

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Daftar Terjemah Bahasa Asing

No.	Bab	Hal.	Kutipan	Terjemah
1.	I	1	<i>Long Form</i>	Teks panjang, dalam hal ini berupa artikel atau tulisan berisi informasi topik tertentu.
2.	I	2	Al-Khaliq	Nama-nama Allah swt., yang berarti “Yang Maha Pencipta”
3.	I	2	<i>Imaratul Ardh</i>	Memakmurkan bumi, maksudnya merujuk pada tujuan diciptakannya manusia, yaitu agar dapat mengelola bumi menjadi sejahtera.
4.	I	2	<i>Ibadatullah</i>	Beribadah kepada Allah, maksudnya manusia diciptakan semata-mata hanya untuk menyembah dan beribadah kepada Allah swt., bukan karena Allah swt., membutuhkan itu, melainkan untuk mengingatkan manusia bahwa Dialah yang menciptakannya.
5.	I	3	Q.S Al-Hujurat ayat 13 يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ لِتَعَارَفُوا ١٣	: “Wahai manusia, sesungguhnya Kami telah menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan perempuan. Kemudian, Kami menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku agar kamu saling mengenal. ...”.
6.	I	4	<i>Event</i>	Acara, suatu agenda yang diselenggarakan oleh pihak-pihak penyelenggara, dalam hal penelitian ini ialah acara atau pertandingan olahraga <i>Balogo</i> (permainan tradisional <i>Balogo</i>)
7.	II	18	<i>Wisdom</i>	Kearifan, kemampuan untuk bertindak bijaksana dalam suatu situasi
8.	II	18	<i>Local</i>	Lokal, wilayah sekitar

No.	Bab	Hal.	Kutipan	Terjemah
9.	II	18	<i>Local Genius</i>	sejumlah ciri kebudayaan yang dimiliki bersama oleh masyarakat akibat pengalamannya di masa lalu
10.	II	20	<i>Syajaratun</i>	Pohon, asal kata sejarah. Pohon dimaknai sebagai simbol kehidupan dan pertumbuhan, sehingga sejarah ialah rekonstruksi untuk menilai dan memilah terkait kehidupan masa kini menjadi cita-cita yang baik di masa mendatang dengan mempelajari pengalaman di masa lalu
11.	II	20	<i>Ibrah</i>	Peringatan, pelajaran yang diambil dari suatu pengalaman
12.	II	20	<i>Tridimensional</i>	Menyorot hubungan waktu (masa lalu, masa kini, dan masa mendatang)
13.	II	20	<i>Claimant</i>	Penuntut, dalam hal ini pengakuan akan kepemilikan budaya
14.	III	34	<i>Website</i>	Situs, laman internet berisi informasi-informasi suatu hal
15.	III	36	<i>Face to Face</i>	Tatap muka, interaksi langsung, diskusi empat mata
16.	III	36	<i>Recorder</i>	Proses perekaman secara utuh menggunakan alat bantu teknologi perekaman (<i>handphone</i>)

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

A. Panduan Observasi Awal

Pertanyaan pemandu

1. Apakah bakal tempat penelitian dapat menyajikan informasi terkait dari objek kajian yang diteliti yaitu permainan tradisional *Balogo*?
2. Apakah bakal tempat yang diteliti terdapat subjek penelitian yang dapat mengarahkan segala informasi yang berhubungan dengan objek penelitian yaitu permainan tradisional *Balogo*?
3. Apakah bakal tempat yang diteliti dapat menyajikan perwujudan dari objek yang diteliti dalam bentuk yang memiliki nilai kebudayaan?

B. Panduan Kajian Literatur

1. Tunjukkan sebanyak mungkin segala bahan bacaan yang mengandung informasi bahwa permainan tradisional *Balogo* memang merupakan bagian dari warisan kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan!
2. Tunjukkan manuskrip yang tersimpan menyampaikan usia dan masa-masa awal permainan tradisional *Balogo* (namanya dari awal ada)!
3. Apakah permainan *Balogo* merupakan kebudayaan Prov. Kalimantan Selatan?
4. Apakah permainan *Balogo* masuk sebagai arsip cagar budaya Prov. Kalimantan Selatan dan dapat ditunjukkan dokumen-dokumen resminya?
5. Tunjukkan cara bermain permainan ini dalam kategori perlombaan pada umumnya!

C. Panduan Wawancara

1. Fakta-fakta sejarah permainan tradisional *Balogo* yang informan ketahui, kenapa bisa menjadi salah satu warisan budaya Kalimantan Selatan, apakah benar memang ini kebudayaan dari Kalimantan Selatan atau proses adaptasi dari kebudayaan Provinsi tetangga?

2. Apakah permainan ini masih cukup banyak peminatnya, seberapa sering *event* terkait permainan ini terlaksana, siapa saja partisipannya?
3. Adakah filosofi nilai-nilai kebudayaan permainan *Balogo* ini yang kiranya bisa dikaitkan dengan norma-norma sosial atau malah lebih spesifik lagi ke dimensi spritual?
4. Apakah terdapat perwujudan dari permainan ini yang masih tersip rapi, dalam artian berusia puluhan tahun?
5. Apakah wujud atau bentuk bentuk logo sekarang telah banyak dimodifikasi atau masih mengikuti standar aslinya?
6. Bagaimana proses pembuatannya, alat dan bahan yang digunakan, serta perawatan?
7. Adakah prinsip matematika yang digunakan di dalam proses pembuatan, semisal dalam hal ukuran atau bentuk nya yang harus presisi/simetris?
8. Apakah tata cara permainan ini sudah dibuat baku atau masih selalu berubah-ubah tergantung di mana permainan ini dimainkan?
9. Dalam proses bermain adakah prinsip matematika yang terkandung semisal dari proses perkiraan pelan tidak nya memukul penapak atau lain, atau gradasi dalam tim di mana aproksimasi pemain yang paling mungkin sebagai juru kunci penembak akhir tim?
10. Bagaimana dukungan masyarakat terhadap pengelolaan kebudayaan ini, apakah terlibat aktif dengan turut menghadiri *event-event* nya atau malah mendiskriminasi proses pelaksanaan?

D. Panduan Dokumentasi

1. Arsip perwujudan awal (bentuk nya yang asli).
2. Dokumentasi proses pembuatan.
3. Dokumentasi saat permainan.
4. Dokumentasi alat pemukul dan logo dalam segala variasi bentuknya jika ada.
5. Dokumentasi alat dan bahan pembuatan.
6. Dokumentasi Etnomatematika.

