ABSTRAK

Perkembangan teknologi dan popularitas permainan daring telah meningkatkan minat masyarakat dalam bermain game, seperti Mobile Legends. Namun, keberhasilan dalam permainan tersebut tidak hanya bergantung pada keterampilan bermain semata, tetapi juga pada kemampuan untuk mengakses, mengevaluasi, dan menggunakan informasi secara efektif, yang dikenal sebagai literasi informasi. Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki pengaruh literasi informasi terhadap kemampuan pengunjung warkop Basecamp dalam bermain Mobile Legends. Metode penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan kuesioner yang disebar kepada pengunjung warkop Basecamp yang secara aktif bermain Mobile Legends. Kuesioner mencakup pertanyaan tentang tingkat literasi informasi responden dan evaluasi kemampuan mereka dalam bermain Mobile Legends. Hasil analisis data menunjukkan adanya hubungan positif antara literasi informasi dan kemampuan bermain Mobile Legends. Responden yang memiliki tingkat literasi informasi yang lebih tinggi cenderung memiliki kemampuan bermain yang lebih baik dalam permainan tersebut. Temuan ini menunjukkan pentingnya literasi informasi dalam konteks permainan digital, seperti Mobile Legends, di mana akses dan pemahaman terhadap informasi strategis dapat mempengaruhi kinerja dalam permainan. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara literasi informasi dan kemampuan bermain Mobile Legends.

Kata kunci : Kemampuan Bermain, Literasi Informasi, Mobile Legends.

ABSTRACT

Technological developments and the popularity of online games have increased people's interest in playing games, such as Mobile Legends. However, success in these games depends not only on playing skills alone but also on the ability to access, evaluate, and use information effectively, which is known as information literacy. This research aims to investigate the influence of information literacy on the ability of Basecamp coffee shop visitors to play Mobile Legends. The research method used is quantitative with a questionnaire distributed to Basecamp coffee shop visitors who actively play Mobile Legends. The questionnaire includes questions about the respondent's level of information literacy and evaluation of their ability to play Mobile Legends. The results of the data analysis show that there is a positive relationship between information literacy and the ability to play Mobile Legends. Respondents who have a higher level of information literacy tend to have better playing skills in the game. These findings show the importance of information literacy in the context of digital games, such as Mobile Legends, where access and understanding of strategic information can influence performance in the game. It is hoped that the results of this research will provide a better understanding of the relationship between information literacy and the ability to play Mobile Legends.

***Keywords**: Information Literacy, Mobile Legends, Playing Ability.*

ملخص

أدت التطورات التكنولوجية وشعبية الألعاب عبر الإنترنت إلى زيادة اهتمام الأشخاص بممارسة الألعاب، مثل موبايل ليجندز. ومع ذلك، فإن النجاح في هذه الألعاب لا يعتمد فقط على مهارات اللعب وحدها، بل يعتمد أيضًا على القدرة على الوصول إلى المعلومات وتقييمها واستخدامها بشكل فعال، وهو ما يعرف بالمحو الأمية المعلوماتية. يهدف هذا البحث إلى دراسة تأثير المعرفة المعلوماتية على قدرة زوار مقهى بازجامف على لعب موبايل ليجندز. طريقة البحث المستخدمة هي كمية مع استبيان يتم توزيعه على زوار مقهى بازجامف الذين يلعبون موبايل ليجندز بشكل نشط. يتضمن الاستبيان أسئلة حول مستوى المعرفة المعلوماتية لدى المستجيب وتقييم قدرته على لعب موبايل ليجندز. تظهر نتائج تحليل البيانات أن هناك علاقة إيجابية بين المعرفة المعلوماتية والقدرة على لعب موبايل ليجندز. يميل المستجيبون الذين لديهم مستوى أعلى من المعرفة المعلوماتية إلى امتلاك مهارات لعب أفضل في اللعبة. تظهر هذه النتائج أهمية المعرفة المعلوماتية في سياق الألعاب الرقمية، مثل موبايل ليجندز، حيث يمكن أن يؤثر الوصول إلى المعلومات الإستراتيجية وفهمها على الأداء في اللعبة. من المأمول أن توفر نتائج هذا البحث فهمًا أفضل للعلاقة بين المعرفة المعلوماتية والقدرة على لعب موبايل ليجندز.

الكلمات المفتاحية: محو الأمية المعلوماتية، موبايل ليجندز، القدرة على اللعب.