

**PENGARUH PERMAINAN *PICTIONARY* TERHADAP
KETERAMPILAN BERBICARA KELAS XII TOPIK *BERUF***



Shafa Putri Fathonah

1203621013

SKRIPSI

Skripsi yang diajukan kepada Universitas Negeri Jakarta untuk memenuhi salah
satu persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA

TAHUN 2026

HALAMAN PENGESAHAN

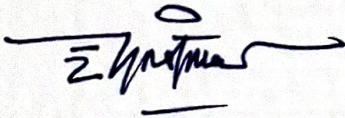
Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Shafa Putri Fathonah
No. Registrasi : 1203621013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Pictionary* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas XII Topik *Beruf*

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Jakarta.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing I



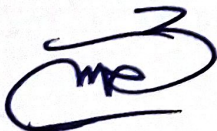
Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd
NIP. 196112231986032002

Pembimbing II



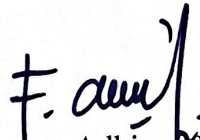
Uryadi, M.Pd
NIP. 197308052001121003

Penguji I



Dra. Erna Triswantini, M.Pd
NIP. 196201261990032001

Penguji II



Fauzan Adhima, M.Pd
NIP. 199107042019031019

Jakarta,

2026

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Dr. Samsy Setiadi, M.Pd
NIP. 197710082005011002

LEMBAR PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Shafa Putri Fathonah
No. Registrasi : 1203621013
Program Studi : Pendidikan Bahasa Jerman
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni
Judul Skripsi : Pengaruh Permainan *Pictionary* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas XII Topik *Beruf*

Menyatakan bahwa benar skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Apabila saya mengutip karya orang lain, maka saya mencantumkan sumbernya dengan ketentuan yang berlaku. Saya bersedia menerima sanksi dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta apabila terbukti melakukan tindakan plagiat.

Demikian Lembar Pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 19 Agustus 2026



Shafa Putri Fathonah

No. Reg 1203621013



KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERPUSTAKAAN DAN KEARSIPAN

Jalan Rawamangun Muka Jakarta 13220

Telepon/Faksimili: 021-4894221

Laman: lib.unj.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika Universitas Negeri Jakarta, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Shafa Putri Fathonah

NIM : 1203621013

Fakultas/Prodi : Fakultas Bahasa dan Seni

Alamat email : shafapf307@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

☒ Skripsi ☐ Tesis ☐ Disertasi ☐ Lain-lain (... ..)

yang berjudul :

Pengaruh Permainan *Pictionary* Terhadap Keterampilan Berbicara Kelas XII Topik *Beruf*

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan dan Kearsipan Universitas Negeri Jakarta berhak menyimpan, mengalihmediakan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di internet atau media lain secara **fulltext** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan Universitas Negeri Jakarta, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 21 Agustus 2026

Penulis

(Shafa Putri Fathonah)

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji Syukur kehadiran Allah SWT atas segala Rahmat, karunia, dan ridho-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Permainan *Pictionary* Terhadap keterampilan Berbicara Kelas XII Topik Beruf”. Penyusunan skripsi ini dilakukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Sarjana (S1) Prodi Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Jakarta.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa banyak pihak yang telah memberikan bantuan, arahan, dukungan, serta doa. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dr. Ellychristina D. Hutubessy, M.Pd. selaku dosen pembimbing pertama dan Bapak Uryadi, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, arahan, serta masukan kepada penulis selama proses penyusunan skripsi ini.
2. Bapak Fauzan Adhima, M.Pd., selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman Universitas Negeri Jakarta.
3. Ibu Dra. Santiah, M.Pd. selaku dosen penasihat akademik yang telah membimbing dan memberikan arahan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Negeri Jakarta.
4. Seluruh dosen Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman yang telah memberikan ilmu serta pengalaman berharga kepada penulis selama masa perkuliahan.

5. Bapak Mulyanto, S.Pd selaku Kepala Sekolah SMAN 6 Jakarta serta Ibu Rustami Imelda, S.Pd selaku guru mata pelajaran Bahasa Jerman yang telah memberikan izin dan membantu penulis dalam pelaksanaan penelitian.
6. Keluarga penulis, khususnya Lina K selaku ibu yang senantiasa memberikan doa dan dukungan yang tiada henti kepada penulis,angga selaku adik yang selalu memberikan semangat kepada penulis, serta Sodikin yang telah memberikan dukungan dan perhatian selama proses penyusunan skripsi ini.
7. Orang-orang terdekat penulis, yaitu Fatin, Khaila, Valdi, Vira, Hanifah, dan Sarah yang selalu memberikan dukungan, motivasi, serta semangat kepada penulis selama proses penyusunan skripsi.
8. Rekan-rekan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jerman, khususnya Angkatan 2021, serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu, yang telah membantu, memberikan dukungan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis, pembaca, serta pihak lain yang membutuhkan.