Lampiran 3 Transkrip Wawancara

A. Transkrip Wawancara Informan Pertama (Ahad, 18 Mei 2025, Pukul 14.10 siang s.d selesai)

- P : Menurut bapak, fakta-fakta yang diketahui, benarkah *Balogo* ini warisan kita Kalimantan Selatan?, karena dari literatur yang saya baca, banyak mengatakan ini dari Kalimantan Tengah.
- S1 : Mungkin yang menyatakan dari Kalteng, penulisnya juga dari Kalteng. Cuma kalo menurut cerita orang tua kita, kata beliau "dulu para punggawa kerajaan untuk menghilangkan kejenuhan bermainlah *Balogo*". Tapi asal usul kenapa para punggawa mainnya menggunakan tempurung atau pemukul kayu kita tidak mengetahui asal usulnya. Kita sebelum sekolah, sebelum masuk SD sudah diajarkan bermain *Balogo*. Ayah sudah mengajarkan bermain *Balogo*, cara membuatnya, selain itu juga beliau ada membuatkan gasing. Anggaplah usia kita 6 tahun waktu beliau mengajarkan, sekarang usia kita sudah 67 tahun, usia orang tua kita waktu itu 40 tahun, berarti usia logo ini kurang lebih sudah 100 tahun dari hitungan itu. Belum lagi ditambah dari usia kakek kita, di situ kita bisa melihat usia logo ini sekitar 200-an 300-an, jadi kalo ada yang mengatakan cuma 120 tahun, atau 100 tahun menurut kita itu tidak mungkin, melihat dari usia itu saja. Jadi, kalo perkiraan usianya 200 tahun lebih, itu bisa kita katakan, cuma kalo spesifiknya seperti tiga ratus tahun sekian, kita tidak berani menyatakan!
- P : Berarti cukup lama sudah ya pak, maksud saya dalam artian layak sudah disebut sebagai budaya *Balogo* ini?
- S1 : Iya, sangat layak. Logo ini juga sudah diakui secara nasional, sudah dapat Warisan Budaya Takbenda (WBTb), itu bersertifikat sudah.
- P : Saya susah pak menemukan buku yang menang menceritakan *Balogo* ini secara keseluruhan.
- S1 : Kita sendiri tidak berani juga membikin buku tersebut, karena tidak ada kepastian terkait cerita *Balogo* ini.
- P : Oh iya paham pak.
- S1 : Nah, tapi kalo cerita kenapa paring dan tempurung ini mesti sepasang, kita ada ceritanya. Kisah pak tua, waktu beliau mau main, membawa logo, tempurung beliau berbicara "mau nggak memainkan aku dengan nyaman, datang aja di kebun sana, bilang sama paring aku minta", datanglah pak tua, "kenapa kau pak tua" kata paring, "aku disuruh tempurung ke tempat kau meminta kau" ujar pak tua. "Oh tempurung kah yang mengarahkan, silakan" ujar paring. "nah pak tua, bikin tapakan untuk memainkan aku" ujar tempurung, "iya, baiklah" ujar pak tua. Dibikirlah alat tersebut oleh pak tua, campa. "cobalah dipakai, dengan yang ada apa bedanya, nyaman nggak?" ujar tempurung, "oh iya, nyaman" ujar pak tua. "Mau enggak lebih nyaman lagi, datang lagi ke paring" ujar tempurung. Datanglah pak tua, "Ngapain lagi pak tua" ujar paring, "Nggak tau ini, disuruh sama tempurung lagi" ujar pak tua. "Minta rabung" ujar paring

- P : Rabung itu apa pak?
- S1 : Rabung itu, paring yang masih muda, lanjut cerita nih, "Oh kalo tempurung meminta, nggak papa, ambil aja" ujar paring. Sudah, dibawa sama pak tua, "coba kupas kulitnya, makan, gimana rasanya" ujar tempurung, "enak, manis" kata pak tua. "Enak kan, masih ada lagi, mau tambah enak lagi nggak, air aku ini diperah, bikin santan" ujar tempurung. Nah inilah kisah tentang gangan waluh, gangan rabung orang-orang dahulu. Jadi nyambung ceritanya, sehingga tidak bisa dipisah antara paring dan tempurung ini. Cuma terkait kisah paring dan tempurung bisa bicara ini, kita Wallahu'alam, tidak bisa memikirkan kita.
- P : Berarti, tidak ada buku yang memang membahas ini ya pak, setahu bapak?
- S1 : Tidak ada.
- P : Saya kemaren sudah ke perpustakaan daerah juga, masih belum ketemu yang benar-benar menceritakan secara utuh.
- S1 : Karena memang tidak ada yang kisah yang menyambung turun temurun, kita cuma tahu dari orang tua kita aja. Logo kita dulu bentuknya amor.
- P : Berarti bentuk aslinya yang amor itu kah pak?
- S1 : Yang amor ini (beliau menampilkan bentuk-bentuk logonya), yang ini dari pesisir (menampilkan logo bentuk layang-layang). Jadi saat melaut, mereka main menggunakan logo bentuk layang-layang itu. Kita belum menyampaikan bentuk asli ini ke GOBI, yang dalam lomba pun seringkali bentuk layang-layang ini. Sebenarnya boleh saja, cuma jangan sampai hilang bentuk asli ini (beliau menunjukkan logo amor). Padahal dulu kan ditempel menggunakan aspal logonya supaya kuat, sekarang sudah banyak lem, dan sebagainya. Dulu juga dia nggak ceper/pipih, ada cekungnya, sekarang di pres supaya pipih (lurus tidak cekung). Rencana nanti kita ingin sampaikan ke ketua GOBI saat lomba boleh logo ini (layang-layang), logo ini (amor), tapi ini jangan dihilangkan (amor).
- P : GOBI itu apa pak?
- S1 : Gabungan Olahraga *Balogo* Indonesia
- P : Oh ada organisasinya kah pak?
- S1 : Ada, terdapat dua versi, ada PORGOSI (Persatuan Olahraga *Balogo* Indonesia) dan GOBI, cuma yang diakui nasional GOBI. Nanti tanggal 24-25 Mei kalo mau melihat perlombaan datang ke Gedung Sultan Suriansyah, FORDA di sana. Kampung Ohoy dari Banjarbaru mendaftar juga seperti, soalnya ini se-Kalsel.
- P : Oh se-Kalsel ini pak.
- S1 : Iya, FORNAS-nya nanti di Lombok, NTB (26 Juli-1 Agustus).
- P : Oh, itu nasional ya pak.
- S1 : Memang unik *Balogo* ini, banyak mengandung, apa ya istilahnya. Misalkan nih dia kan bertiga, nanti ada yang mengatur strategi, ada yang memimpin (yang mengatur giliran), terus harus fokus. Banyak manfaatnya main *Balogo* ini. Memang di dalam masyarakat kita mainnya biasa aja, tapi di sana ada nilai silaturahmi, melatih berpikir juga bagaimana agar logonya sukses mengenai. Logo ini banyak memang nilai-nilainya jika kita serius mendalami.
- P : Iya pak.

