

## BAB II LANDASAN TEORI

### 2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian yang dilakukan oleh Daryati (2013) yang berjudul Peningkatan Aktivitas Peserta Didik dengan Metode Inkuiri pada Pembelajaran Geometri. Penelitian ini didasarkan dengan metode inkuiri dan *subject* yang diteliti adalah peserta didik di kelas V SD Negeri Nomor 11 Ibul Kecamatan Sebangki Kabupaten Landak. Alasan peneliti melakukan penelitian ini dikarenakan pelajaran geometri adalah pelajaran yang membosankan menurut peserta didik kelas V sesuai dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti. Menurut peneliti metode inkuiri sangat sesuai dalam menyelesaikan masalah tersebut karena metode inkuiri merupakan suatu cara penyajian pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan informasi dan dalam penerapan metode ini selalu melibatkan peserta didik dalam proses-proses mental dalam rangka penemuannya. Selain itu, peneliti melakukan berbagai tahap penelitian berupa tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi untuk mempermudah peneliti dalam menyelesaikan penelitian. Kemudian peneliti melakukan analisa data sesuai dengan indikator kinerja yang telah ditentukan yaitu minimal rata-rata untuk aktivitas peserta didik, baik aspek fisik, aspek mental, dan aspek emosional senilai 75% dari total peserta didik. Sesuai dengan hasil data yang didapatkan setelah melakukan pembelajaran geometri dengan

metode inkuiri, terlihat peningkatan aktivitas belajar peserta didik secara pesat dari segala aspek penelitian.

Penelitian yang dilakukan oleh T.H. Agustanti (2012) yang berjudul Implementasi Metode *Inquiry* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan hasil ulangan harian mata pelajaran biologi di kelas VII E SMP Negeri 2 Wonosobo. Sesuai dengan bukti yang didapatkan peneliti, dari total 34 siswa, hanya 24 orang yang tuntas nilai *standard* yang ditentukan oleh sekolah tersebut. Penelitian ini menggunakan dua sumber data, yaitu sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer yang dikumpulkan dalam penelitian ini diambil dari hasil belajar siswa yang berupa nilai tes, khusus pada aspek pemahaman konsep. Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data hasil observasi yang dikumpulkan selama tindakan berlangsung. Sumber data tersebut didasarkan dengan teknik yang melalui 4 langkah, yaitu: *Planning* (Perencanaan), *Acting* (Pelaksanaan Tindakan), *Observing* (Pengamatan), dan *Reflecting* (Refleksi). Dan hasil dari data yang didapatkan peneliti, penelitian tersebut telah meningkatkan hasil belajar siswa di kelas VII E SMP Negeri 2 Wonosobo.

Penelitian yang dilakukan Pasttita Ayu Laksmiwati (2012) yang berjudul Pembelajaran Matematika Berbasis Metode *Inquiry* Berbantuan Cabri 3D pada Materi Ruang Dimensi Tiga. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terutama pelajaran matematika dalam materi ruang dimensi tiga. Strategi yang dilakukan peneliti dalam mencapai tujuan tersebut adalah dengan menggunakan metode penelitian *inquiry* dan media pembelajaran berbasis

komputer untuk mempermudah siswa dalam memahami konsep dasar geometri dengan menggunakan perangkat lunak Cabri 3D dikarenakan Cabri 3D mempunyai berbagai kelebihan yang dapat meningkatkan pemahaman siswa dalam materi ruang dimensi tiga.

Penelitian tentang Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran *Inquiry Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa di Kelas X SMK PGRI Pagaram Tahun Ajaran 2012 - 2013 yang dilakukan oleh Asmadi (2012).

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah gabungan dari metode *inquiry* dan metode *discovery*, dimana metode ini merupakan metode pengajaran yang memungkinkan siswa terlibat secara aktif menggunakan proses mentalnya untuk menemukan beberapa konsep dan prinsip materi yang sedang dipelajari.

Penelitian ini dilakukan dengan penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian untuk memberikan uraian mengenai fenomena atau gejala sosial yang diteliti dengan mendeskripsikan tentang nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih (*independent*) berdasarkan indikator-indikator dari variabel yang diteliti tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan antara variabel. Dalam pengumpulan data peneliti mengadakan eksperimen berupa tes di kelas-kelas.

Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Faiz Hasyim (2010) berjudul Pengaruh Penggunaan Metode *Discovery Inquiry* Terhadap Kemampuan Kognitif Fisika Siswa di SMA Ditinjau dari Kreativitas Belajar Fisika Siswa. Metode *discovery inquiry* sangatlah cocok dengan pembelajaran fisika dikarenakan pembelajaran fisika sangat erat dengan penemuan-penemuan hal yang baru, terlebih lagi pembelajaran sekarang yang menuntut siswa lebih aktif dalam

mengikuti pelajaran, sehingga menuntut siswa untuk mencari pengalaman di luar jam pelajaran seperti melakukan penemuan di laboratorium. Metode pembelajaran yang dipakai adalah metode *discovery inquiry* yang dikelompokkan menjadi *discovery inquiry* termodifikasi dan *discovery inquiry* terbimbing. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Surakarta yang beralamat di Jalan Monginsidi No. 40, Surakarta. Peneliti memilih sekolah tersebut karena tersedia sarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Fisika menggunakan metode *discovery inquiry*, di mana masing-masing siswa memiliki buku teks sendiri yang diperlukan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru, baik di dalam kelas maupun diluar kelas. Penelitian ini disertai dengan tiga teknik pengumpulan data yang digunakan, yaitu teknik dokumentasi, teknik tes, teknik angket. Penelitian ini juga disertai dengan metode eksperimen sesuai dengan variable penelitian yang telah ditentukan dan dikelompokkan berupa sample.

## **2.2 Landasan Teori**

### **2.2.1 Konsep Dasar Multimedia**

Secara etimologis multimedia berasal dari bahasa latin *multi* yang berarti banyak, bermacam-macam, dan *medium* yang berarti sesuatu yang dipakai untuk menyampaikan atau membawa sesuatu. Kata *medium* juga diartikan sebagai alat untuk mendistribusikan dan mempresentasikan informasi. Multimedia adalah kombinasi dari media yang berbeda yaitu teks, gambar, suara, video, dan animasi yang digunakan untuk menyajikan informasi multimodal dalam hubungannya dengan komputer teknologi (Yu & Brandenburg, 2011).

Multimedia adalah suatu seni menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (tool) dan koneksi (link) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi. Multimedia sering digunakan dalam dunia hiburan (Lestari, 2012).

Multimedia juga dapat diartikan sebagai sebuah kombinasi dari teks, gambar, suara, animasi, dan video yang ditampilkan dalam komputer atau peralatan elektronik lainnya. Jika pemakai dapat mengontrol apa dan kapan elemen yang disajikan maka hal tersebut dikatakan Multimedia Interaktif (Vaughan, 2011).

### **2.2.2 Elemen Multimedia**

Multimedia terdiri dari 6 elemen, yaitu: (Vaughan, 2011)

1. Text merupakan bentuk data multimedia yang paling mudah disimpan dan dikendalikan.
2. Photos merupakan hasil dari sebuah pengambilan citra yang didapat melalui alat penangkap citra.
3. Sound merupakan Komponen multimedia yang dapat berwujud narasi, musik, efek suara atau gabungan dari ketiganya.
4. Video merupakan sajian gambar dan suara yang ditangkap menggunakan kamera yang kemudian akan disusun ke dalam urutan frame untuk dibaca dalam satuan detik.
5. Animation merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layer.

### 2.2.3 Storyboard

*Storyboard* adalah serangkaian ilustrasi atau gambar yang ditampilkan secara urut dengan tujuan memvisualisasikan gerakan gambar, animasi, *multi camera setting* atau media interaktif termasuk aktivitas sebuah web.

*Storyboard* merupakan hal yang sangat penting di dalam sebuah produksi film atau video klip. Dalam sebuah film, ada ratusan bahkan ribuan gambar yang dibuat untuk penggambaran dari film tersebut. Setiap gambar atau sketsa berkaitan dengan semua informasi penting tentang masing-masing shot dan mendefinisikan tiap tampilan yang ingin dicapai. Dalam sebuah produksi film, seorang *storyboarder* bekerja sama dengan kru produksi film lainnya seperti produser, sutradara, *art director*, dan bahkan *lighting desainer*. Hal ini dikarenakan *storyboard* sebagai dasar acuan pembuatan film atau video klip.

