

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini, penulis menjelaskan proses perancangan modul pembelajaran dalam program *Police Goes To School*, yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan serta memberikan edukasi kepada pelajar mengenai kenakalan remaja, sekaligus meminimalisasi potensi keterlibatan pelajar dalam tindakan yang mengarah pada aksi kenakalan remaja.

Program *Police Goes To School* yang diinisiasi oleh Satuan Binmas Polrestabes Semarang sejak awal tahun 2024 merupakan program kepolisian yang bertujuan untuk menekankan berbagai aksi kenakalan remaja yang cenderung ekstrem, seperti tawuran, gangster, balapan liar, serta tindakan kriminal lainnya.

Dalam pelaksanaannya, Satuan Binmas Polrestabes Semarang masih menyampaikan materi melalui media *PowerPoint* dan penjelasan secara lisan, yang dinilai kurang mampu menarik perhatian secara optimal. Oleh karena itu, penulis merancang sebuah modul pembelajaran edukatif digital dan poster sebagai media pendukung dalam penyampaian informasi sekaligus untuk memastikan keberlanjutan program *Police Goes To School* sebagai upaya pencegahan kenakalan remaja. Media pembelajaran ini kemudian diterapkan dalam kegiatan *Police Goes To School* di SMP Negeri 02 Semarang kepada siswa kelas VII sebagai salah satu bentuk implementasi program tersebut.

Pembuatan desain modul digital ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi utama yaitu *Adobe Illustrator* dan *Canva*. Proses ini melibatkan eksplorasi warna, tata letak desain dan tipografi yang dipadukan dengan berbagai elemen visual pendukung, sehingga modul yang dihasilkan nyaman dibaca dan menarik secara visual.

4.1 Analisis Masalah

Dalam proses perancangan modul pembelajaran untuk program *Police Goes To School*, penulis menghadapi beberapa kendala, baik dari aspek perancangan desain modul maupun pengembangan materi yang sesuai dengan target audiens. Penulis

mengalami kesulitan dalam menemukan referensi desain modul pembelajaran yang relevan, serta dalam mencari materi yang berkaitan dengan kenakalan remaja di lingkungan pelajar. Selain itu, penulis turut memperhatikan tata letak penulisan serta pemilihan warna yang tepat sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan target audiens.

4.2 Analisis Proses Penciptaan Karya

Dalam proses penciptaan karya, penulis memulai dengan mengumpulkan berbagai referensi sebagai acuan. Selanjutnya, penulis bersama klien menentukan media yang sesuai dengan kegiatan *Police Goes To School*. Untuk mendukung serta memperkuat identitas modul pembelajaran, penulis merancang judul yang relevan dan mampu memberikan kesan pertama yang baik bagi pelajar. Proses perancangan ini dibagi ke dalam tiga tahapan, yaitu pra produksi, produksi, dan pasca produksi.

4.2.1 Analisis Proses Tahap Pra produksi



Gambar 4 1 Tahap Pengambilan Data dan Berdiskusi

Tahap pra produksi diawali dengan pengambilan data dan mendapatkan persetujuan dari pihak Sat Binmas Polrestabes Semarang serta SMP Negeri 02 Semarang. Selanjutnya penetapan warna utama yang akan digunakan dalam pembuatan modul. Pada tahap ini, penulis berdiskusi dengan klien mengenai isi modul, khususnya hal – hal yang perlu ditekankan dalam penyusunan modul edukasi anti kenakalan remaja. Pada tahap ini turut diperlukan identifikasi kebutuhan program, mulai dari penentuan tujuan program, sasaran peserta, hingga penyusunan materi sosialisasi yang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa.

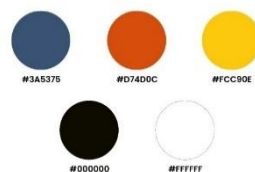
Selanjutnya, dilakukan koordiansi dengan pihak sekolah untuk menentukan waktu pelaksanaan, jumlah peserta, serta persiapan sarana dan prasarana pada ruang kelas, proyektor, dan jaringan internet. Penulis turut berkoordinasi dengan anggota Sat binmas untuk menyesuaikan materi dengan program *Police Goes To School* yang sedang dijalankan oleh kepolisian.

