online-Ressourcen und die Förderung des eigenständigen Lesens kann der Lesekompetenzkurs A2 verbessert und der Lernerfolg der Studierenden gesteigert werden. Angesichts der Tatsache, dass die aktive Rolle des Lernenden beim Erlernen einer Fremdsprache Vorrang hat, um die erwartete Sprachkompetenz zu erreichen, kann das Konzept des Lernens mit Hilfe des Internets und all seinen Merkmalen den aktiven Lernprozess unterstützen und den Lernenden dabei helfen, ihre eigenen Kenntnisse aufzubauen. Beim Erlernen einer Fremdsprache sollten die Studierenden nicht nur passiv dem Unterrichtsstoff lauschen, sondern auch Aktivitäten durchführen, die mit den vermittelten Sprachkenntnissen zusammenhängen. Technologiebasiertes Lernen ermöglicht den Schülern aufgrund der direkten Interaktionsmöglichkeiten interessante und bedeutsame Erfahrungen, wodurch das Verständnis des Materials aussagekräftiger, leichter merkbar und einfacher umformulierbar wird. Durch vielfältige Inhalte, interessante

Interaktionen und direktes Feedback kann das Internet das Verständnis und die Erinnerung an das vermittelte Wissen verbessern (Munir, 2021: 205).

Basierend auf den oben genannten Punkten ist es erforderlich, A2-Lernmedien für das Lesen zu entwickeln, die ein aktives Lernmodell verwenden, um die Fähigkeiten zum kritischen Denken zu verbessern. Ein geeignetes Lernmodell dafür ist das entdeckende Lernen. Das entdeckende Lernmodell, auch als *Discovery-Learning*-Methode bekannt, legt den Schwerpunkt darauf, dass die Studenten unabhängig oder in Gruppen lernen, um bestimmte vom Pädagogen vorgegebene Probleme zu diskutieren (Abdullah und Syam, 2021). Um umfassendere Fähigkeiten zum kritischen Denken zu fördern, ist ein auf neuester Technologie basierendes Lernen erforderlich, wie zum Beispiel die Nutzung von Gnomio. Gnomio ist ein modulares, objektorientiertes und dynamisches Lernumgebungs-Entwicklungsprodukt, das eine Art soziales Lernmanagementsystem darstellt und interaktives Lernen ermöglicht (Tham, 2019). Die Menüs in Gnomio ermöglichen es Lehrern, Lernmaterialien interessanter zu gestalten und diese mit Quizfragen, elektronischen Tagebüchern und interaktiven Übungen zu ergänzen (Wajeha, 2020). Aus diesem Grund wurde die Untersuchung durchgeführt, um die oben genannten Probleme anzugehen und den Lernumfang zum Lesen A2 zu erweitern:

## **THEORETISCHE GRUNDLAGE**

### **Technologiebasiertes Lernen**

Laut Munir (2021: 195) wird Technologie definiert als "eine große Ansammlung von Computern in Netzwerken, die miteinander verbunden sind und es vielen Benutzern ermöglichen, ihre umfangreichen Ressourcen zu teilen". Es handelt sich um ein globales Informationsnetzwerk, das Menschen auf der ganzen Welt miteinander verbindet. In der Bildungswelt wird die Rolle der Technologie immer deutlicher, was durch die Entstehung von Websites gekennzeichnet ist, die Lerninhalte für Bildungseinrichtungen bereitstellen, sei es von Einzelpersonen für die breite Öffentlichkeit und/oder ihre Schüler oder von Bildungseinrichtungen für ihre Studenten.