Langkah pertama dalam pembuatan *storyboard* adalah persiapan. Tapi, sebelum itu, hal penting yang harus dipahami adalah mengenai cerita dan *script*. Setelah itu, dapat dibuat daftar-daftar apa saja yang dibutuhkan meliputi jenis karakter, kostum, gaya arsitektur, *landscape* atau *portrait* dan juga elemen-elemen atau peralatan. Ide untuk pencahayaan, warna dan komposisi *frame* juga diperlukan sebagai pelengkap dari *storyboard*. Dalam mendesain karakter, penampilan fisik dari karakter perlu diperhatikan untuk memperkuat peran. Setelah itu, visual dari cerita mulai dibuat dengan serangkaian gambar yang mewakili masing-masing adegan, dimana adegan tersebut harus terdiri dari:

1. Dialog yang akan dibicarakan, jika ada dialog dalam cerita.
2. Keterangan background pada gambar.

3. Dimana lokasi yang digunakan.
4. Bagaimana sudut pengambilan gambar.

#### **2.2.4 Pembelajaran**

Menurut Sanjaya (2008), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses kerja sama antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada, baik potensi yang bersumber dari dalam diri siswa seperti minat, bakat, dan kemampuan dasar yang dimiliki, termasuk gaya belajar dan potensi yang ada di luar diri siswa seperti lingkungan, sarana, dan sumber belajar sebagai upaya untuk mencapai tujuan belajar tertentu.

Menurut Komalasari (2010), pembelajaran dapat dipandang dari dua sudut, yaitu satu pembelajaran dipandang sebagai suatu sistem, pembelajaran terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi antara lain tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi dan metode pembelajaran, media pembelajaran/alat peraga, pengorganisasian kelas, evaluasi pembelajaran, dan tindak lanjut pembelajaran (remedial dan pengayaan), kedua pembelajaran dipandang sebagai suatu proses, pembelajaran merupakan rangkaian upaya atau kegiatan guru dalam rangka membuat siswa belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, maka dapat disimpulkan pembelajaran merupakan proses interaksi antara guru dan siswa dalam memanfaatkan segala potensi dan sumber yang ada untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang diinginkan.

### 2.2.5 Metode *Inquiry*

*Inquiry* yang berarti pertanyaan, pemeriksaan, atau penyelidikan. *Inquiry* mengandung proses - proses mental yang lebih tinggi tingkatannya, misalnya merumuskan *problem*, merancang eksperimen, melakukan eksperimen, mengembangkan dan menganalisa data, menarik kesimpulan, mempunyai sikap-sikap obyektif, jujur, hasrat ingin tahu dan sebagainya.

Menurut Faiz Hasyim (2010), metode *inquiry* adalah cara penyampaian bahan pengajaran dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengembangkan potensi intelektualnya dalam jalinan kegiatan yang disusunnya sendiri untuk menemukan sesuatu sebagai jawaban yang menyakinkan terhadap permasalahan yang dihadapkan kepadanya, melalui proses pelacakan data dan informasi serta pemikiran yang logis, kritis, dan sistematis.

Menurut Asmadi (2012), metode *inquiry* adalah suatu cara yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga siswa mempunyai kemampuan untuk bertanya, memeriksa, atau menyelidiki sesuatu yang melibatkan seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri.

Sedangkan menurut Pasttita Ayu Laksmiwati (2012), metode *inquiry* merupakan salah satu metode pembelajaran yang mengutamakan siswa untuk memiliki peran utama dalam pembelajaran sehingga siswa aktif terlibat dalam pembelajaran. Dalam pembelajaran *inquiry* siswa diibaratkan sebagai seorang ilmuwan yang sedang memecahkan suatu permasalahan dan siswa berupaya untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada.



### 2.2.6 Game Edukasi

Penerapan game edukasi bermula dari perkembangan video game yang sangat pesat dan menjadikannya sebagai media efektif yang interaktif dan banyak dikembangkan di perindustrian. Melihat kepopuleran game tersebut, para pendidik berpikir bahwa mereka mempunyai kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan game dan menerapkannya pada kurikulum dengan penggunaan industri berbasis game. Game harus memiliki desain antar muka yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan (Hurd & Jenuings, 2009).