Di sisi lain penulis turut menyiapkan media pendukung kegiatan sosialisasi. Media tersebut berfungsi sebagai sarana informasi sekaligus promosi program *Police Goes To School* dan meningkatkan kesadaran pelajar SMP N 02 Semarang terhadap pentingnya pembinaan hukum sejak dini. Selain itu, penulis turut merancang modul digital edukatif yang memuat materi pembelajaran, kuis, dan refleksi serta poster anti kenakalan remaja..

Secara keseluruhan, tahap pra produksi ini dirancang dengan matang agar pelaksanaan program *Police Goes To School* dapat berjalan efektif, menarik bagi siswa/siswi, serta mencapai tujuan utama yaitu meningkatkan pemahaman dan kesadaran hukum di lingkungan sekolah.

4.2.2 Analisis Proses Tahap Produksi

Pemilihan *Colour Palette* dilakukan berdasarkan hasil diskusi dengan klien Sat Binmas Polrestabes Semarang, dengan tujuan menciptakan tampilan modul yang menyenangkan dan menarik bagi pelajar. Adapun *Colour Palette* yang diterapkan terdiri dari lima macam warna dengan kode berikut:



Gambar 4 2 *Colour Palette*

Dalam palet warna tersebut terdapat lima warna dengan kode warna pada *Adobe Illustrator* yaitu, 3A5375, D74D0C, FCC90E, 000000, FFFFFFF

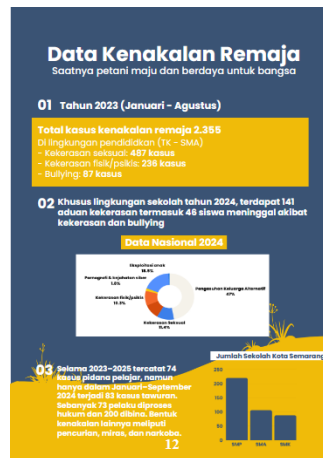
1. Modul digital

Modul untuk program *Police Goes To School* dirancang menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator* dan *Canva* dengan memperhatikan desain yang telah didiskusikan. Desain modul memiliki bentuk sederhana namun menarik untuk dibaca agar pelajar SMP tertarik untuk membacanya.



Gambar 4 3 Tampilan Depan Modul

Penulis merancang desain sampul depan modul digital tentang kenakalan remaja dengan memulai dari tahap penentuan tujuan dan analisis kebutuhan, yang dilakukan melalui diskusi bersama klien. Setelah itu,, penulis merancang konsep desain visual menggunakan ilustrasi dari *Adobe Illustrator* dan *Canva* serta mengatur tata letak (*layout*) agar sesuai dengan karakteristik dan minat pelajar sebagai target pengguna. Desain sampul depan modul ini merupakan versi pembaruan dari desain sebelumnya, sehingga tampilan lebih menarik dan mudah menarik perhatian.



Gambar 4 4 Tampilan Isi Modul

Pada awalnya, penulis merencanakan isi modul hanya terdiri atas 25 halaman. Namun, terdapat penambahan pada Bab 1 yang memuat penjelasan mengenai program *Police Goes To School* serta uraian tentang media pendukung berupa aplikasi LIBAS, yang bertujuan membantu menjaga ketertiban dilingkungan sekolah melalui penggunaan teknologi digital. Sehingga total akhir jumlah halaman pada modul digital sebanyak 40 halaman.



Gambar 4 5 Tampilan Isi Kuis Modul

Penulis menambahkan bagian kuis dan refleksi diri pada bagian akhir modul agar pelajar dapat lebih memahami materi yang disampaikan. Pelaksanaannya dilakukan dengan meminta pelajar menjawab

pertanyaan dan dijelaskan secara lisan. Selanjutnya modul digital dapat didistribusikan ke SMP Negeri 02 Semarang sebagai sekolah mitra pelaksana kegiatan dan didukung akses *QR code* untuk mempermudah akses pengguna telah dibagikan .

2. Poster



Gambar 4 6 Poster tentang kenakalan remaja

Sebagai media pendukung modul digital, penulis merancang poster informatif yang berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi sekaligus media promosi program *Police Goes To School*. Poster tersebut dilengkapi dengan *QR code* yang terhubung langsung dengan modul digital. Selain itu, poster turut memuat informasi singkat mengenai kenakalan remaja serta dilengkapi dengan visual yang menarik.