- S1 : Dulu, sekarang karena sudah diajarkan dibuatlah aturan baku. Kalo dulu main sampai jarak 50 meter, bebas. Sekarang pakai karpet, memang cukup nyaman, yang jelas logo pasti tidak rusak karena terasah semen atau aspal. Tapi nanti kita akan sampaikan supaya tradisi itu tidak hilang, karena orang sekarang kebanyakan tahunya main di karpet. Dulu mainnya logo itu di padang pasir, di tanah lapang, jaraknya bebas tidak ada aturan. Mainnya sistem gapuk (sistem pecah) sampai pecah logonya. Jadi, kalo dulu itu main nggak bisa bawa cuma satu logo aja. Dulu tebal logo itu, sekarang tipis. Dulu memang nyarinya yang tebal, karena bermain sistem pecah tadi. Sekarang juga campanya/panapak besar-besar, padahal kalo filosofi orang dulu "kau besar, aku kecil, sakit sekali aku jika dipukul kau yang sangat besar" ujar tempurung, ini istilah orang-orang dulu. Jadi baiknya, kalo bikin yang sedang-sedang aja kita, itu adabnya.
- P : Ada nilai-nilai nya ya pak?
- S1 : Kakek dulu itu cerita "nanti cu, main logo membuat campanya jangan terlalu besar, kasihan logonya sakit, anggaplah anak-anak, dipukul orang dengan pemukul, cocok nggak? Nggak kan, nah begitu juga logo". Makanya saya nggak pernah bikin logo besar-besar begitu, yang seperti ini aja (menunjuk campa beliau).
- P : Padahal menurut saya, tidak enak juga pak logo besar-besar begitu.
- S1 : Nah semisal juga, kita bermain *Balogo*, menembak, ada teman di sana, minta ambilkan, jangan sampai ditendang logonya, yang ditendang itu bola, beradab-adab. Seperti itu kita mengajar anak-anak di sini main *Balogo*. Kita dulu waktu anak-anak, logo dan campa ini kita letakkan dalam bantal, sebegitu kita menghargainya logo ini. Tidak sembarangan kita dengan alat bermain kita, harus kita sayangi.
- P : Iya pak, apalagi bikinan kita sendiri ya pak.
- S1 : (Beliau cerita kedatangan para pegiat)
- P : Berarti tahu bapak ya cerita awal pembentukan *Balogo* ini.
- S1 : GOBI ini ketua pusatnya Haris Makkie, kalo provinsinya Suwardi Sarlan. Kotanya ada juga masing-masing.
- P : Oh berarti Banjarbaru ada, Banjarmasin ada, begitu ya pak?
- S : Iya
- P : Banyak aja berarti masih peminat *Balogo* ini ya pak.
- S : FORDA ini pegiatnya 465 orang, kalo tidak sibuk datang nanti melihat.
- P : Perlu surat kah itu pak?
- S : Nggak perlu, langsung datang aja, nanti kita coba sampaikan. Pak Haris Makkie mungkin ada, nanti kita sampaikan supaya dibantu.
- P : Iya pak, terimakasih banyak.
- S : *Balogo* ini organisasi yang lebih dulu sebenarnya PORGOSI, cuma PORGOSI ini sepi tidak jalan. Lalu berbincang lah para pegiat ini untuk membuat perkumpulan. Akhirnya di Kalsel terbagi GOBI dan PORGOSI. Tapi, logo ini tidak penting sebenarnya apa, mau GOBI atau PORGOSI. Pak Yamin, walikota Banjarmasin sekarang ini (dulu beliau PORGOSI), bersama dengan pak Suwardi Sarlan ini sebenarnya sudah berunding untuk menyatukan GOBI dan PORGOSI, cuma karena ada beberapa hal dari bawah,

keinginannya beda-beda, maka gagal disatukan. GOBI ini giat dan aktif, sehingga walau baru dia lebih dominan. Olahraga tradisional ini memang harus dilestarikan. (Beliau bercerita tentang penganugerahan-penganugerahan yang berhasil beliau capai)

- P : Adakah terarsip permainan ini secara rapi (alatnya, cara bermainnya, dan lain-lain) di cagar budaya pak?
- S1 : Kalo dulu, mainnya bebas, tidak ada aturan mengikat. Sekarang kan tiga nih, dulu lima, bebas jumlahnya. Dulu tidak ada poin, kita menembak logonya musuh harus semua, tidak boleh ada yang tidak kena, kalo ada tertinggal satu, kalah kita. Dulu terkena di awal saat memulai (sebutlah start) disebut cabang, sekarang kan poin 1. Kalo sekarang kan, misal logo sasaran terkena nih, tapi logo asal keluar, maka mati, kalo dulu tidak, dulu nggak ada istilah mati. Permainan dulu itu sistem tumbang, mau logo terkeluar jauh, maka ditumbang dengan campa. Logo kita diukur dari logo pasang ditumbang sepanjang berapa kali campa, nanti di letakkan di jalur sepanjang itu juga, karena tidak ada sistem mati. Nah kemudian misal dulu logo awal ditembak keluar tapi posisinya sejajar dengan logo pasang, istilahnya gonjes kami menyebutnya. Pilihannya sesuai kesepakatan awal, apakah logonya mengulang ditembak, atau logo pasang tadi dihitung sudah tumbang, ada pilihan lain juga yaitu menembaknya dengan menutup mata. Nah itulah kesepakatan dulu, tidak terikat, sesuai kesepakatan aja. Nah Lok Baintan dengan Kabupaten Banjar mainnya lucu, mereka sistem tarik.
- P : Sistem tarik itu gimana pak?
- S1 : Nah, begini (sambil memperagakan), ditarik logonya ke tengah dari daerah yang tempat jatuhnya tadi. Nah ini salah kata kita, karena menguntungkan malah, nggak ada hukumannya. (Istilahnya kita menyebut kepinggir ini, "logonya tekeliwai")
- P : Bendanya ada nggak di cagar Budaya pak terarsip masih yang usianya puluhan tahun?
- S1 : Sepertinya tidak ada, kita padahal punya, cuma di mana letaknya lupa, banyak soalnya.
- P : Bentuknya banyak kah sekarang pak logo ini?
- S1 : Kalo tidak salah dua ini aja (menampilkan), cuma tajam campanya ini
- P : Jadi ini aja ya pak bentuknya, maksudnya belum banyak modifikasi ya, masih mempertahankan?
- S1 : Iya, masih dipertahankan, rencana nanti kita ajukan setelah acara FORDA, mau kita adakan pertemuan, supaya tidak hilang logo-logo yang asal ini.
- P : Pembuatannya sekarang modern semua sudah kah pak? Yang tradisional gimana pak?
- S1 : Dulu alatnya parang buat motong, beton muat menipisi, aspal buat lem.
- P1 : Ini ada ukuran-ukurannya kah pak?
- S1 : Sekarang lomba ukurannya 10 cm x10 cm, standarnya. Putar di dalam tempat ini (sambil menunjukkan), biasanya di tok kalo di perlombaan sebagai tanda agar tidak ditukar.
- P : Kalo dulu bebas aja ukurannya pak lah?

- S1 : Dulu bebas. Cuma logo ini kalo ceper sekali tidak baik juga, ada sedikit cekungnya juga supaya logonya putar. Logo itu bagus kalo beputar. Karena kalo cekung ini semisal ada batu, dia masih ada keseimbangan, kalo yang sangat lurus (ceper), dia keluar.
- P : Secara tersirat ada unsur matematika ya pak dalam permainan ini?
- S1 : Iya. Dulu itu bebas, nggak ada aturan. Sekarang ini, lapangan aja maksimal 30 meter, pakai karpet lagi. Jarak ke logo dari start cuma 14 meter, masing-masing logo 6 meter.
- P : Dulu itu logo pasanganya gimana pak?
- S1 : Nah, kalo dulu logo juga dipasang, karena mudah mainnya di padang pasir, jadi bisa didirikan. Tapi sekarang kan nggak bisa lagi, karena di karpet. Makanya dibikin yang bentuk lain. Cuma sayang sekarang dibikin itu, menghilangkan nilai sebenarnya, harusnya dibikin dari tempurung juga, diberi kaki.
- P : Apa namanya logo yang ini pak yang dipasang (menunjuk).
- S1 : Orang menyebutnya bidak, tapi di kita anak logo, menyebutnya anak logo. Dulu itu ya logo yang untuk menembak itu dipasang (istilahnya "logo undas").
- P : Oh jadi logo kita sendiri, jadi kalo pecah habis ya logo kita.
- S1 : Makanya membawa logo lebih dari satu. Anak-anak sekarang juga mereka melihat yang modern aja, bukan yang dulu. Dulu yang memulai bekarpet pak Arbain di provinsi, karena batako, tidak bisa main akhirnya ada karpet dipasanglah.
- P : Sementara ini, permainan *Balogo* apakah ada dikucilkan pak?
- S1 : Tidak ada, sudah sampai nasional. Tapi itu perjuangan, pertama kita di Malang dulu memviralkan sebelum perjuangan KORMI dan GOBI.
- P : Berarti sekarang menyebar ya pak?
- S1 : Logo ini dibagi-bagikan ke daerah-daerah, di distribusi. Makanya cepat terangkatnya, begitu ceritanya. Tapi sudah tidak bisa lagi diakui, karena kita memiliki hak resmi bersertifikat.