Game edukasi adalah game yang khusus dirancang untuk mengajarkan user suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep dan pemahaman dan membimbing mereka dalam melatih kemampuan mereka, serta memotivasi mereka untuk memainkannya (Hurd & Jenuings, 2009).

### 2.2.7 Kriteria Game Edukasi

Menurut Hurd & Jenuings (2009) perancangan game edukasi yang baik haruslah memenuhi kriteria dari game edukasi itu sendiri. Berikut ini adalah beberapa kriteria dari sebuah *education game*, yaitu :

1. Nilai Keseluruhan (*Overall Value*)

Nilai keseluruhan dari suatu game terpusat pada desain dan panjang durasi game. Aplikasi ini dibangun dengan desain yang menarik dan interaktif. Untuk penentuan panjang durasi, aplikasi ini menggunakan fitur *timer*.

## 2. Dapat Digunakan (*Usability*)

Mudah digunakan dan diakses adalah poin penting bagi pembuat game. Aplikasi ini merancang sistem dengan interface yang *user friendly* sehingga user dengan mudah dapat mengakses aplikasi.

## 3. Keakuratan (*Accuracy*)

Keakuratan diartikan sebagai bagaimana kesuksesan model/gambaran sebuah game dapat dituangkan ke dalam percobaan atau perancangannya. Perancangan aplikasi ini harus sesuai dengan model game pada tahap perencanaan.

## 4. Kesesuaian (*Appropriateness*)

Kesesuaian dapat diartikan bagaimana isi dan desain game dapat diadaptasikan terhadap keperluan *user* dengan baik. Aplikasi ini menyediakan menu dan fitur yang diperlukan user untuk membantu pemahaman *user* dalam menggunakan aplikasi.

## 5. Relevan (*Relevance*)

Relevan artinya dapat mengaplikasikan isi game ke *target user*. Agar dapat relevan terhadap *user*, sistem harus membimbing mereka dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Karena aplikasi ini ditujukan untuk anak-anak maka desain antarmuka harus sesuai dengan nuansa anak-anak, yaitu menampilkan warna-warna yang ceria.

## 6. Objektivitas (*Objectives*)

Objektivitas menentukan tujuan *user* dan kriteria dari kesuksesan atau kegagalan. Dalam aplikasi ini objektivitas adalah usaha untuk mempelajari hasil dari permainan.

## 7. Umpan Balik (*Feedback*)

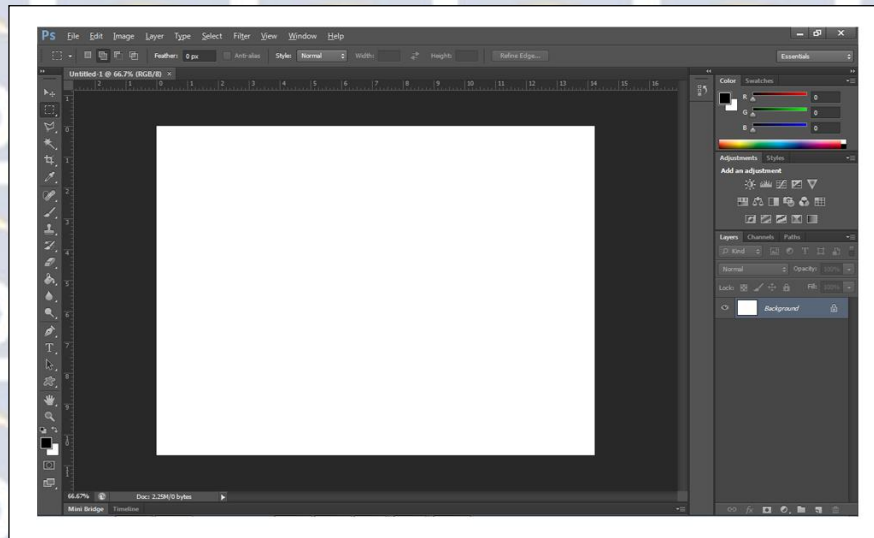
Untuk membantu pemahaman *user* bahwa permainan (*performance*) mereka sesuai dengan objek game atau tidak, *feedback* harus disediakan. Aplikasi ini menyajikan animasi dan efek suara yang mengindikasikan kesuksesan atau kegagalan permainan.