4.3 Perubahan Desain Modul



Tabel 4 1 Perubahan pada isi modul

Dalam proses perancangan modul digital “Edukasi Anti Kenakalan Remaja”, penulis melakukan beberapa kali revisi dan penyempurnaan desain agar tampilan modul menjadi lebih menarik dan komunikatif. Perubahan dilakukan pada tata letak, pemilihan palet warna, desain sampul depan (cover) serta isi modul. Upaya ini bertujuan untuk menjadikan modul digital lebih edukatif, menarik, dan mampu meningkatkan minat baca siswa terhadap materi edukasi hukum dan kenakalan remaja.

4.3.1 Analisis Proses Tahap Pasca Produksi

Tahap ini merupakan realisasi konsep modul ke dalam bentuk digital. Modul yang telah dirancang didistribusikan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 02 Semarang sebagai media pendukung dalam kegiatan pembelajaran. Selain modul digital dan kuis pertanyaan, penulis turut merancang poster yang memuat (*barcode*) untuk akses modul serta informasi singkat mengenai kenakalan remaja.



Gambar 4 7 Penyampaian materi dari pihak Polrestabes Semarang



Gambar 4 8 Foto bersama setelah kegiatan sosialisasi



Gambar 4 9 Pemasangan poster anti kenakalan remaja

Setelah kegiatan sosialisasi selesai, penulis bersama siswa kelas VII SMP Negeri 02 Semarang menempelkan poster pada papan mading di area belakang kelas. Langkah ini dilakukan agar poster dapat diakses secara berkelanjutan sebagai media tambahan untuk pembelajaran, sekaligus memastikan informasi yang disampaikan relevan dan mampu menjangkau target audiens secara spesifik.



Gambar 4 10 Foto bersama setelah menempelkan poster

Gambar 4.10 merupakan dokumentasi kegiatan program *Police Goes To School* tentang kenakalan remaja yang dilaksanakan di SMP Negeri 02 Semarang. Kegiatan ini dilaksanakan pada 24 September 2025 dengan

penyampaian materi dilakukan dengan jelas dan terstruktur, sehingga siswa tampak fokus dalam menyimak penjelasan. Dokumentasi ini menjadi bukti bahwa karya telah diterapkan secara langsung serta memberikan dampak nyata terhadap pelaksanaan program *Police Goes To School*.



Gambar 4 11 Foto bersama dengan klien



Gambar 4 12 Pemaparan hasil produksi kepada klien

Pada gambar 4.12 menjelaskan penulis turut memaparkan hasil kegiatan yang telah dilaksanakan di SMP Negeri 02 Semarang dan menjelaskan hasil yang diperoleh selama kegiatan dilakukan di Sat binmas Polrestabes Semarang. Penulis turut memberikan saran kepada klien terkait penggunaan modul digital

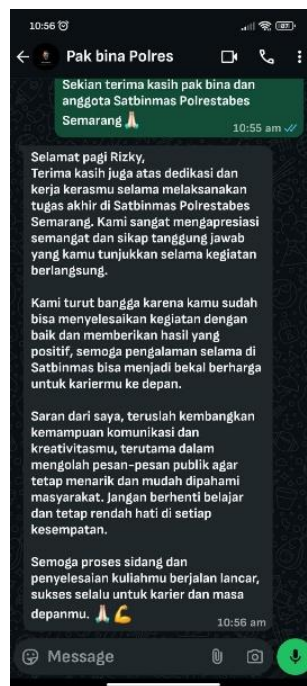
sebagai media penyampaian yang dinilai efektif bila digunakan pada program *Police Goes To School*.

4.4 Evaluasi Hasil Karya

Evaluasi hasil karya dilakukan untuk menilai sejauh mana efektivitas modul digital dalam mendukung kegiatan *Police Goes To School* di kalangan pelajar SMP. Proses evaluasi dilaksanakan melalui tiga tahap, yaitu umpan balik dari klien, penyebaran kuesioner kepada konsumen, serta pengukuran berdasarkan indikator keberhasilan. Untuk mengetahui respons konsumen, penulis menyebarkan kuesioner singkat selama kegiatan sosialisasi atau penyuluhan berlangsung.