B. Transkrip Wawancara Informan Kedua (Sabtu, 24 Mei 2025, Pukul 14.59 siang s.d selesai)

Prolog (perkenalan)

- P : Menurut bapak, sejarah *Balogo* ini bagaimana, karena dari beberapa sumber yang saya baca itu mengatakan dari Kalimantan Tengah.
- S2 : Ada yang menceritakan *Balogo* ini dari pengawal kerajaan karena mereka sumpek. Karena secara bahasanya kan permainan ini ada mistisnya juga, sebab orang-orang biasanya logo itu dirajah. Pada *Balogo* ini kita bilang tidak bisa tidak boleh, bilang kita hebat tidak boleh. Intinya tidak boleh sombong, menekan kesederhanaan. Pak Suriani ada cerita lah kenapa orang dulu pakai sarung dan kopiah bermain *Balogo*?
- P : Belum pak?

- S2 : Nah jadi, kenapa orang dulu pakai kopiah atau laung atau peci dan sarung, karena supaya jika waktu salat tiba mereka kan jauh dari rumah, bisa langsung salat.
- P : Kalo buku literatur sendiri bapak adakah tahu yang memang menceritakan *Balogo* secara utuh?
- S2 : Nah, sampai hari ini memang belum ada, kalo sebatas aturan-aturan kita bisa membuat, kalo itu memang tidak bisa. Kenapa orang-orang ada yang mengatakan *Balogo* dari Kalteng, karena dulu kan Kalimantan ini satu, sebutannya Borneo. Tapi sebenarnya itu dari Kalimantan. Jadi kalo buku itu memang kita nggak bisa, kalo *Technical Handbook* (THB)-nya kita punya.
- P : Kalo peminatnya masih banyak pak?
- S2 : Peminatnya ini sekarang sudah 13 kabupaten/kota. Kalo dulu kan paling 4, 5 kabupaten/kota, sekarang sampai 15 kabupaten/kota. Ini sekarang kan pesertanya 420 peserta, itu pun kita batasi. Kalo tidak dibatasi, minta 100 pun akan dikirim, cuma karena ini diseleksi maka dibatasi.
- P : Ini sudah masuk cagar budaya kah pak?
- S2 : Ini sudah masuk cagar budaya, karena kan warisan budaya takbenda, yang artinya bisa dimainkan bukan dipajang.
- P : Oh itu kah maksud warisan budaya takbenda. Kalo nilai-nilai filosofinya adakah pak?
- S2 : Pertama pertemanan, kedua silaturahmi, ketiga olahraga. Kalo dalam segi budaya-budaya Islami seperti kekeluargaan, silaturahmi, pertemanan, rekreasi. Makanya ada yang satu keluarga, dan sebagainya, lihat aja lingkungan sekitar sini sebagai dokumentasi.
- P : Kalo bentuk-bentuk *Balogo* apakah sudah banyak dimodifikasi?
- S2 : Bentuk-bentuk ini ada bentuk layang-layang, bidawang, gagatas, amor. Cuma bahannya tetap tempurung, meskipun dalamnya mungkin ada timah. Kalo campanya bisa batu bisa haur (bambu kuning).
- P : Berarti banyak sudah bentuk *Balogo* ini ya pak?
- S2 : Bentuk ini yang bagus rata-rata dari Kotabaru, tapi Balangan juga ada.
- P : Kalo tempat pembuatannya *Balogo* ini di mana ya pak?
- S2 : Pionirnya Hulu Sungai Selatan, Balangan, dan Tanah Bumbu. Tapi sekarang sudah banyak, Kabupaten Banjar misalnya.
- P : Kalo alat bahannya masih sama kah pak?
- S2 : Iya, masih tempurung. Cuma biasanya di rebus pakai oli, nah di pres supaya agak rata seperti orang tambal ban. Proses aslinya bisa dilihat di Balangan.
- P : Kalo yang diketahui bapak, ada kah konsep matematika di situ?
- S2 : Jarak, jarak (*fealing* akurasi) itu matematika. Saya nggak tahu masuk bidang mana, cuma itu memang ada hubungannya. Terkait ayunan tangan, dan sebagian. Cuma itu lebih ke fisika. Nanti lebih ke kamu aja membikannya gimana unsur matematika.
- P : Iya pak, memang nanti saya yang akan fokus meneliti konsep matematikanya. Kalo tempat yang menyimpan arsip puluhan tahun setuju bapak ada nggak?
- S2 : Tanah Bumbu, di sana lengkap, sampai ada pamerannya. Lengkap di sana dari awal.
- P : Kalo namanya apakah ada perubahan pak?

- S2 : Kalo Kalimantan sendiri kan sebenarnya harusnya Balugu ya, tapi karena ini di nasionalkan, jadi *Balogo*. Kalo di Kalteng ada juga, tapi namanya beda, saya lupa.

C. Transkrip Wawancara Informan Ketiga (Sabtu, 24 Mei 2025, Pukul 14.17 siang s.d selesai)

Prolog (Perkenalan)

- S3 : Logo itu mainnya di aspal, di tanah atau di teras semen. Jaraknya bebas, karena tidak ada aturan. Kalo sekarang kan sudah paten. Jarak antara target, dulu logo, nggak seperti sekarang target. Logo dulu itu bisa dari tempurung, bisa dari buah ipil, bisa diberi tanduk hadangan, karena dulu mainnya bagapuk. Nah, kemudian kemajuan zaman ada yang membuat menggunakan plastik di bakar, dituang ke buah kiwi. Nah dulu tempurung itu pasti berlapis dengan aspal, makanya anak-anak sekolah itu bila membawa logo pasti dimarahi orang tua karena logonya meleleh di kantong baju.
- P : Gimana cara ngambil aspalnya itu.
- S3 : Dulu kan aspal itu di ember, baskom orang letakkan, jadi gampang diambil, nggak seperti sekarang. Nah sempat hilang *Balogo* itu, mungkin sekitar tahun 1982 sampai pak Noor Aidi Bupati Tabalong kembali menggalakkan *Balogo* di lapang-lapangan terbuka se-yang kami tahu. Awal-awal *Balogo* ini yang memulai kembali lagi Hulu Sungai Selatan dan Tanah Bumbu. Waktu itu di aspal, logo yang digunakan ukurannya berdiameter 8 dan 10. Kemudian dimulailah lomba pertama di tingkat Provinsi, gedung budaya, waktu itu masih di aspal, jalan, belum berkarpet. Lalu saat itu hujan, maka mainlah di dalam gedung, dan dipasanglah karpet. Sejak itulah dimulai menggunakan karpet, ditentukan jaraknya yang sesuai. Sebelumnya dulu target (sasaran) itu menggunakan klep sepeda motor Honda untuk kakinya, karena belum ada aturan.
- P : Anak logonya kah pak?
- S3 : Iya, bidak logo. Aturan itu berjalan baru sekitar dua tahunan ini, karena mau dilombakan nasional kan, jadi bertahap. Dulu juga memukulnya logo itu bukan seperti sekarang, dia di bulatan kecil logo dan campa yang digunakan juga kecil, seperti sumpit, jadi sesuai. Sekarang kan memukulnya kan kebalik, ujung logonya.
- P : Bentuk logo resminya adakah pak?
- S3 : Sekarang karena nasional, jadi ukurannya 10, kalo dulu ada logo delapan. Beratnya maksimal satu setengah ons. Lebar nya maksimal diameter 10. Target itu sekarang pakai bambu, tiangnya kayu, sepatunya tempurung. Kalo dulu klip langsung letakkan saja, sekarang itu. Kalo dulu dia tidak ada mati, karena main di lapangan, kalo keluar pakai sistem tarik garis lurus bisa. Kalo sekarang keluar karpet mati .
- P : Kalo nilai filosofinya ada kah pak?
- S3 : Yang pertama harus fokus dan pasti perlu perencanaan. Yang resminya aturan logo ini baru tahun ini, karena kan baru saja GOBI ini ditunjuk pemerintah dari tahun sebelumnya.