## 2.3 *Tools* yang digunakan dalam pembuatan game

### 2.3.1 *Adobe Photoshop CS6*

*Photoshop* adalah perangkat lunak aplikasi untuk desain atau perancangan foto atau gambar, atau disebut *photo design and production tools*. Dengan *Photoshop*, beberapa macam manipulasi, diantaranya mengedit gambar, memperkecil, memperbesar, menggabungkan, dan lain-lain dapat dilakukan secara praktis dan mudah (Madcoms, 2013).

*Adobe Photoshop* diperlukan dalam pengolahan foto dan pembuatan gambar untuk kembali *ground* dari suatu tampilan. Gambar hasil dari *Photoshop* dapat diubah ke dalam format lain untuk digunakan pada pembuatan desain grafis, desain web, dan lain-lain.



**Gambar 2.1** Tampilan *Adobe Photoshop CS6*

**Sumber:** Madcoms (2013)

### 2.3.2 *Adobe Flash Profesional CS6*

*Adobe Flash* merupakan aplikasi multi guna yang dapat dimanfaatkan untuk berbagai macam kebutuhan. Dengan berbagai fitur canggih yang ada di dalamnya, seperti menggambar, membuat animasi, hingga membuat berbagai jenis permainan yang luar biasa.

*Flash* tidak hanya digunakan untuk aplikasi web, tetapi dapat dikembangkan untuk membuat aplikasi desktop karena aplikasi *flash* selain dikompilasi menjadi format .swf, *flash* juga dapat dikompilasi menjadi format.exe.

*Flash* dapat untuk memanipulasi *vektor* dan citra rasler, dan dapat mendukung *bidirectional streaming video*. *Flash* juga berisi bahasa skrip yang diberi nama "*Actionscript*". Beberapa produk *software*, sistem dan device dapat membuat dan menampilkan *flash*. *Flash* dijalankan dengan *adobe flash player* yang dapat ditanam pada *browser*, telepon seluler, dan *software* lain.

Format *file flash* adalah *swf*, biasanya disebut *ShockWave Flashmovie* biasanya file berekstensi *.swf* dapat dijalankan melalui web, secara *stand alone* pada *flash player* atau dijalankan di windows secara langsung dengan membuatnya dalam format ekstensi *.exe*. (Wahana dalam Regina, 2014).

### 2.3.2.1 *ActionScript 2.0*

Salah satu kelebihan *Adobe* dibanding perangkat lunak animasi yang lain yaitu adanya *ActionScript*. *ActionScript* adalah bahasa pemrograman *Adobe Flash* yang digunakan untuk membuat animasi atau interaksi. *ActionScript* mengizinkan untuk membuat intruksi berorientasi action (lakukan perintah) dan instruksi berorientasi logic (analisis masalah sebelum melakukan perintah).

*ActionScript 2.0* dirancang untuk memudahkan programmer untuk membuat aplikasi berbasis *flash*, keuntungannya antara lain adalah untuk sistem navigasi pada suatu situs atau presentasi, menghemat ukuran file, membuat hal-hal yang bersifat interaktif. Sama dengan bahasa pemrograman yang lain, *ActionScript 2.0* berisi banyak elemen yang berbeda serta strukturnya sendiri. Harus merangkainya dengan benar agar *ActionScript* dapat menjalankan dokumen sesuai dengan keinginan. Jika tidak merangkai semuanya dengan benar, maka hasil yang didapatkan akan berbeda atau *file flash* tidak akan bekerja sama sekali.

*ActionScript 2.0* juga dapat diterapkan untuk *action* pada *frame*, tombol, *movie clip*, dan lain-lain. *Action frame* adalah *action* yang diterapkan pada *frame* untuk mengontrol navigasi *movie*, *frame*, atau objek lain-lain.

Salah satu fungsi *ActionScript* adalah memberikan sebuah konektivitas terhadap sebuah objek, yaitu dengan menuliskan perintah-perintah didalamnya.