Intelligentia - Dignitas

Jakarta, Juni 2026

SPF

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	vii
ABSTRAK	viii
ZUSAMMENFASSUNG	x
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	4
1.3 Rumusan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian.....	5
1.5 Batasan Penelitian	5
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
1.7 Keaslian Penelitian	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	 8
2.1 Kajian Teori.....	8
2.1.1 Keterampilan berbicara	8
2.1.2 Media Pembelajaran	10
2.1.3 <i>Pictionary</i>	10
2.2 Kajian Penelitian Relevan	17
2.3 Kerangka Berpikir	18
2.4 Hipotesis Penelitian	20
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 21
3.1 Metode Penelitian.....	21
3.2 Waktu dan Tempat Penelitian	22
3.3 Prosedur Penelitian.....	22
3.4 Populasi dan Sampel	23
3.5 Teknik Pengumpulan Data	24
3.6 Teknik Analisis Data	26
 BAB IV HASIL PENELITIAN.....	 29
4.1 Deskripsi Data	29
4.2 Hasil Pengujian Hipotesis	43
4.3 Pembahasan Hasil Penelitian.....	45
4.4 Keterbatasan Penelitian	46
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	 47
5.1 Simpulan.....	47
5.2 Saran	47



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Hasil Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	30
Tabel 4. 2 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	31
Tabel 4. 3 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	33
Tabel 4. 4 Hasil Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	34
Tabel 4. 5 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	35
Tabel 4. 6 Distribusi Frekuensi Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	37
Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas	41
Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas.....	42



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 <i>Pictionary Board Game</i>	12
Gambar 2. 2 <i>Pictionary Guessing Game</i>	13
Gambar 2. 3 <i>Pictionary Card Game</i>	13
Gambar 2. 4 <i>Pictionary Card Game</i>	14
Gambar 4. 1 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	32
Gambar 4. 2 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	33
Gambar 4. 3 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	36
Gambar 4. 4 Diagram Distribusi Frekuensi <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	37
Gambar 4. 5 Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	38
Gambar 4. 6 Diagram Perbandingan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Eksperimen.....	39
Gambar 4. 7 Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	40
Gambar 4. 8 Diagram Perbandingan <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	41



Intelligentia - Dignitas

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Tes Sebelum Uji Coba	51
Lampiran 2 Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	54
Lampiran 3 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	56
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Tes Sebelum Uji Coba	57
Lampiran 5 Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	60
Lampiran 6 Kunci Jawaban Instrumen Penelitian Sebelum Uji Coba	62
Lampiran 7 Modul Ajar Kelas Eksperimen	63
Lampiran 8 Modul Ajar Kelas Kontrol	79
Lampiran 9 Tabel Skor Instrumen Penelitian Uji Validitas dan Reliabilitas	93
Lampiran 10 Uji Normalitas	94
Lampiran 11 Uji Homogenitas	95
Lampiran 12 <i>Paired Sample T-Test</i> dan <i>Independent Sample T-Test</i>	96
Lampiran 13 Data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen	97
Lampiran 14 Lembar <i>Pretest</i> Peserta Didik	98
Lampiran 15 Lembar <i>Posttest</i> Peserta Didik	100
Lampiran 16 Dokumentasi	102
Lampiran 17 Surat Penelitian	104



Intelligentia - Dignitas

ABSTRAK

SHAFa PUTRI FATHONAH. Pengaruh Permainan *Pictionary* terhadap Keterampilan Berbicara bahasa Jerman Kelas XII Topik *Beruf*. Skripsi. Pendidikan bahasa Jerman. Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari permainan *Pictionary* terhadap Keterampilan Berbicara bahasa Jerman pada peserta didik kelas XII dengan topik *Beruf* di SMAN 6 Jakarta. Metode yang digunakan adalah kuantitatif eksperimen dengan desain *pretest* dan *posttest control group*. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas XII SMAN 6 Jakarta. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik *simple random sampling*, yaitu terdiri dari kelas eksperimen dan kelas kontrol. Data penelitian diperoleh dari adanya *pretest* dan *posttest*. Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dan analisis data dilakukan menggunakan uji *Paired Sample t-test* dan *Independent Sample t-test*.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data berdistribusi normal. Hasil uji *Paired Sample t-test* menunjukkan bahwa terdapat peningkatan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelas setelah perlakuan. Sementara itu, hasil uji *Independent Sample t-test* menunjukkan tidak terdapat perbedaan nilai yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol ($p > 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua kelas mengalami peningkatan nilai, peningkatan pada kelas eksperimen tidak lebih tinggi secara signifikan dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan *Pictionary* tidak menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan berbicara bahasa Jerman, tetapi tetap berpotensi untuk dapat dimanfaatkan sebagai alternatif permainan dalam mendukung proses pembelajaran bahasa Jerman.