D. Transkrip Wawancara Informan Keempat (Selasa, 05 Agustus 2025, Pukul 09.24 pagi s.d selesai)

Prolog (Perkenalan)

P : Fakta-fakta sejarah yang bapak ketahui terkait permainan *Balogo*?

S4 : *Balogo* ini di mulai zaman kerajaan, Kerajaan Banjar. Dulu itu dimulainya pake batu, kalo tidak salah masih ada koleksinya di Museum lambung Mangkurat, turunlah selanjutnya menjadi menggunakan kayu (ulin, dan sebagainya), terus turun lagi menjadi tempurung kelapa. Bahkan dulu ada sela-sela tempurung itu daerah Martapura membuat logo menggunakan plastik bekas, bekas gayung, ember, kaleng, dan sebagainya dicetak menggunakan kaleng pagoda pastiles bentuknya bulat. Sebelum era peraturan ada, dulu bermain *Balogo* bebas, mau dua, tiga, lima bebas, yang penting berpasangan atau ada juga di Martapura sana biasanya bermain dengan 1 orang melawan lima orang, tapi logo yang satu orang jumlahnya juga lima. Istilahnya dulu disebut gaduh lima, terserah itu disebut gaduh berapa ketika kondisi pemain kurang. Dulu kan peraturan tidak tertulis tapi lisan makanya masih bebas. Tidak istilah mati, tapi logo yang jauh, bisa ditarik ke jalur permainan. Masuk era 2010 muncullah era kompetisi yang memang aturannya sudah cukup baku, setahu kita. Sebelum itu memang sudah ada juga, kita tidak tahu pastinya, cuma 2010 itu yang memang cukup terstruktur. Lomba ini masuk dalam olahraga tradisional. Dulu itu tidak ada sistem poin, misalkan cabang maka diukur menggunakan campa. Campa itu ukurannya bebas tidak ada batasan, mau berapa pun, misalnya cabang pertama, ukurannya satu kali tumbang campa dari start, kalo cabang kedua 2 kali, ketiga tiga kali. Siapa yang duluan sampai atau paling mendekati ke logo pasang pertama itu pemenangnya.

P : Itu sempat dilombakan lah pak?

S4 : Nggak, artinya ini pertandingan kampung aja, nggak ada untuk di tingkat lomba. Istilah yang terkenal itu dulu balapu, yaitu berada kekuatan logo "bakakuatan logo". Balapu ini paling jarak antara logo pasang dan penembak sekilan, ada yang sangat dempet supaya dapat hadiah jika menang. Tapi memang dulu permainan ini ya untuk hiburan. Cuma nilai-nilai yang diambil dari permainan ini kan masih sama, ada koordinasinya, ada kerja sama, dan tanggung jawab tim.

P : Duluan karpet atau aturan pak?

S4 : Beriringan, karena perumus karpet ini supaya terlihat nih, semisal garis kan tidak terlihat, maka digunakan lah karpet.

P : Warnanya bebas kah karpet itu pak?

S4 : Bebas cuma bahannya yang rada kasar supaya bisa digunakan bermain logo.

P : Kalo tempat membuatnya di mana ya pak?

S4 : Kampung Ohoy, cuma mereka kebanyakan beli juga, mesan. Kalo di Martapura banyak, tapi harganya memang cukup mahal.

P : Aspal itu wajib kah dilogo kah pak?

S4 : Nggak, yang penting ada perekatnya. Cuma dulu kan yang paling mudah dicari ya aspal, makanya menggunakan aspal.

- P : Kalo sejarah *Balogo* sendiri, bapak tahu nggak yang punya nilai filosofis kah pak seperti gangan waluh gangan rabung?
- S : Nah kita tidak tahu, karena memang tidak ada pedoman tertulis, semua disampaikan secara lisan.
- P : Kalo terkait pakaian wajib menggunakan sarung dan peci atau pakaian adat itu gimana pak.
- S : Tergantung panitia lomba, karena orang dulu bermain menggunakan pakaian tersebut.
- P : Ada pengaruhnya kah pakaian itu ke penilaian pak?
- S4 : Tidak ada, mungkin ada di bagian penilaian pakaian terbaik.
- P : Ada alasan kenapa pakaiannya seperti itu kah pak?
- S4 : Kenapa menggunakan pakaian tersebut karena orang dulu memang pakaiannya begitu
- P : Supaya mudah waktu salat ya pak.
- S4 : Iya, bahkan ada yang campanya berpasangan di pinggang sambil salat. Main ini dulu perlu lapangan luas, jaraknya jauh, makanya tadi jika berhasil majunya per camp.
- P : Bentuk logo sudah banyak modifikasi kah pak?
- S4 : Bukan banyak modifikasi, tapi karena logo ini dibuat sekreatif anak-anak dulu. Bentuk ini tidak umum, tapi tidak ada batasan, kalo yang umum bentuknya ialah segitiga, layang-layang, amor, bulat.
- P : Main balapu tadi misalkan logonya lebih besar bolehlah pak?
- S4 : Boleh, cuma karena dulu itu logo pasang adalah logo yang menjadi logo pembidik, maka rugi semisal kalah.
- P : Kalo campanya bebas kah pak bahannya?
- S4 : Campa bebas, cuma karena ini tradisional, yang paling dicari kan paring, maka digunakanlah paring. Kalo sekarang banyak tuh, ada paring batung, kalo dulu kan cuma paring haur di samping rumah aja, yang membedakan cuma ukurannya aja dulu. Cuma biasanya agar menyamakan ukuran, digunakan camp standar untuk mengukur jarak tadi supaya adil.
- P : Cara menggunakan camp, atas atau bawah?
- S4 : Bebas, intinya *Balogo* itu sebenarnya cuma insting pemain, apa pun yang ada sekarang itu aturan aja. Permainan tradisional ini, bila sering main maka akan terbiasa.

Lampiran 4 Dokumentasi Proses Penelitian

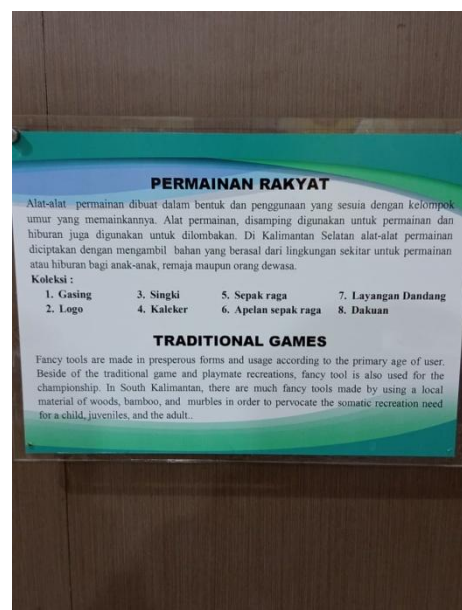
Lokasi: Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan



Foto Bersama Pak Andrianto Halim, Pengarah observasi di Disdikbud Kalsel, Selaku Fungsional Bidang Kebudayaan