4.4.1 Feedback Klien

Setelah melaksanakan produksi tugas akhir di SMP Negeri 02 Semarang dan memaparkan hasil karya kepada Sat binmas Polrestabes Semarang selaku klien. Penulis memperoleh masukan langsung terkait produk yang telah dikembangkan. Evaluasi dilakukan untuk menilai kesesuaian hasil karya, yaitu modul digital dan poster tentang anti kenakalan remaja, dengan harapan serta kebutuhan awal klien.. Melalui feedback yang diberikan menjadi dasar penting dalam meningkatkan komunikasi dan penyelarasan antara penulis dan klien sehingga produk yang dihasilkan dapat lebih optimal dan tepat sasaran.



Gambar 4 13 *Feedback* dari klien

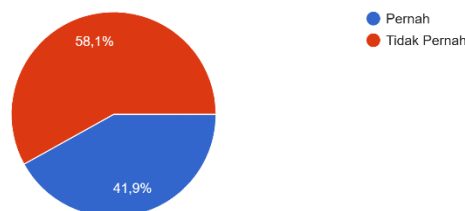
Berdasarkan gambar di atas, Iptu Bina selaku Kaurtibsos Sat binmas Polrestabes Semarang sekaligus mentor penulis selama proses pengerjaan tugas akhir. Pada tanggal 07 Oktober 2025, beliau menyampaikan apresiasi dan ucapan terima kasih atas kontribusi penulis dalam mendukung program *Police Goes To School*, serta menilai bahwa produk digital tentang kenakalan remaja yang telah dirancang bersifat lebih praktis, fleksibel, personal dan edukatif serta mampu menghemat biaya dan waktu pelaksanaan kegiatan sosialisasi..

Selain melalui pesan whatsapp, penulis turut memperoleh *feedback* secara langsung dari klien. Menurut klien, penyajian materi dalam bentuk digital lebih menarik perhatian pelajar dibandingkan dengan metode menggunakan *PowerPoint* dan penjelasan lisan. Klien turut menilai bahwa modul digital mempermudah pelajar dalam memahami isi materi serta memungkinkan penggunaan kembali secara berkelanjutan sebagai bahan pembelajaran di sekolah.

4.4.2 Evaluasi Pengguna

Kegiatan survei dilaksanakan bersamaan dengan sosialisasi modul dan program *Police Goes to School* di SMP Negeri 02 Semarang. Jumlah peserta yang mengikuti kegiatan sebanyak 31 siswa dari total 32 siswa dalam satu kelas. Satu siswa tidak dapat mengikuti kegiatan karena izin sakit. Untuk memperoleh data evaluasi secara langsung dari pelajar SMPN 02 Semarang sebagai pengguna modul digital, penulis menyebarkan kuesioner singkat pada saat pelaksanaan sosialisasi yang berlangsung pada tanggal 24 September 2025. Pertanyaan pra survei menggunakan format yang sama dengan survei sebelumnya yang dilaksanakan pada tanggal 02 – 12 Mei 2025. Kegiatan survei diikuti oleh 31 responden dengan rentang usia 13 – 15 tahun. Pertanyaan yang diajukan berkaitan dengan pengetahuan pelajar mengenai kenakalan remaja dan program *Police Goes To School*.

Apakah di sekolah anda pernah dilaksanakan kegiatan program "Police Goes To School" oleh Polrestabes Semarang?
31 jawaban



Gambar 4 14 Diagram Hasil Kuesioner Pelaksanaan Program di Sekolah

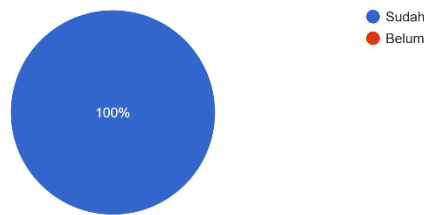
Pada gambar 4.14 ditunjukkan bahwa 58,1% responden menyatakan belum pernah diadakan kegiatan *Police Goes To School* di kelas mereka. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, diketahui bahwa kegiatan tersebut sudah pernah dilaksanakan di SMP Negeri 02 Semarang, namun hanya diikuti oleh beberapa perwakilan siswa tertentu. Oleh karena itu, sebagian besar responden hanya sebatas mengetahui atau pernah mendengar program tersebut tanpa mengikuti secara langsung.

Selain menguji pengetahuan responden mengenai program *Police Goes To School* dan kenakalan remaja, responden juga diminta menjelaskan pemahaman

mereka setelah mengikuti kegiatan sosialisasi. Pertanyaan ini diajukan untuk menilai sejauh mana responden memahami materi dari program *Police*

Goes To School yang telah diikuti.