Ursprünglich umfasste technologiebasiertes Lernen alle Arten von internetbasiertem Lernen, einschließlich Online-Lernen oder Lernen auf Websites. Mit der Entwicklung der Technologie und den Veränderungen in Inhalt und Anpassung hat sich die Bedeutung der aktuellen Definition des technologiebasierten Lernens jedoch in eine spezifischere Richtung verschoben. Sie bezieht sich nun auf das Management von Lernprozessen über das Internet oder Websites und umfasst Aspekte wie Materialien, Bewertungen, Interaktion, Kommunikation und Zusammenarbeit (Surjono, 2021). Kitao in Munir (2021: 196) nennt mindestens drei Funktionen des technologiebasierten Lernens, nämlich (1) ergänzende Funktionen, (2) komplementäre Funktionen und (3) substitutive Funktionen. Durch die ergänzende (Zusatz-)Funktion des Internets haben Studierende die freie Wahl, technologiebasierte Lernmaterialien zu nutzen oder nicht. Die im Internet verfügbaren Materialien sind optional, da die Studierenden nicht verpflichtet sind, darauf zuzugreifen.

### **Gnomio**

Laut Yustanti (2019) bezieht sich Gnomio-basiertes Lernen auf den Einsatz elektronischer Internettechnologie, um den Wissenserwerb zu erleichtern und die Fähigkeiten der Lernenden zu verbessern. Gnomio ist eine modulare, objektorientierte und dynamische Lernumgebung, die über online zugängliche Medien verfügt. Diese modulare, objektorientierte und dynamische Lernumgebung ist eine Anwendungsprogrammierung, die ein Lernmedium in eine Website umwandeln kann. Sie ist eine Open-Source-Software, die unter der GNU-Public-Lizenz steht. Das bedeutet, dass sie zwar urheberrechtlich geschützt ist, den Benutzern jedoch die Freiheit gibt, sie zu kopieren, zu verwenden und zu ändern. Sunartama (2022: 43) stellt fest, dass die modulare, objektorientierte und dynamische Lernumgebung im Wesentlichen ein Lehrer-Lernender-Verhältnis darstellt, bei dem Aktivitäten im Online-Training durchgeführt werden.

### ***Discovery Learning***

Das Lernmodell ist eine Form des Lernens, die von Anfang bis Ende durch den Lehrer dargestellt wird. Wenn die Ansätze, Strategien,

Methoden, Techniken und sogar Lerntaktiken zu einem einheitlichen Ganzen zusammengefügt wurden, entsteht ein sogenanntes Lernmodell. Daraus lässt sich schließen, dass das Lernmodell ein integraler Bestandteil der Anwendung eines Ansatzes, einer Methode und einer Lerntechnik ist. Lehr- und Lernaktivitäten sollten nicht nur den Lehrer in den Mittelpunkt stellen, sondern auch die Schüler einbeziehen. Dies bedeutet, dass beim Lernen die Fähigkeiten der Schüler zum Erkunden und Identifizieren maximal einbezogen werden müssen, damit sie selbstständig Wissen finden können. Dieses Lernen wird Entdeckungslernen (*Discovery Learning*) genannt. Laut Agus N. Cahyo (2013: 100) ist *Discovery Learning* eine Lehrmethode, die Aktivitäten so organisiert, dass der Lernende Wissen erwirbt, das er zuvor nicht kannte, nicht durch Benachrichtigung, sondern es selbst entdeckt.

### **Kritische Denkfähigkeit**

Für das kritische Denken gibt es viele Definitionen. Eine Definition von Scriven und Paul (2018) legt nahe, dass kritisches Denken ein aktiver und kompetenter intellektueller Prozess ist, bei dem Informationen konzipiert, angewendet, analysiert, synthetisiert und bewertet werden, die aus Beobachtungen und Erfahrungen stammen oder durch diese generiert werden. Dieser Prozess dient als Leitfaden für Überzeugungen und Handlungen und beinhaltet Reflexion, Argumentation oder Kommunikation. Die Fähigkeit zum kritischen Denken konzentriert sich also darauf, an was man glaubt und wie man ein Problem angeht.