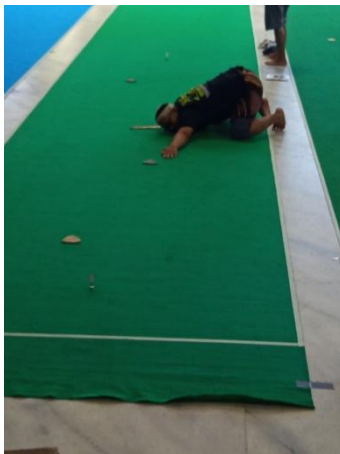
Lokasi: Museum Lambung Mangkurat

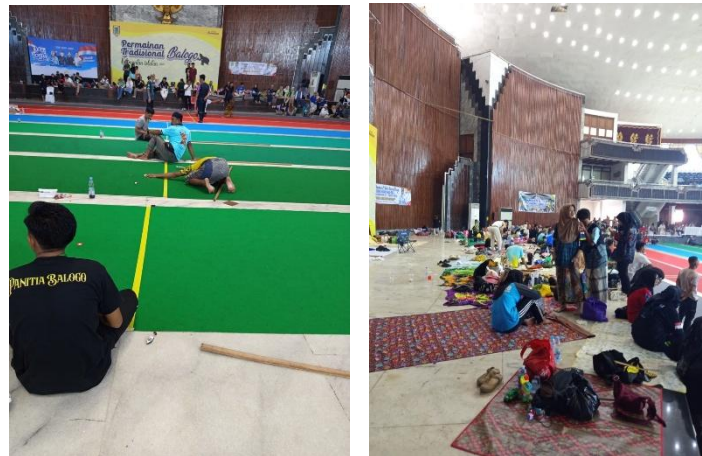
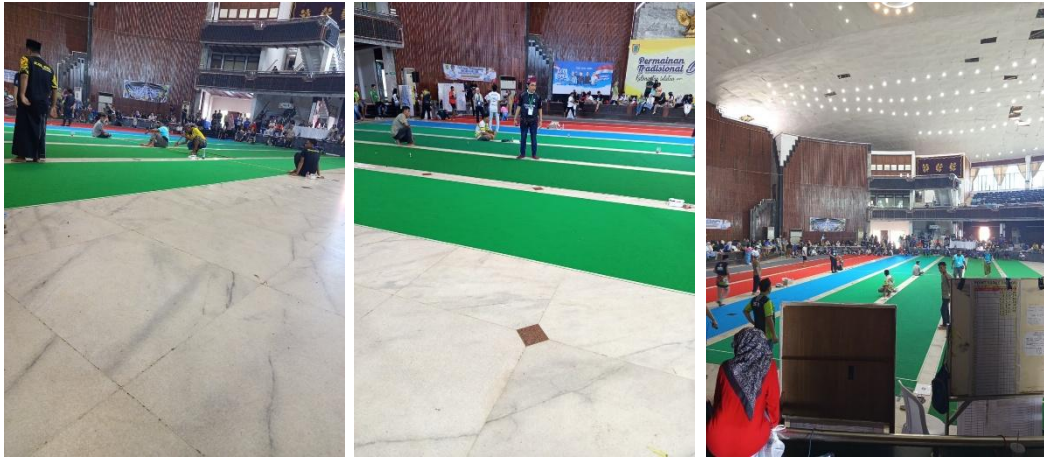


Lokasi: KPTB Pendamai



Lokasi: FORDA Kalsel 2025





Lokasi: SMAN 4 Banjarbaru



Lampiran 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Seminar Proposal Skripsi



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PRODI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
Website: ftk.uin-antasari.ac.id; E-mail: pmtk@uin-antasari.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 76/Un.14/III.1.g/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa:

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Program Studi : Pendidikan Matematika
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence Blok C/No 3 Kel. Landasan
Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan
Selatan

adalah benar telah melaksanakan Seminar Desain Proposal Skripsi yang berjudul:

**Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan
Balogo**

Pada Hari/Tanggal : Selasa/2025-06-05
Tempat : Micro Teaching (Lt.3) Kampus 2

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Banjarmasin, 07 Mei 2025
Ketua Prodi PMTK,



[Signature]
Muhammad Assidiqi, S.Pd., M.Si.
NIP 198210192009121004

Lampiran 6 Surat Izin Riset Dosen Pembimbing Skripsi

SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang berjudul : Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan Balogo
 Ditulis oleh : Muhammad Kastalani
 NIM : 220101040102
 Jurusan : Pendidikan Matematika
 Semester : VI
 Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residencem Blok C No. 3, RT 003, RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, sehingga dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset. Dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset akan dilaksanakan pada :

Tempat Riset :

1. Museum Lambung Mangkurat
2. Kampung Permainan Tradisional Banua Pendamai Banjarmasin
3. Desa Pematang Panjang, Kecamatan Sungai Tabuk

Daerah Tempat Riset :

1. Kota Banjarbaru Provinsi Kal-Sel
2. Kota Banjarmasin Provinsi Kal-Sel
3. Kabupaten Banjar Provinsi Kal-Sel

Banjarbaru, 15 Mei 2025
 Menyetujui,
 Pembimbing Skripsi



Dr. Muhamad Sabirin, S.Pd., M.Si.
 NIP.197604102000031001

SURAT PERSETUJUAN RISET

Skripsi yang berjudul : EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN
TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN BALOGO
Ditulis oleh : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Jurusan : Pendidikan Matematika
Semester : VI
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residencem Blok C No. 3, RT
003, RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang,
Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan

Setelah diteliti dan diadakan perbaikan seperlunya, sehingga dapat memberikan persetujuan kepada mahasiswa yang bersangkutan untuk melakukan riset. Dengan arahan dan bimbingan dosen pembimbing, riset akan dilaksanakan pada :

Tempat Riset : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan
Daerah Tempat Riset : Kota Banjarbaru Provinsi Kalimantan Selatan

Banjarbaru, 15 Mei 2025

Menyetujui,
Pembimbing Skripsi



Dr. Muhamad Sabirin, S.Pd., M.Si.

NIP.197604102000031001

Lampiran 7 Surat Observasi Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
 Email: pmtk@uin-antasari.ac.id

Nomor : 78/Un.14/III.1.g/PP.00.9/05/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Banjarbaru, 08 Mei 2025

Kepada Yth.,
 Kepala/Pimpinan
Museum Lambung Mangkurat

di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan dengan Observasi yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami di lingkungan Bapak/ Ibu sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Observasi, maka dengan ini kami mohon memberikan izin kepada mahasiswa(i) untuk melakukan observasi di tempat yang Bapak/ Ibu pimpin. Adapun yang bersangkutan adalah :

Nama : Muhammad Kastalani
 NIM : 220101040102
 Prodi : Pendidikan Matematika
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
 Judul Penelitian : Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan Balogo

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan kualitas kinerja dan pelayanan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh



Ketua Program Studi
 Pendidikan Matematika

Hasby Assidiqi, S.Pd., M. Si
 NIP. 198210192009121004

Melayani Lebih Baik, Lebih Baik Melayani



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA**

Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4,5 Banjarmasin 70235
Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
Email: pmtk@uin-antasari.ac.id

Nomor : 78/Un.14/III.1.g/PP.00.9/05/2025
Lampiran : -
Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Banjarbaru, 08 Mei 2025

Kepada Yth.,
Kepala/Pimpinan
Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan

di-
Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan dengan Observasi yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami di lingkungan Bapak/ Ibu sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Observasi, maka dengan ini kami mohon memberikan izin kepada mahasiswa(i) untuk melakukan observasi di tempat yang Bapak/ Ibu pimpin. Adapun yang bersangkutan adalah :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Prodi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
Judul Penelitian : Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan Balogo

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan kualitas kinerja dan pelayanan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh



Ketua Program Studi
Pendidikan Matematika

Masby Assidiqi, S.Pd., M. Si
NIP. 198210192009121004

Melayani Lebih Baik, Lebih Baik Melayani



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
 Jalan Jenderal Ahmad Yani KM. 4.5 Banjarmasin 70235
 Telepon (0511) 3253939 Faksimile (0511) 3274492
 Email: pmtk@uin-antasari.ac.id

