

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 langkah-langkah (R&D)	14
Gambar 2.2 lapangan <i>gateball</i>	18
Gambar 2.3 gate (gawang)	19
Gambar 2.4 goal poel (agari)	20
Gambar 2.5 bola <i>gateball</i>	21
Gambar 2.6 stick <i>gateball</i>	22
Gambar 2.7 alur permainan	23
Gambar 3.1 langkah-langkah pengguna metode R&D Sugiyono	35
Gambar 3.2 plat besi ringan	36
Gambar 3.3 biji magnet	36
Gambar 3.4 sticker	37
Gambar 3.5 tas papan strategi	37
Gambar 4.1 plat besi ringan	44
Gambar 4.2 biji magnet	44
Gambar 4.3 sticker	45
Gambar 4.4 tas papan strategi	45
Gambar 4.5 alat bantu papan evaluasi strategi	63