

ABSTRAK

Disleksia memiliki kekurangan yang dapat menyebabkan gangguan lain pada perkembangan sosial emosi. Berdasarkan wawancara dengan Ketua Asosiasi Disleksia Indonesia, peningkatan *self-awareness* adalah salah satu bentuk terapi disleksia untuk mengurangi masalah tersebut. Oleh karena itu, ada kebutuhan untuk meningkatkan *self-awareness* guna menyelesaikan masalah tersebut, sedangkan teknologi terdekat untuk pelatihan sosial tidak sesuai dengan kebutuhan anak-anak disleksia. Sehingga dalam penelitian ini kami mencoba menggunakan teknologi untuk meningkatkan kompetensi anak-anak disleksia dengan meningkatkan *self-awareness* mereka. Teknologi yang dirancang dan dikembangkan adalah teknologi CISELexia (Computer-Based Method for Improving Self-Awareness in Children with Dyslexia) menggunakan pendekatan gamifikasi. Berdasarkan hasil percobaan CISELexia dapat meningkatkan status *self-awareness* anak sesuai dengan kuesioner rubrik yang diberikan sekitar 10%.

Keyword: Disleksia, Kecerdasan emosi, *Self-awareness*, Gamifikasi