

Dokumen	: Kliping Berita Universitas Dinamika
Media	: Website Undika - D'Media
Judul	: Ciptakan Mainan Edukatif Untuk Rangsang Pertumbuhan Anak
Waktu	:



TRIBUNJATIM.COM, SURABAYA – Ciyaaro merupakan merek mainan edukatif anak yang diciptakan oleh mahasiswa dari Stikom Surabaya.

Bahkan kata ‘Ciyaaro’ sendiri diambil dari bahasa Somalia yg artinya mainan.

Bella Wahyu Saputri satu di antara Penggagas dari CIYAARO mengatakan, Ciyaaro ini merupakan mainan edukatif yang berfokus untuk media belajar dan rangsang motorik anak.

“Kami melihat, khususnya di era modern saat ini banyak para anak-anak yang sudah banyak mainan smartphone,” kata Bella kepada TribunJatim.com di Surabaya, Minggu (14/7/2019).

Untuk itu Timnya sengaja menciptakan sebuah mainan yang berasal dari limbah kayu bekas yang sekaligus di bentuk dengan semenarik mungkin dan tentunya juga yang mengandung hal pembelajaran.

“Keunggulan ciyaaro ini memanfaatkan limbah kayu bekas untuk sebagai bahan dasar pembuatan mainan,” lanjutnya

Hal tersebut dipilih karena tetap menjunjung tinggi sikap peduli lingkungan, maka dibuatlah



sebuah bisnis karya mainan yang ramah lingkungan.

“penggunaan cat yang tepat untuk anak-anak juga diperhitungkan dalam pembuatannya, selain itu harga memang sengaja dibuat relatif terjangkau dengan setengah harga dari mainan edukatif yang dijual dipasaran,” pungkasnya

Sumber : <https://jatim.tribunnews.com/2019/07/14/mahasiswa-stikom-surabaya-ciptakan-mainan-edukatif-anak-dari-limbah-kayu-bisa-rangsang-motorik-anak>.

Penulis: Fikri Firmansyah

Editor: Sudarma Adi

PUBLISHED: July 25, 2019

FILED UNDER: Uncategorized