Kata kunci: Permainan *Pictionary*, Keterampilan Berbicara, *Beruf*

Intelligentia - Dignitas

ABSTRACT

SHAFa PUTRI FATHONAH, 2026: The Effect of the Pictionary Game on the German Speaking skills of 12th Grade Students on the Topic Beruf. Thesis, German Language Education Study Program, Faculty of Language and Arts, Jakarta State University.

This study aimed to determine the effect of the Pictionary game on the German speaking skills of 12th Grade students on the topic Beruf at SMAN 6 Jakarta. This study employed a quantitative experimental method using a pretest posttest control group design.

The sample was selected through simple random sampling and consisted of an experimental class and a control class. Data were collected through pretest and posttest and analyzed using the Paired Sample t-test and Independent Samples t-test.

The results showed that both classes improved after the learning process. However, the Independent Sample t-test indicated no significant difference between the experimental and control classes (Sig. = 0.272, $p > 0.05$). Therefore, the Pictionary game did not have a significant effect on students' German speaking skills, although it has the potential to be used as an alternative learning medium to support German language instruction.

Keywords: Pictionary, German speaking skills, experimental method, Beruf

Intelligentia - Dignitas

ZUSAMMENFASSUNG

SHAFa PUTRI FATHONAH. Der Einfluss des Pictionary Spiels auf die deutsche Sprechfertigkeit der Schülerinnen und Schüler der Klasse XII zum Thema „Beruf“. Eine wissenschaftliche Abschlussarbeit zur Erlangung des Titels Sarjana Pendidikan. Deutschabteilung, Fakultät für Sprache und Kunst, Universitas Negeri Jakarta. 2026.

Sprache gilt als eines der wichtigsten Kommunikationsmittel im menschlichen Leben, da Menschen durch Sprache Informationen, Gedanken und Ideen austauschen können. Mit der Entwicklung von Wissenschaft, Technologie und Globalisierung gewinnt das Erlernen von Fremdsprachen zunehmend an Bedeutung. Eine der Fremdsprachen, die weltweit gelernt wird, ist Deutsch.

Deutsch spielt eine wichtige Rolle, da diese Sprache häufig als Wissenschaftssprache verwendet wird und zahlreiche Möglichkeiten im Bildungs- und Berufsbereich bietet. Das Erlernen von Fremdsprachen, darunter auch Deutsch, entwickelt sich parallel zum wachsenden Bedarf an Mehrsprachigkeit in der Gesellschaft. Aus diesem Grund entscheiden sich viele Menschen dafür, Deutsch zu lernen, um ihre Bildungs- und Karrieremöglichkeiten zu erweitern, insbesondere in Deutschland.

In Indonesien wird Deutsch auch im schulischen Bereich gelernt, insbesondere in der Sekundarstufe. Im Deutschunterricht werden vier Sprachfertigkeiten vermittelt, nämlich Hören, Sprechen, Lesen und Schreiben. Diese vier Fertigkeiten sind wichtige Aspekte beim Erlernen einer Fremdsprache und müssen durch ausreichende Wortschatz- und Grammatikkenntnisse unterstützt werden.

Unter diesen vier Sprachfertigkeiten spielt die Sprechfertigkeit eine besonders wichtige Rolle, da sie es den Lernenden ermöglicht, ihre Gedanken, Ideen und Meinungen mündlich auszudrücken. Dennoch haben viele Schüler noch Schwierigkeiten beim Sprechen auf Deutsch. Diese Schwierigkeiten können durch verschiedene Faktoren verursacht werden, beispielsweise begrenzte Wortschatzkenntnisse, mangelndes Selbstvertrauen sowie unzureichende Übungsmöglichkeiten im Unterricht.

