

## RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

NAMA SEKOLAH	: SMK Pasundan 1 Kota Bandung
MATA PELAJARAN	: Kompetensi Kejuruan
KOMPETENSI KEAHLIAN	: Administrasi Perkantoran
KELAS/SEMESTER	: XII AP/6
PERTEMUAN KE	: 3
ALOKASI WAKTU	: 2 x 45 menit
STANDAR KOMPETENSI	: Mengatur Perjalanan Bisnis Pimpinan
KOMPETENSI DASAR	: Merencanakan Perjalanan Bisnis

### A. Indikator

1. Dokumen-dokumen dan faktor pendukung untuk pertemuan-pertemuan telah dipersiapkan

### B. Tujuan Pembelajaran

Setelah selesai melakukan kegiatan pembelajaran diharapkan siswa dapat :

1. Mempraktekan tatacara membuat dokumen perjalanan bisnis luar negeri berupa visa

### C. Materi Pembelajaran

1. Pengertian visa  
Visa merupakan tanda izin yang dicap pada lembaran-lembaran paspor untuk mengunjungi suatu negara tertentu dalam waktu tertentu pula..
2. Tatacara membuat visa
  1. Mendaftar online
  2. Mengisi daftar wawancara
  3. Datang ke kedubes berdasarkan jadwal yang telah disepakati
  4. Menyerahkan dokumen dan melakukan wawancara
  5. Mendapatkan visa

### D. Strategi Pembelajaran

- *Role Playing*

Dwi Muliasari, 2014

*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis Di Kelas XII AP*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## E. Kegiatan Belajar

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Salah satu siswa diminta untuk memimpin do'a</li><li>2. Membaca Al-Qur'an bersama-sama</li><li>3. Guru mengecek kehadiran siswa</li><li>4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mengenai tatacara membuat visa</li></ol>	10 menit
Inti	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru bertanya mengenai persiapan untuk penampilan kelompok 2 yang akan menampilkan permasalahan tatacara membuat visa</li><li>2. Siswa mempersiapkan setting tempat untuk melakukan role playing mengenai tatacara membuat visa</li><li>3. Siswa menyusun tahap-tahap bermain peran</li><li>4. Setelah semua siap guru menyiapkan lembar pengamatan yang diberikan kepada siswa yang tidak bermain peran</li><li>5. Setelah semua siap kelompok 2 melakukan pemeran.</li><li>6. Setelah selesai melakukan pemeranan, dilakukan diskusi dan evaluasi.</li><li>7. Siswa yang masih kurang memahami tentang hal yang diperankan bertanya kepada para pemeran dari kelompok 2</li><li>8. Setelah proses tanya jawab berakhir guru mengambil kesimpulan mengenai pengertian dan tatacara membuat visa.</li></ol>	70menit
Penutup	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Siswa diminta menyimpulkan pengertian visa dan tataranya..</li><li>2. Guru memberitahukan kelompok yang akan bermain peran minggu depan</li><li>3. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar giat belajar.</li><li>4. Salah satu siswa diminta untuk memimpin do'a setelah belajar.</li></ol>	10 menit

## F. Alat dan Media Pembelajaran

- a. Alat pembelajaran : Whiteboard, alat tulis, Infocus dan laptop, Perlengkapan pemeranan
- b. Media pembelajaran : Powerpoint

Dwi Muliasari, 2014

*Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Psikomotor Siswa Pada Kompetensi Dasar Merencanakan Perjalanan Bisnis Di Kelas XII AP*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

## **G. Sumber Pembelajaran**

Sutrisno & Lyah Tjarlijasih. 2007. Mengatur Perjalanan Bisnis Pimpinan: Katalog dalam terbitan

Sri Endang R., Sri Mulyani, dan Surytty. Memproses Perjalanan Bisnis. Bandung: Erlangga

## **H. Evaluasi**

### a. TMT

1. Jelaskan pengertian visa!
2. Cari jenis-jenis visa?