Nomor : 78/Un.14/III.1.g/PP.00.9/05/2025
 Lampiran : -
 Hal : **Permohonan Izin Observasi**

Banjarbaru, 08 Mei 2025

Kepada Yth.,
 Kepala/Pimpinan
Dinas Pemuda Olahraga Kebudayaan dan Pariwisata Kota Banjarbaru

di-
 Tempat

Assalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh

Sehubungan dengan Observasi yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa kami di lingkungan Bapak/ Ibu sebagai syarat untuk menyelesaikan Tugas Observasi, maka dengan ini kami mohon memberikan izin kepada mahasiswa(i) untuk melakukan observasi di tempat yang Bapak/ Ibu pimpin. Adapun yang bersangkutan adalah :

Nama : Muhammad Kastalani
 NIM : 220101040102
 Prodi : Pendidikan Matematika
 Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin
 Judul Penelitian : Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan Balogo

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih dan Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan kualitas kinerja dan pelayanan.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh



Ketua Program Studi
 Pendidikan Matematika

Hasby Assidiqi, S.Pd., M. Si
 NIP. 198210192009121004

Melayani Lebih Baik, Lebih Baik Melayani

Lampiran 8 Surat Riset Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 0743 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

15 Mei 2025

Yth. Kepala Museum Lambung Mangkurat
Kota Banjarbaru

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence, Blok C , No. 03, Kel.
Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov.
Kalimantan Selatan
No HP : 0882021911547

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 15 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 0743 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Semester : VI (Enam)
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence, Blok C , No. 03, Kel.
Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov.
Kalimantan Selatan
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data
untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

**Eksplorasi Etnomatematika pada Permainan Tradisional Kalimantan Selatan
Balogo**

Tempat Penelitian : Museum Lambung Mangkurat
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 17 Mei 2025
Sampai Tanggal : 17 Juli 2025

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 15 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Muhammad Kastalani
220101040102



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 0747 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

16 Mei 2025

Yth. Kepala Kampung Permainan Tradisional Banua Pendamai Banjarmasin
Kota Banjarmasin

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence Blok C, No. 3, RT 003,
RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota
Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan
No HP : 0882021911547

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 16 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Mursidi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 0747 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Semester : VI (Enam)
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence Blok C, No. 3, RT 003, RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN BALOGO

Tempat Penelitian : Kampung Permainan Tradisional Banua Pendamai Banjarmasin
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 17 Mei 2025
Sampai Tanggal : 17 Juli 2025

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 16 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,

Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Muhammad Kastalani
220101040102



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

Nomor : B- 0776 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025
Sifat : Penting
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Hal : Mohon Izin Riset

21 Mei 2025

Yth. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan
Provinsi Kalimantan Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Sehubungan rencana penelitian yang akan dilaksanakan oleh mahasiswa (i) dalam rangka penyusunan skripsi, maka dengan ini kami mohon izin serta bantuan Bapak/Ibu agar kiranya berkenan memberikan informasi/data yang diperlukan oleh :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Program Studi : Pendidikan Matematika
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence Blok C No. 3, RT 003, RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan
No HP : 0882021911547

Kami sampaikan pula sebagai Satker berpredikat Zona Integritas Wilayah Bebas dari Korupsi (ZI-WBK) menuju Zona Integritas Wilayah Birokrasi Bersih Melayani (ZI-WBBM) UIN Antasari Banjarmasin berkomitmen terus menjaga integritas serta terus meningkatkan Kualitas kinerja dan Pelayanan.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu serta kerjasamanya yang baik kami ucapkan terimakasih.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Banjarmasin, 21 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



[Signature]
Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Tembusan :
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI ANTASARI BANJARMASIN
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Jenderal Ahmad Yani Km. 4.5 Banjarmasin 70235
Telepon: (0511) 3265426; (0511) 6783136
E-mail: ftk@uin-antasari.ac.id Website: ftk.uin-antasari.ac.id

SURAT RISET

Nomor : B- 0776 /Un.14/III.1/PP.00.9/05/2025

Yang bertanda tangan tangan Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari, dengan ini menugaskan kepada :

Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Semester : VI (Enam)
Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence Blok C No. 3, RT 003, RW 001, Kel. Landasan Ulin Utara, Kec. Liang Anggang, Kota Banjarbaru, Prov. Kalimantan Selatan
Tugas : Melakukan Riset / Penelitian Ilmiah dalam rangka pengumpulan data untuk penyusunan Skripsi sarjana dengan Judul :

EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN BALOGO

Tempat Penelitian : Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Provinsi Kalimantan Selatan
Lamanya Riset : 2 (Dua) Bulan
Dari Tanggal : 20 Mei 2025
Sampai Tanggal : 20 Juli 2025

Demikian surat Riset diberikan kepada ybs, agar pihak-pihak yang berkepentingan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Banjarmasin, 21 Mei 2025

Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kelembagaan,



Prof. Dr. Ahmad Muradi, M. Ag.
NIP 197808082005011006

Mahasiswa yang bersangkutan,

Muhammad Kastalani
220101040102

Lampiran 9 Surat Keputusan tentang Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi

SK Tahun 2025



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 227, TAHUN 2025
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2024/2025**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.
- MEMUTUSKAN:**
- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2024/2025
- Pertama** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Dr. M. Sabirin, S.Pd., M.Si.
NIP/NUP : 197604102000031001
Pangkat/Golongan : Peembina/ IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing Skripsi
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Jurusan/Prodi : PMTK
Judul Skripsi : EKSPLOKASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN BALOGO
- Kedua** : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada Pembimbing untuk diketahui dan dipergunakan dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan diperpanjang kembali pada semester genap 2025/2026 apabila mahasiswa dinyatakan berstatus aktif



Tembusan:

1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
2. Ketua Prodi;
3. Dosen Pembimbing;

SK diperpanjang 2026



**KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN ANTASARI BANJARMASIN
NOMOR 197 TAHUN 2026
TENTANG
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI SEMESTER GENAP
TAHUN AKADEMIK 2025/2026**

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI,

- Menimbang** : a. bahwa untuk kelancaran mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Antasari Banjarmasin membuat skripsi, maka perlu menetapkan Dosen-Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan untuk menjadi pembimbing;
- b. bahwa nama-nama sebagaimana tersebut dalam Surat Keputusan ini dipandang mampu dan cakap untuk ditetapkan sebagai Dosen Pembimbing Skripsi dimaksud.
- Mengingat** : 1. Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional;
2. Peraturan Presiden RI Nomor 36 Tahun 2017 tanggal 3 April 2017 tentang Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin;
3. Peraturan Pemerintah No. 60 Tahun 1999 tentang Pendidikan Tinggi;
4. Surat Keputusan Menteri Agama No. 30 Tahun 2017 tentang Organisasi dan Tata Kerja UIN Antasari;
5. Surat Keputusan Menteri Agama No. 36 Tahun 2017 tentang Statuta UIN Antasari Banjarmasin;
6. Keputusan Rektor IAIN No. 217A Tahun 2012 tentang Perubahan atas Keputusan Rektor No. 72 Tahun 2007 tentang Pedoman Penulisan Skripsi Program Strata Satu (S-1) IAIN Antasari Banjarmasin.