Ennis (2015) schreibt in "Goals for a Critical Thinking Curriculum", dass kritisches Denken sowohl den Charakter (Veranlagung) als auch die Fähigkeiten (Kompetenz) umfasst. Charakter und Fähigkeiten sind untrennbar miteinander verbunden. Aus entwicklungspsychologischer Sicht verstärken sie sich gegenseitig und sollten daher explizit gemeinsam gelehrt werden. Charakter (Veranlagung) zeigt sich in Eigenschaften wie Mut, Feigheit, Beharrlichkeit oder leichter Entmutigung.

Denkfähigkeiten höherer Ordnung wie kritisches und kreatives Denken sowie Problemlösungsfähigkeiten sind wichtige Überlegungen für

die individuellen Fähigkeiten im 21. Jahrhundert (Filiz, 2017). Laut Maricica und Spijunovicb (2015) wird jede Komponente des kritischen Denkens durch spezifische Fähigkeiten definiert. Um gute Ergebnisse im wirtschaftswissenschaftlichen Lernen zu erzielen, ist es wichtig, angemessene Prozesse wie kritisches Denken zu berücksichtigen und die Phasen des kritischen Denkens zu beachten. Dadurch können die Schüler ihre Fähigkeiten zum kritischen Denken verbessern, indem sie auf die in den Fähigkeiten zum kritischen Denken enthaltenen Komponenten achten.

### **Lernmedien**

Medien dienen als Übermittler von Nachrichten vom Absender an den Empfänger. Sie erfüllen auch die Funktion eines Informationsvermittlers. Der Begriff "Medien" stammt aus dem Lateinischen und ist die Pluralform von "Medium". Er wird auch im Bereich des Lernens verwendet, wo er als "Lernmedien" bekannt ist. Laut Lesle J. Briggs (Wina Sanjaya, 2012: 204) sind Medien "Werkzeuge, die Schüler zur Anregung des Lernprozesses nutzen". Rusman et al. (2012: 170) argumentieren, dass Lernmedien eine Art technologisches Hilfsmittel sind, das für Lernzwecke genutzt werden kann und physische Mittel zur Vermittlung von Lerninhalten bietet. Lernmedien sind Kommunikationsmittel in gedruckter oder audiovisueller Form, die auch Hardware-Technologie einschließen.

Dina Indriana (2011: 15) erklärt, dass Lernmedien Kommunikationsmittel im Lernprozess darstellen. Laut I Wayan (2007: 3) umfasst der Lernprozess fünf Kommunikationskomponenten: den Lehrer (Kommunikator), Lernmaterialien, Lernmedien, Schüler (Kommunikanten) und Lernziele. Ohne Medien findet keine Kommunikation statt und der Lernprozess als Kommunikationsprozess verläuft nicht optimal. Lernmedien sind daher ein integraler Bestandteil des Lernsystems.

### **Leseverstehen A2**

Generell lässt sich sagen, dass Lesen ein psycholinguistischer Prozess ist, bei dem der Leser die vom Autor in Form grafischer Symbole kodierte Botschaften rekonstruiert. Tarigan (2018: 7) argumentiert in

Übereinstimmung damit, dass Lesen als ein Prozess betrachtet werden kann, den Leser durchführen und nutzen, um Botschaften zu erhalten, die von Schriftstellern über schriftliche Medien vermittelt werden. "Lesen" bezieht sich auf die Rekonstruktion der grafischen Symbole, die kodiert wurden, um die Botschaften oder Informationen zu erhalten, die der Autor über schriftliche Medien vermittelt. Das Leseverstehen A2 müssen mithilfe von Unterrichtsmaterialien und -medien entwickelt werden. Das ultimative Ziel der Lesetätigkeiten besteht darin, die vom Autor vermittelte Botschaft oder Information bestmöglich zu verstehen. Die Botschaft ist textlich strukturiert, und das Verständnis des Textes ist gefordert. Es ist jedoch nicht einfach, ein hohes Verständnisniveau zu erreichen, da beim Lesen viele Faktoren miteinander verbunden sind und sich gegenseitig beeinflussen.