Dari materi yang telah disampaikan, apakah anda sudah memahami sanksi hukum, sosial, dan sekolah apabila terlibat dalam kenakalan remaja?
31 jawaban

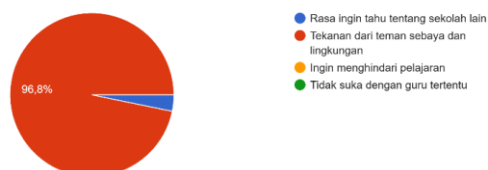


Gambar 4 15 Diagram hasil kuesioner pemahaman sanksi

Dari gambar 4.15 diperoleh hasil bahwa sebanyak 100% responden menyatakan telah memahami sanksi yang diterima apabila ikut terlibat dalam kenakalan remaja. Hal ini menunjukkan bahwa penjelasan dengan menggunakan modul digital mampu meningkatkan antusiasme serta ingin tahu responden dalam menyimak pesan yang disampaikan.

Selain memberikan pertanyaan seputar pengertian, sanksi hukum, sosial, dan sekolah, penulis juga mengajukan pertanyaan terkait faktor terbesar yang dapat menimbulkan kenakalan remaja. Pertanyaan ini bertujuan agar responden memahami penyebab terjadinya kenakalan sekaligus menyadari memahami dampak yang ditimbulkan.

Salah satu bentuk kenakalan remaja yang dibahas dalam penyuluhan adalah tawuran. Menurut materi penyuluhan, faktor terbesar yang mendorong siswa ikut tawuran adalah?
31 jawaban

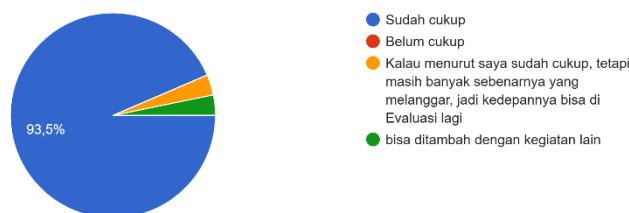


Gambar 4 16 Diagram hasil kuesioner faktor kenakalan remaja

Dari gambar 4.16 menunjukkan bahwa 96,8% responden memahami penyebab terjadinya kenakalan remaja setelah mengikuti kegiatan sosialisasi yang diadakan di SMP N 02 Semarang. Hal ini mengindikasikan bahwa responden mampu menyimak dan memahami pesan dan materi yang telah disampaikan.

Sebagai penutup dari keseluruhan pertanyaan mengenai pengetahuan pelajar terkait kenakalan remaja, penulis mengajukan pertanyaan yang bertujuan untuk menilai tingkat kepuasan responden terhadap modul digital serta pelaksanaan program yang telah diterima.

Menurut anda, apakah program ini cukup mewakili kebutuhan pelajar atau sebaiknya ditambah dengan kegiatan lain?
31 jawaban



Gambar 4 17 Diagram hasil kuesioner kepuasan program

Pada gambar diatas menunjukkan sebanyak 93,5% responden menyatakan merasa puas, presentase ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki kesan positif terhadap pelaksanaan program serta kualitas produk berupa modul digital, baik dari segi tampilan maupun isi.

Tingkat kepuasan yang tinggi turut mendukung upaya pencegahan kenakalan remaja di Kota Semarang sebagaimana tercermin dari jawaban responden. Selain itu, hasil tersebut juga menjadi indikator bahwa modul digital yang telah dirancang dan didistribusikan kepada pelajar serta guru tidak hanya menarik secara visual dan isi, tetapi juga mampu memperkuat karakter pelajar.

4.4.3 Key Performance Indicator (KPI)

Berdasarkan hasil kuesioner pengguna modul digital, *Key Performance Indicator* (KPI) diukur melalui lima indikator utama yang telah ditetapkan sejak awal perancangan. Evaluasi ini menjadi tolak ukur keberhasilan modul digital dalam mencapai tujuan program. Berikut capaian hasilnya:

1. Persentase siswa yang memahami Kenakalan Remaja dan Program *Police Goes To School*

Modul digital “Edukasi Anti Kenakalan Remaja” memuat materi mengenai bentuk - bentuk kenakalan remaja di Kota Semarang yang dikemas melalui program *Police Goes To School*. Untuk mengukur tingkat pemahaman siswa berdasarkan materi yang telah diberikan , penulis menetapkan target sebesar 25%. Berdasarkan hasil evaluasi, tingkat pemahaman siswa mencapai 58%, yang berarti melebihi target yang telah ditentukan. Capaian ini menunjukkan bahwa modul yang dikembangkan dinilai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa mengenai kenakalan remaja melalui program *Police Goes To School*.