Tiga hal yang harus diperhatikan dalam *ActionScript* yaitu:

a. *Event*

*Event* merupakan peristiwa atau kejadian untuk mendapatkan aksi sebuah objek. *Event* pada *Adobe Flash CS6* ada empat yaitu:

1. *Mouse Event*, yang berkaitan dengan penggunaan mouse.
2. *Keyboard Event*, kejadian pada saat menekan tombol keyboard.
3. *Frame Event*, yang diletakkan pada *keyframe*.
4. *Movie Clip Event*, yang disertakan pada *movie clip*.

b. *Target*

*Target* adalah objek yang dikenai aksi atau perintah. Sebelum dikenai aksi atau perintah, sebuah objek harus dikonversi menjadi sebuah simbol dan memiliki nama instan. Penulisan nama target pada skrip harus menggunakan tanda petik ganda (" ").

c. *Action*

Pemberian *action* merupakan langkah terakhir dalam pembuatan interaksi antar objek. *Action* dibagi menjadi dua antara lain:

1. *Action Frame*: adalah *action* yang diberikan pada *keyframe*. Sebuah *keyframe* akan ditandai dengan huruf a bila pada *keyframe* tersebut terdapat sebuah *action*.
2. *Action Objek*: adalah *action* yang diberikan pada sebuah objek, baik berupa tombol maupun *movie clip*.

*ActionScript* diketikkan pada *panel actions* yang tersedia pada *software*. *ActionScript* hanya dapat dituliskan pada objek yang bertipe *Movie Clip*, *keyframe*, *Button*, dan objek *components*. *ActionScript* tidak dapat digunakan pada objek tulisan atau gambar lain yang bukan bertipe *Movie Clip*. Jadi bila ingin menggunakan *ActionScript* pada suatu objek, objek tersebut harus diubah menjadi *Movie Clip* terlebih dahulu. Untuk membuka *Panel Actions*, klik tulisan *Action* yang ada pada jendela panel (Wahana dalam Regina, 2014).

### **2.3.3 Game Maker**

*Game Maker* atau biasa disingkat "GM" adalah sebuah *software* komputer yang bisa memberikan akses agar seseorang bisa membuat game hanya dengan metode mudah yaitu *Drag & Drop*.

*Game Maker* merupakan suatu program yang bisa dikatakan cukup *simple* dan mudah untuk digunakan. Dengan program ini seseorang dapat menciptakan game jenis apa saja yang diinginkan seperti: *Racing*, *Action*, *Fighting*, *RPG*, *Adventure*, *Puzzle*, *Tactic*, *Simulation*. Program ini lebih focus pada game berjenis 2D tetapi program ini juga menyediakan feature yang memungkinkan anda untuk membuat game jenis 3D (Overmars, 2009).

*Game Maker* dirancang untuk memungkinkan pengguna dengan mudah mengembangkan permainan komputer tanpa harus belajar bahasa pemrograman yang kompleks seperti C++ atau Java. *Game Maker* juga memberikan kesempatan kepada pengguna yang ingin menerapkan pemrograman yang kompleks dalam mengatasi functional yang tidak terdapat dalam *Game Maker* dengan cara *add-ons*

ke dalam project game. Ekstensi tersebut, sebagaimana mereka dikenal untuk pengguna *Game Maker*, memberikan pengguna seperti 3D maju melalui *Port Rendering Mesin Ogre*, suara yang lebih baik, antara lain. Ekstensi untuk IDE utama adalah terbatas pada penciptaan *drag dan drop* naskah baru tindakan.

Untuk pengguna yang berpengalaman atau mereka dengan pengalaman pemrograman komputer, *Game Maker* berisi built-in bahasa pemrograman *scripting* yang disebut GML (*Game Maker Language*), yang memungkinkan membangun permainan yang lebih kompleks.

*Game Maker* awalnya dikembangkan oleh Prof Mark Overmars pada tahun 1999. *Game Maker* adalah sebuah program yang digunakan untuk membuat sebuah game yang khusus untuk komputer. *Game Maker* menggunakan bahasa GML atau *Game Maker Language*. Namun, juga bisa menggunakan LIB atau *Libraries*. *Libraries* adalah *action-action* yang memang telah tersedia di *Game Maker*.

#### 2.3.3.1 *Game Maker Language*

*Game Maker Language* atau disingkat GML adalah bahasa pemrograman yang built-in dalam IDE *Game Maker*. Dengan sedikit saja kita menguasai bahasa GML (*Game maker Language*) maka kita akan mampu membuat *Game* yang professional (Overmars, 2009). Ada beberapa perbedaan dalam tempat mengetik *script* dalam GML. Pertama, ketika mendefinisikan *script*. Sebuah *script* adalah sebuah program dalam GML. Kedua, ketika akan menambahkan kode aksi kepada sebuah *event*.