### **UNTERSUCHUNGSMETHODE**

Bei dieser Untersuchung handelt es sich um Forschung und Entwicklung (*Research and Development*), eine Methode, die zur Herstellung bestimmter Produkte verwendet wird und die Wirksamkeit dieser Produkte testet (Sugiyono, 2009). Das verwendete Modell in dieser Forschung und Entwicklung ist das ADDIE-Entwicklungsmodell, das aus fünf Phasen besteht: Analyse, Design, Entwicklung, Implementierung und Bewertung. Das ADDIE-Modell besteht aus fünf miteinander verbundenen und systematisch strukturierten Komponenten.

### **DIE DISKUSSION**

Das Ergebnis der Erstellung, die in dieser Studie durchgeführt wurde, sind Gnomio-basierte E-Learning-Medien mit einem kontextuellen Ansatz für die deutsche Lesekompetenz auf dem Niveau A2, unter Verwendung des Lernmodells *Discovery Learning* mithilfe Gnomio. Die erste Phase ist die Analysephase. Der Prozess dieser Analysephase gliedert sich in zwei Teile. Der erste Teil ist die Leistungsanalyse, bei der untersucht wird, welche Probleme bei Lernaktivitäten auftreten, wenn keine Präsenzveranstaltungen möglich sind. Dies bezieht sich auf den Einsatz von Lernmedien zur Unterstützung des Lernprozesses. In der Bedarfsanalyse sollen die Lösungen gefunden werden und wird ermittelt, welche

Lernmedien von Studenten und Lehrern benötigt sind, um Lernaktivitäten entsprechend der aktuellen Informations- und Kommunikationstechnologie zu unterstützen. Diese Technologie ermöglicht es, Lernaktivitäten aus der Ferne durchzuführen oder abzurufen, wobei fast alle Studenten ein Mobiltelefon besitzen, auch wenn nicht alle einen Computer oder Laptop haben. Basierend auf diesem Potenzial haben die Forscher Gnomio-basierte E-Learning-Medien mit einem kontextuellen Ansatz entwickelt. Der Einsatz eines kontextuellen Ansatzes bei der Entwicklung von Gnomio-basierten E-Learning-Medien zielt darauf ab, die Studenten zu motivieren, die Bedeutung des untersuchten Themas zu verstehen, indem die Lernmaterialien in Bezug zu ihrem täglichen Leben gesetzt wird, sodass die Studenten das Wissen und die Fähigkeiten erlangen, die von einem Kontext auf einen anderen übertragen werden können.

In der Entwurfsphase findet der Prozess der Konzeption und Gestaltung der zu entwickelnden Lernmedien statt. In der Entwurfsphase werden zwei Hauptschritte unternommen: das Sammeln von Materialien zur Erstellung der auf Gnomio hochgeladenen Medien und das Gestalten von Gnomio mithilfe der gesammelten Materialien. Bei der Gestaltung von Gnomio werden folgende Schritte unternommen: 1) Gnomio registrieren bis zur erfolgreichen Anmeldung als Administrator, 2) Kurse erstellen, 3) Lernmaterialien auf Gnomio erstellen, 4) Funktionen zu Gnomio hinzufügen, 5) Sprachen hinzufügen, 6) die festlegen Erscheinungsbild von Gnomio, 7) Studenten zum Kurs in Gnomio hinzufügen, 8) das ursprüngliche Erscheinungsbild von Gnomio ändern. als Administrator, 2) Kurse erstellen, 3) Lernmaterialien auf Gnomio erstellen, 4) Funktionen auf Gnomio hinzufügen, 5) Sprachen hinzufügen, 6) das Erscheinungsbild von Gnomio festlegen, 7) Studenten zu Kursen auf Gnomio hinzufügen, 8) Gnomio-Vorschau ändern .