Basierend auf den Erfahrungen während der Praktik Keterampilan Mengajar (PKM) wurde festgestellt, dass die Sprechfertigkeit der Schüler im Deutschunterricht noch nicht optimal ist. Viele Schüler haben Schwierigkeiten, ihre Gedanken und Ideen auf Deutsch auszudrücken. Dies kann durch verschiedene Faktoren verursacht werden, unter anderem durch begrenzte Wortschatzkenntnisse, mangelndes Selbstvertrauen sowie wenig Übungsmöglichkeiten im Unterricht. Darüber hinaus führt der Einsatz wenig variiert Lernmethoden dazu, dass die Lernenden im Unterricht weniger aktiv sind.

Aus diesem Grund ist der Einsatz von interessanten und interaktiven Lernmethoden im Deutschunterricht notwendig. Eine davon ist das Pictionary Spiel. Durch dieses Spiel können die Schüler ihre Kreativität entwickeln, aktiver am Unterricht teilnehmen und ihre Sprechfertigkeit verbessern.

Vor diesem Hintergrund lautet die Fragestellung dieser Forschung: Wie ist der Einfluss des Pictionary Spiels auf die deutsche Sprechfertigkeit der Schülerinnen und Schüler der Klasse XII der SMA Negeri 6 Jakarta? Ziel dieser Forschung ist es, die Sprechfertigkeit der Schüler der Klasse XII der SMA Negeri 6 Jakarta zu beschreiben sowie den Einfluss des Pictionary Spiels auf ihre Sprechfertigkeit im Deutschunterricht zu untersuchen.

Diese Forschung wird durch mehrere relevante frühere Studien unterstützt. Eine davon ist die Bachelorarbeit von Heshi Gisca Dwierza von der Universitas Negeri Jakarta aus dem Jahr 2014 mit dem Titel "Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Metode Pembelajaran Pictionary Game". Die Ergebnisse dieser Studie zeigen, dass das Pictionary-Spiel einen positiven Einfluss auf die Verbesserung des englischen Wortschatzes der Schülerinnen und Schüler hat. Die Relevanz dieser Studie für die vorliegende Forschung liegt in der Verwendung desselben Lernmediums, nämlich des Pictionary-Spiels. Der Unterschied besteht jedoch im Forschungsobjekt, in der Sprache und in der untersuchten Kompetenz, da sich die frühere Studie auf Grundschüler und den englischen Wortschatz konzentriert, während die vorliegende Forschung Schülerinnen und Schüler der zwölften Klasse der SMA Negeri 6 Jakarta sowie die Sprechfertigkeit im Deutschen untersucht.

Eine weitere relevante Studie ist die Bachelorarbeit von Sella Septiani aus dem Jahr 2024 an der UIN SUSKA Riau mit dem Titel "The Effect Of Using Pictionary Game On The Speaking Ability Of Eighth Grade Students At SMP Negeri 3 Langgam". Die Relevanz dieser Studie liegt in der Verwendung desselben Mediums und der untersuchten Sprechfertigkeit. Der Unterschied besteht jedoch im Forschungsobjekt und in der verwendeten Sprache, da diese Studie Schülerinnen und Schüler der Mittelstufe untersucht und sich auf Englisch konzentriert.

Darüber hinaus gibt es einen wissenschaftlichen Artikel von Amelia Yustina Fatmawati, Delsa Miranty und Welliam Hamer aus dem Jahr 2023 mit dem Titel "The Effectiveness of Pictionary Games as a Tool to Teach Vocabulary for Senior High School Students". Die Relevanz dieser Studie liegt in der Verwendung desselben Mediums bei Schülerinnen und Schülern der Oberstufe. Der Unterschied besteht jedoch darin, dass sich die Studie auf die Verbesserung des englischen Wortschatzes konzentriert, während die vorliegende Forschung die deutsche Sprechfertigkeit untersucht.

Diese Forschung verwendet eine quantitative experimentelle Methode mit einem Pre test und Post test Control Group Design. Die Population dieser Forschung besteht aus Schülern der Klasse XII der SMA Negeri 6 Jakarta, die Deutsch lernen. Die Stichprobe wurde mit der Technik des Simple Random Sampling bestimmt. Dabei wurde eine Klasse als Experimentalgruppe und eine Klasse als Kontrollgruppe ausgewählt.

Auf der Grundlage der Ergebnisse der Validitäts und Reliabilitätstests wurden die Testinstrumente in zwei Teile unterteilt. Im ersten Teil wurden 9 von 10 Fragen als gültig bewertet. Der zweite Teil bestand aus einer Sprechaufgabe, deren Bewertung auf vier Bewertungsaspekten basiert.