2. Jumlah modul digital yang telah terdistribusi

Modul digital tentang “Edukasi Anti Kenakalan Remaja” telah didistribusikan kepada kelas VII di SMP Negeri 02 Semarang melalui program *Police Goes To School*. Modul dibagikan dalam format PDF untuk mendukung kegiatan sosialisasi. Dari target distribusi sebanyak 32 siswa, modul berhasil dibagikan kepada 31 siswa atau setara dengan 97% dari target. Satu siswa tidak mengikuti kegiatan dikarenakan izin sakit pada.

Selain itu, terjadi peningkatan jumlah penerima modul melalui akses digital menggunakan *Qr code* yang tercantum pada poster sosialisasi. Pada pelaksanaan kegiatan tanggal 24 September 2025, jumlah penerima modul diluar kelas target audiens mengalami penambahan hingga mencapai 40 orang dari kelas lain. Hal tersebut disebabkan oleh penyebaran tautan modul digital melalui poster dan partisipasi aktif

siswa kelas VII SMP Negeri 02 Semarang yang membagikan tautan tersebut kepada teman – temannya.

3. Kepuasan pengguna terhadap kejelasan isi dan bahasa modul digital
Berdasarkan data, terdapat 31 siswa yang hadir dan mengikuti kegiatan secara penuh, baik pada sesi pemaparan materi maupun pengisian pre – test dan post – test. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa sebanyak 29 siswa menyatakan puas terhadap kegiatan yang dilaksanakan, sedangkan 2 siswa lainnya menyarankan adanya kegiatan tambahan yang dapat mendukung program *Police Goes To School*. Dengan demikian, tingkat kepuasan pengguna terhadap modul digital mencapai 93,5%. Tingginya tingkat kepuasan tersebut mencerminkan antusiasme dan penerimaan yang positif dari siswa terhadap kegiatan sosialisasi melalui modul digital. Selain itu, penggunaan modul digital terbukti efektif dalam menarik minat serta meningkatkan keaktifan siswa selama kegiatan berlangsung.
4. Peningkatan kesadaran hukum dan disiplin di tingkat pelajar
Hasil pengukuran kesadaran hukum siswa menunjukkan adanya peningkatan setelah melaksanakan sosialisasi. Pada tanggal 24 September 2025 jumlah pelajar yang menjawab kuesioner dengan benar pada saat pre – test adalah 22 responden, sedangkan pada saat post – test meningkat menjadi 31 responden. Dengan demikian terjadi kenaikan pada saat sosialisasi berlangsung sebesar 9 poin atau setara 41%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa materi sosialisasi yang disampaikan melalui modul digital dinilai mampu memberikan pemahaman yang baik kepada siswa mengenai pentingnya kesadaran hukum dalam upaya mencegah perilaku kenakalan remaja.
5. Keterlibatan siswa dalam kuis modul digital
Hasil pengukuran menunjukkan bahwa keterlibatan siswa dalam menjawab kuis pada modul digital menunjukkan berdampak pada peningkatan pemahaman mengenai sanksi hukum terhadap kenakalan remaja, dan faktor penyebab kenakalan remaja di lingkungan sekolah

maupun diluar sekolah. Berdasarkan hasil evaluasi, dari 31 siswa yang mengikuti kuis sebanyak 90% mampu menjawab dengan benar dan 10% menjawab kurang tepat, serta dapat menjelaskan kembali isi materi setelah kegiatan sosialisasi.

Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terkait kenakalan remaja melalui kuis dalam modul digital mencapai 96,8%. Selain itu, siswa turut aktif mengajukan pertanyaan terkait materi modul digital “Edukasi Anti Kenakalan Remaja” yang belum mereka pahami, dan penulis memberikan penjelasan lebih lanjut selama sesi diskusi.