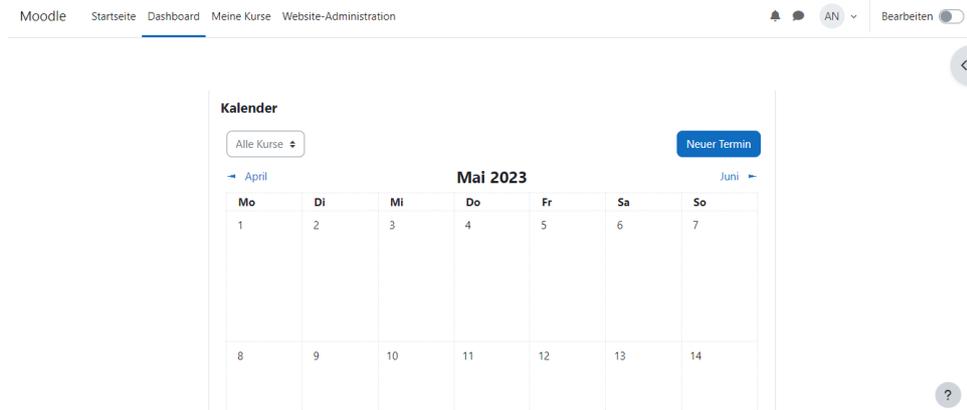


Bild 1. Hauptansicht von Gnomio nach der Anmeldung

Basierend auf der Syntax des Discovery-Learning-Modells haben die Untersucherinnen eine Discovery-Learning-Syntax in Kombination mit dem Lernmedium Gnomio entwickelt. Das Ziel besteht darin, den Lernprozess mithilfe von Lehrmaterialien zu erleichtern, die im Rahmen des Gnomio-unterstützten. Die Gnomio-unterstützte Discovery-Lernsyntax zur Förderung der kritischen Denkfähigkeiten der Studenten ist in Tabelle 1 dargestellt.

Tabelle 1. Gnomio-basierte Discovery-Lernsyntax

Lernsyntax	<i>Discovery Learning</i>	Gnomio-basierte Discovery-Lernsyntax
Anregung	Pädagogen beobachten und untersuchen die Ausgangsbedingungen des Lernens.	Pädagogen machen Beobachtungen, Untersuchungen zu den Anfangsbedingungen des Lernens und Gnomio für die Lernenden.
Problemstellung	Die Lernenden entwerfen und führen Pläne aus, um während des Lernens Lösungen zu finden.	Pädagogen stellen Fragen zu den Problemen, die auf Gnomio geladen werden und zu folgenden Problemen führen: Die Lernenden haben den Wunsch, Fragen zum Lernstoff zu stellen .
Datensammlung	Lernende sammeln Informationen mithilfe von Grafiken, Postern oder Modellen.	Pädagogen weisen die Lernenden an, Informationen zu sammeln.

Datenverarbeitung	Die Lernenden ermitteln die Lösung des Problems auf der Grundlage der ersten Vermutungen, die in der vorherigen Phase ausgewählt wurden.	Die Lehrkräfte schaffen eine Atmosphäre lebhafter Diskussionen und die Lernenden werden aktiv am Lernen beteiligt.
Überprüfung	Die Lernenden prüfen den Wahrheitsgehalt der formulierten Hypothese.	Pädagogen schaffen eine Atmosphäre lebhafter Diskussionen und Lernenden werden entweder in der virtuellen Klasse (Gnomio) oder im Präsenzunterricht aktiv am Lernen beteiligt.
Verallgemeinerung	Die Lernenden werden von Pädagogen angeleitet, gemeinsam Lernaktivitäten abzuschließen.	Die Lernenden werden von Pädagogen angeleitet, gemeinsam Lernaktivitäten abzuschließen.