MEMUTUSKAN:

- Menetapkan** : KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN ANTASARI TENTANG PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA SEMESTER GENAP TAHUN AKADEMIK 2025/2026
- Pertama** : Menunjuk dan menugaskan kepada:
- Nama : Dr. M. Sabirin, S.Pd., M.Si.
NIP/NUP : 197604102000031001
Pangkat/Golongan : Pembina/ IV/a
Jabatan Akademik : Lektor Kepala
Sebagai Pembimbing Skripsi
- Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi:
- Nama : Muhammad Kastalani
NIM : 220101040102
Jurusan/Prodi : PMTK
Judul Skripsi : EKSPLORASI ETNOMATEMATIKA PADA PERMAINAN TRADISIONAL KALIMANTAN SELATAN BALOGO
- Kedua** : Biaya akibat dikeluarkannya keputusan ini dibebankan kepada DIPA UIN Antasari Banjarmasin.
- Ketiga** : Keputusan ini disampaikan kepada Pembimbing untuk diketahui dan dipergunakan dengan ketentuan bahwa apabila terdapat kekeliruan dalam penetapan ini, maka akan diadakan perbaikan dan perubahan sebagaimana mestinya.
- Keempat** : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan diperpanjang kembali pada semester genap 2026/2027 apabila mahasiswa dinyatakan berstatus aktif

Ditetapkan di Banjarmasin
pada tanggal 20 April 2026
DEKAN,



Dr. H. Hamdan, M.Pd.
NIP. 19660405199303005

Tembusan:
1. Rektor UIN Antasari Banjarmasin;
2. Ketua Prodi;
3. Dosen Pembimbing;

Lampiran 10 Lembar Bimbingan

**LEMBAR KONSULTASI****REKAPITULASI KEGIATAN KONSULTASI**

No.	Tanggal	Bab/Bagian
1.	07 Mei 2025	Instrumen Penelitian
2.	14 Mei 2025	Instrumen Penelitian dan BAB I (Konteks Penelitian)
3.	21 Mei 2025	BAB I (Penelitian Terdahulu) dan BAB II (Teori)
4.	27 Mei 2025	BAB II (Kajian Teori)
5.	07 Juli 2025	BAB II (Penguatan Kajian Teori dan Kerangka Pikir)
6.	16 Juli 2025	BAB II
7.	23 September 2025	BAB III (Pemantapan Subjek dan Objek Penelitian)
8.	30 September 2025	BAB III (Uraian Metode Penelitian)
9.	05 Oktober 2025	BAB III
10.	21 April 2026	BAB IV (Hasil Penelitian)
11.	23 April 2026	BAB IV (Pembahasan)
12.	05 Mei 2026	BAB IV
13.	12 Mei 2026	BAB V
14.	20 Mei 2026	Abstrak
15.	10 Juni 2026	Pemeriksaan Keseluruhan Aspek
16.	17 Juni 2026	Pembubuhan Persetujuan

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
1.	8 Mei 2025	• Instrumen sesuaikan kebutuhan lapangan, siapkan pedoman wawancara atau daftar pertanyaan untuk ditelisik pada berbagai langkah metode penelitian • Latar belakang (konteks penelitian) tambahkan dalil qur'an	
2.	15 Mei 2025	• ACC Instrumen penelitian • Latar belakang (konteks penelitian) sebelumnya masih terlalu pendek, diperpanjang dan lebih fokuskan arahnya ke penelitian balogo • Buat dari umum ke khusus, bagian atas pindah ke tengah, sistematiskan agar sesuai • Tambahkan aktivitas fundamental matematika untuk di eksplorasi	
3.	22 Mei 2025	• Buang definisi istilah mengenai permainan tradisional balogo, nilai filosofi dan sejarah karena yang dilihat cukup pada judul • Penelitian terdahulu ini tidak perlu disebutkan lagi jenisnya skripsi, jurnal atau buku karena sudah ada di <i>footnote</i>. Gunakan format hasil penelitian dan perbedaan dengan yang diteliti (cukup) • ACC BAB I • Sitasi tidak perlu menyebutkan detail karena sudah dimuat di <i>footnote</i> • Teori di BAB II perbanyak isinya, lihat penelitian kakak tingkat	
4.	27 Mei 2025	• Terlalu sedikit teori di etnomatematika, ditambahkan lagi kajiannya, lihat lagi penelitian yang sudah ada, perbanyak • Buang definisi permainan tradisional balogo, ganti definisi permainan tradisional Kalsel saja • Definisi sejarah dan nilai filosofis hapus • Tambahkan teori aktivitas fundamental matematika	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
5.	07 Juli 2025	• Uraikan kajian teori yang berhubungan dengan hasil penelitian • Kerangka pikir disesuaikan lagi dengan kebutuhan, jangan memuat kalimat ambigu yang belum dapat dibuktikan	
6.	16 Juli 2025	ACC BAB II	
7.	23 September 2025	• Isi BAB III bukan lagi rencana, melainkan apa yang memang sudah dilakukan • Lihat lagi subjek dan objek penelitian, subjek itu benda yang diteliti, objek hal yang dicari • Informan langsung saja disebutkan pada BAB III sekaligus kodenya	
8.	30 September 2025	• Hapus-hapus kalimat yang ditandai • Periksa kesalahan penulisan (typo) • Tegaskan triangulasi, langsung sebut jenis triangulasi yang digunakan • Metode penelitian uraikan secara jelas dan runtut apa yang dilakukan, yang tidak dilakukan jangan dimuat	
9.	05 Oktober 2025	ACC BAB III	
10.	21 April 2026	• Buat format gambar yang sama ukurannya, sehingga rapi tersusun • Bila hasil pengambilan gambar dari google biasa, tidak perlu ditulis sumber • Hasil penelitian akan diujikan waktu sidang, maka buat pembahasan yang sesuai dengan temuan, teori pendukung atau penemuan sebelumnya yang sama • Spasi pada tabel 1	
11.	23 April 2026	• Pembahasan memuat teori pendukung dari hasil penelitian, maka penemuan harus sesuai pada teori yang ada	
12.	05 Mei 2026	ACC BAB IV	

Ke-	Tanggal	Catatan Konsultasi	Tanda Tangan
13.	12 Mei 2026	- Kesimpulan harus menjawab semua pertanyaan atau tujuan dari penelitian - ACC BAB V	
14.	20 Mei 2026	Abstrak ini perbaiki, formatnya paragraf 1 memuat kalimat pengantar dan tujuan penelitian, paragraf dua memuat metode penelitian, dan paragraf ketiga hasil penelitian	
15.	10 Juni 2026	Tinggal perhatikan typo-typo tulisan, sesuaikan format juga dengan buku pedoman	
16.	17 Juni 2026	ACC (Siap disidangkan)	

DAFTAR RIWAYAT HIDUP PENULIS

Nama Lengkap : Muhammad Kastalani

NIM : 220101040102

Tempat dan Tanggal lahir : Banjarmasin, 28 November 2003

Kebangsaan : Indonesia

Alamat : Jl. Caraka Jaya Komp. Calista Residence

Nomor HP : 082354970376

Alamat Email : mkastalani205@gmail.com

Pengalaman Organisasi/Kerja : - HMJ Pendidikan Matematika UIN
- PTPS PILKADA 2024
- Tukang Cuci Mobil 2022

Prestasi Akademik :

- Mahasiswa Berprestasi Akademik (1) angkatan 2022 Mathematics Awards oleh HMJ Pendidikan Matematika 2023
- Mahasiswa Berprestasi Akademik (2) angkatan 2022 Mathematics Awards oleh HMJ Pendidikan Matematika 2024

Presetasi Non akademik :

- Juara 1 Lomba Cipta Puisi oleh Sanggar Bahana Antasari HUT ke XXIX
- Juara II Pidato MGT Oleh HMJ Pendidikan Matematika 2022
- Mahasiswa Berprestasi Non Akademik angkatan 2022 Mathematics Awards oleh HMJ Pendidikan Matematika 2024

Daftar Karya Ilmiah : -