4.5 Pembahasan

Hasil karya yang dihasilkan berupa modul digital dan poster tentang kenakalan remaja yang digunakan sebagai sarana edukasi dalam program *Police Goes To School* Polrestabes Semarang. Modul digital ini disusun untuk menjawab kebutuhan media pembelajaran yang lebih edukatif, mudah diakses, dan relevan dengan perkembangan teknologi digital di kalangan pelajar.

Isi modul mencakup pengertian, faktor penyebab, dampak, sanksi hukum, sosial, dan sekolah, serta refleksi diri dan kuis terkait dengan kenakalan remaja. Penyajian secara digital dipilih agar lebih menarik, fleksibel, dan mudah diperbarui sesuai isu yang berkembang.

Hasil kuesioner menunjukkan bahwa mayoritas responden menilai modul digital efektif. Sebanyak 93,5% responden merasa puas dengan tampilan dan isi materi, sementara 100% responden menyatakan memahami risiko serta sanksi akibat kenakalan remaja setelah mengikuti sosialisasi. Hal ini membuktikan bahwa modul digital mampu meningkatkan pemahaman dan kesadaran siswa dibandingkan metode ceramah konvensional.

Modul digital ini berpotensi digunakan secara berkelanjutan karena dapat diakses online, diperbarui sesuai kebutuhan, serta dimanfaatkan sebagai materi

pendamping sosialisasi kepolisian. dukungan sekolah, guru, orang tua serta komitmen Polrestabes Semarang turut memperkuat keberlanjutan program.

Dengan demikian, modul digital ini dan poster tidak hanya inovasi media pembelajaran, tetapi turut berperan penting dalam menumbuhkan kesadaran hukum dan karakter positif pelajar di SMP N 02 Semarang.

4.6 Sustainability Program Police Goes To School

Untuk memastikan keberlanjutan (*Sustainability*) program *Police Goes To School*, perlu dipahami bahwa perancangan modul digital dan poster ini telah diselaraskan dengan program kerja Sat Binmas Polrestabes Semarang dalam mengedukasi pelajar melalui pemanfaatan media digital. Hal ini menjadi dasar bahwa penggunaan modul digital dan poster tersebut dapat diterapkan secara merata di seluruh Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Semarang.

Namun, agar program ini tidak hanya bersifat sementara, melainkan dapat memberikan manfaat jangka panjang bagi pelajar, guru atau sekolah, maupun masyarakat, diperlukan kajian terhadap beberapa aspek pendukung. Oleh karena itu, Penulis membaginya ke dalam lima aspek utama yang menjadi landasan untuk menunjang keberlanjutan karya yang telah dikembangkan.

- Aspek Edukatif

Pada aspek ini, penulis melihat bahwa materi yang diberikan melalui modul digital dan poster dapat digunakan secara berulang, sehingga siswa tetap bisa mempelajari isi materi meskipun kegiatan sosialisasi telah selesai. Hal ini membuat pengetahuan tidak bersifat sesaat, melainkan dapat terus berlanjut sebagai bahan pembelajaran.

- Aspek Teknologi

Dalam aspek ini, penggunaan media digital dan poster dinilai cukup efektif dan berkelanjutan. Dikarenakan konten di dalamnya dapat diperbarui sesuai kebutuhan tanpa harus melakukan sosialisasi tatap muka secara terus – menerus, sehingga memudahkan akses informasi bagi siswa maupun guru.

- Aspek Sosial

Dalam sudut pandang penulis, pada aspek ini dukungan dari guru, siswa, dan orang tua mampu memberikan kontribusi penting bagi keberlangsungan program. Sinergi antara pihak sekolah, keluarga, dan kepolisian akan menjaga kesinambungan upaya pencegahan kenakalan remaja.

- Aspek Institusional

Di aspek institusional ini, penulis menilai keberlanjutan program juga bergantung pada komitmen pihak kepolisian, khususnya Sat Binmas Polrestabes Semarang, untuk menjadikan *Police Goes To School* sebagai agenda rutin. Hal ini memastikan bahwa program tidak berhenti pada satu periode kegiatan saja.

- Aspek Dampak Jangka Panjang

Pada aspek dampak jangka panjang ini, keberlanjutan program akan terlihat dari perubahan perilaku siswa yang lebih disiplin, memahami sanksi hukum, serta kesadaran hukum yang lebih baik. Dampak positif ini diharapkan terus terbentuk dan mengakar dalam diri pelajar sebagai bagian dari pembentukan karakter dan nilai moral.