Die Forschungsdaten bestehen aus den Ergebnissen des Pre test und des Post test der Experimentalgruppe und der Kontrollgruppe. Die Ergebnisse des Normalitätstests zeigen, dass die Daten normalverteilt sind. Daher wurde zur Datenanalyse der Paired Sample t-Test und der Independent Sample t-Test verwendet. Die Analyse des Paired Sample t-Test zeigt eine Verbesserung der Sprechfertigkeit der Schüler nach der Behandlung.

Die Ergebnisse der Datenanalyse zeigen, dass die Voraussetzungen für die Durchführung parametrischer Tests erfüllt sind. Der Normalitätstest ergab, dass die Pre test und Post test Daten der Experimental und Kontrollgruppe normalverteilt sind ($Sig. > 0,05$). Darüber hinaus zeigte der Homogenitätstest, dass die Varianzen beider Gruppen homogen sind ($Sig. > 0,05$). Anschließend wurden ein Paired Sample t-Test und ein Independent Sample t-Test durchgeführt. Der Paired Sample t-Test zeigte eine Verbesserung der Sprechleistungen in der Experimentalgruppe nach der Behandlung. Das Ergebnis des Independent Sample t-Tests zeigte jedoch keinen statistisch signifikanten Unterschied zwischen der Experimentalgruppe und der Kontrollgruppe ($P > 0,05$). Daraus kann geschlossen werden, dass das Pictionary Spiel in dieser Untersuchung keinen Signifikanten Einfluss auf die Sprechfertigkeit der Schülerinnen und Schüler im Deutschunterricht hatte, obwohl sich die durchschnittlichen Leistungen der Experimentalgruppe nach der Behandlung verbesserten.

Dieses Ergebnis kann durch mehrere Faktoren erklärt werden. Erstens wurde das untersuchte Thema bereits in vorherigen Unterrichtsstunden behandelt, sodass die Schüler sowohl in der Experimental- als auch in der Kontrollgruppe bereits über ähnliche Vorkenntnisse verfügten. Zweitens fand die Datenerhebung während der Vorbereitung auf die TKA Prüfung statt, wodurch die Unterrichtszeit begrenzt war und der Lernprozess nicht optimal durchgeführt werden konnte. Diese Bedingungen beeinflussten die Ergebnisse des Post test, sodass kein signifikanter Unterschied zwischen beiden Gruppen festgestellt werden konnte.

Die Ergebnisse des Post test zeigten ebenfalls, dass der Durchschnittswert der Kontrollgruppe höher war als der der Experimentalgruppe. Der Unterschied zwischen den Post test Werten beider Gruppen war jedoch relativ gering, sodass er statistisch nicht ausreichte, um einen signifikanten Einfluss des Pictionary-Spiels auf die Sprechfertigkeit der Schüler nachzuweisen.

Darüber hinaus wurde diese Situation auch dadurch beeinflusst, dass die Schüler das behandelte Thema bereits fast abgeschlossen hatten. Dadurch verfügten die Schüler bereits über ein gutes Verständnis des Materials, sodass die Ergebnisse der beiden Gruppen nicht weit voneinander entfernt waren.

Zusätzlich wurde der Unterricht durch mehrere Faktoren beeinflusst. Während der Durchführung der Forschung bereiteten sich die Schüler der Klasse XII auf die TKA Prüfung vor. Dadurch konnte der Unterricht nicht immer optimal durchgeführt werden und die Lernmotivation einiger Schüler war teilweise geringer, da ihre Aufmerksamkeit durch andere schulische Verpflichtungen abgelenkt wurde.

Trotz dieser Bedingungen zeigte die Experimentalgruppe dennoch eine Verbesserung des Durchschnittswerts nach der Anwendung des Pictionary Spiels.

Während des Unterrichts konnte außerdem beobachtet werden, dass die Schüler Interesse an dem Spiel zeigten und aktiv am Lernprozess teilnahmen.

Zusammenfassend kann festgestellt werden, dass das Pictionary Spiel in dieser Forschung keinen statistisch signifikanten Einfluss auf die Sprechfertigkeit der Schüler im Deutschunterricht hatte. Dennoch zeigen die Ergebnisse eine positive Entwicklung der Lernergebnisse. Daher kann das Pictionary Spiel als eine alternative Lernmethode im Deutschunterricht in Betracht gezogen werden, insbesondere wenn der Unterricht unter optimaleren Bedingungen durchgeführt wird.