### SCHLUSSFOLGERUNG

Gnomio-basiertes E-Learning ist ein Medium zur Unterstützung von Lernaktivitäten, das sowohl außerhalb als auch innerhalb des Klassenzimmers genutzt werden kann. Gnomio bietet eine Vielzahl von Funktionen, die Lehr- und Lernaktivitäten erleichtern. Es ermöglicht das Erledigen und Verteilen von Aufgaben sowie den Zugriff auf Informationen für das Erlernen von Naturwissenschaften. Zusätzlich kann Gnomio Videokonferenzen durchführen, jedoch ist dafür eine separate Anwendung wie Zoom erforderlich. Diese E-Learning-Medien mithilfe Gnomio ermöglicht auch Präsentationsaktivitäten und Prüfungen. Es unterstützt die durchgeführten Lehr- und Lernaktivitäten effektiv im Leseunterricht auf dem Niveau A2, sodass weder Entfernung noch Zeit als Ausreden dienen können, um neuen Lernstoff nicht zu erfassen.

In dieser Studie schlagen die Untersucherinnen vor, dass diese Gnomio-Lernmedien in den Lehr- und Lernaktivitäten der Lesekompetenz auf dem Niveau A2 von Studenten eingesetzt bzw. umgesetzt werden können, da es sich um ein sinnvoll einsetzbares alternative Lernmedien handeln können. Zukünftigen Untersuchern schlagen die Untersucherinnen vor, die verwendeten Funktionen über Gnomio zu erweitern. Darüber hinaus

kann man auch andere Arten von Plattformen und andere Lernansätze im Leseunterricht verwenden.

### Literaturverzeichnis

- Abdullah, Edi, Husain Syam, & Nurlaela Latif. Penerapan Metode Discovery Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Proses Pengolahan Dan Pengawetan Siswa Kelas X SMK Negeri 2 Pinrang. *Jurnal Pendidikan Teknolohi Pertanian, Vol. 2 2021:53-61*
- Ennis, R. H. 2015. Critical Thinking and the Curriculum. *National Forum: Phi Kappa Phi Journal, 65(1), 28-31.*
- Facione. 2021. Critical Thinking: What it is and Why It Counts. Measured Reasons and The California Academic Press, Millbrae, CA. Tersedia: [www.insightassessment.com](http://www.insightassessment.com). (diunduh 14 Januari 2023).
- Filiz, K., & Yasemin, G. 2017. The Effect of Instruction Technique On Critical Thinking and Critical Thinking Disposition in Online Discussion. *Education Technology & Society, 17(1): 248-259.*
- Fisher, A. 2020. Berpikir Kritis: Sebuah Pengantar, *Binyamin Hadina (Penerjemah). Jakarta. Erlangga.*
- Maricica, S., & Spijunovicb, K. 2015. Developing Critical Thinking in Elementary Mathematics Education through a suitable Selection of Content and Overall student Performance. *Social and Behavioural Sciences, 180:653-659.*
- Munir. 2021. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Bandung: Alfabeta.
- Scriven, Michael & Paul, Richard (2018). Defining Critical Thinking.[online]. Tersedia : <http://www.criticalthinking.org>. (diakses 14 Januari 2023).
- Sugiyono. 2020. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tham Kwong Onn, Tham Choikit. 2019. Blended Learning – A Focus Study on Asia. *IJCSI International Journal of Computer Science Issues, (8)(2)*.
- Wajeha. 2020. Blended Learning Approach Using Moodle and Student's Achievement at Sultan Qaboos University in Oman. *Journal of Education and Learning, Vol. 2, No. 3.*
- Rosyidah. 2010. *Pembelajaran Model Circuit Training untuk Meningkatkan Kompetensi Gramatikal-Leksikal Mahasiswa Bahasa Jerman*. Bahasa dan Seni, 38(2) 217-230.
- Ruiz-Funes, Marcela. 2015. *Exploring the Potential of Second/Foreign Language Writing for Language Learning: The Effects of Task Factors and Learner Variables*. Journal of Second Language Writing, 28 1-9.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: RajagrafindoPersada.
- Sari, Eka DewiLukmana, Mursalim, & Murtadlo, Akhmad. 2017. *Pengembangan Teknik Pembelajaran Menulis dan Membaca melalui Gerakan Literasi*. Jurnal Ilmu Budaya, 1(4) 341-352.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
-