

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Attention-deficit/Hyperactivity Disorder (ADHD) adalah salah satu gangguan perkembangan neurologis dan perilaku mencakup perilaku defisit atensi, impulsif, dan hiperaktif (*American Psychiatric Association*, 2013). ADHD biasanya didiagnosis pada saat usia muda (<12 tahun). Namun saat ini, berdasarkan DSM-V, sudah diatur kriteria diagnosis ADHD pada orang dewasa. Gejala ADHD yang tampak ketika usia dewasa bisa jadi merupakan ADHD persisten atau simptomatik (Asherson & Blais, 2019).

Berdasarkan penelitian Song *et al.* (2021), secara global didapatkan bahwa prevalensi ADHD simptomatik (6,76% atau 366,33 juta individu) pada usia dewasa lebih banyak dibanding ADHD persisten (2,58% atau 139,84 juta individu), dimana prevalensinya menurun seiring bertambahnya usia. Setengah dari diagnosis ADHD ditegakkan ketika usia >17 tahun (Staley *et al.*, 2024), membuktikan signifikannya beban pada kesehatan masyarakat. Namun di Indonesia, data mengenai prevalensi ADHD belum dikaji secara nasional. Padahal berdasarkan konsep Indonesia Emas 2045 mengenai kesehatan, visi maksimalisasi penanganan penyakit tidak menular dan kualitas hidup masyarakat tercantum dengan jelas. Hal ini menunjukkan bahwa konsentrasi pemerintah mengenai ADHD masih belum maksimal. Padahal jika ADHD tidak ditangani dengan baik, maka dapat berdampak buruk bagi kualitas hidup penderitanya.

Salah satu faktor risiko ADHD simptomatik yang saat ini tengah banyak dibincangkan adalah adiksi gadget. Pada tahun 2025, jumlah pengguna gadget di Indonesia mencapai 79,5% atau 221 juta jiwa (KOMDIGI, 2025). Penggunaan gadget yang eksesif dapat menimbulkan berbagai manifestasi klinis ADHD (Tangmunkongvorakul *et al.*, 2019; Lastella *et al.*, 2020). Adiksi gadget dapat menyebabkan peningkatan produksi hormon dopamin berlebihan yang kemudian menghambat perkembangan otak prefrontal, sehingga seseorang menjadi impulsif dan sulit untuk berfungsi seperti biasanya dan akhirnya menimbulkan gejala ADHD (Ningtyas *et al.*, 2024).

Fase perkuliahan merupakan fase peralihan dari usia remaja ke dewasa, membuat mahasiswa masa rentan untuk mengalami adiksi gadget. Pada masa ini, seseorang mengalami permasalahan yang lebih kompleks dibanding semasa sekolah, sehingga dapat menimbulkan stres yang mampu memicu adiksi gadget. Dibanding dengan mahasiswa lainnya, mahasiswa kedokteran lebih berpotensi untuk mengalami adiksi gadget karena tingginya tekanan akademik dan praktik klinis kedepannya (Liu *et al.*, 2022). Didapatkan pada penelitian oleh Nemal *et al.* (2023) di Fakultas Kedokteran Universitas Muslim Indonesia, didapatkan rata-rata penggunaan gadget adalah 5-16 jam per harinya. Sedangkan pada penelitian Zeyrek *et al.* (2024) didapatkan bahwa sekitar 213 dari 443 sampel mengalami adiksi gadget, dengan rata-rata kelompok tersebut memiliki kecenderungan positif-lemah untuk mengalami ADHD. Selain itu, terdapat beberapa penelitian lainnya yang juga melibatkan subjek penelitian berusia dewasa, yaitu oleh Kwon *et al.* (2020), Aydin *et al.* (2024), dan Yeoul & Seo (2021) di Seoul, Islam *et al.* (2024) di Bangladesh, Montagni *et al.* (2015) di Perancis, serta

Alageel *et al.* (2021) secara multinasional, yang membuktikan bahwa terdapat korelasi positif antara adiksi gadget dan risiko ADHD. Meski demikian, masih belum terdapat penelitian mengenai hubungan kedua variabel pada objek penelitian usia dewasa di Indonesia. Padahal, kedua variabel ini merupakan kedua hal yang seringkali dibahas di kalangan masyarakat, namun justru belum ada penelitiannya. Hal inilah yang mendasari penulis untuk membahas hubungan antara adiksi gadget dan risiko ADHD pada mahasiswa prodi kedokteran.

Menurut data, mahasiswa preklinik Prodi Kedokteran Fakultas Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha kini mencapai sekitar 303 orang. Berdasarkan penelitian oleh Setiyowati (2023) di Prodi Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha didapatkan bahwa sekitar 59,2% sampel mengalami adiksi gadget tingkat sedang. Selain itu berdasarkan observasi yang dilakukan melalui wawancara secara acak kepada beberapa mahasiswa didapatkan bahwa terdapat banyak narasumber yang mengeluhkan mengalami kesulitan menjaga atensi ketika menyimak perkuliahan dan juga kesulitan untuk lepas dari gadgetnya. Hal ini merupakan situasi yang tidak ideal dan tidak seharusnya terjadi pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Undiksha, menunjukkan bahwa terdapat kerentanan bagi mahasiswa Fakultas Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha untuk mengalami manifestasi klinis ADHD. Berdasarkan data yang sudah dipaparkan, diperlukan penelitian mengenai hubungan adiksi gadget dengan risiko ADHD pada mahasiswa, sehingga didapatkan suatu kesimpulan yang dapat meningkatkan kesadaran mahasiswa mengenai perubahan perilaku yang dialaminya, meskipun dalam skala minor. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Adiksi Gadget dengan

Risiko *Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder* (ADHD) pada Mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana hubungan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD pada mahasiswa Prodi Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha tahun 2025?

1.3 Tujuan Penelitian

1.3.1 Tujuan Umum

Untuk menganalisis hubungan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui gambaran adiksi gadget mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran FK Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025
2. Untuk mengetahui gambaran risiko ADHD mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran FK Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025
3. Untuk menganalisis adanya hubungan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan bukti empiris terkait hubungan adiksi gadget terhadap risiko ADHD usia dewasa pada mahasiswa Prodi Sarjana Kedokteran Universitas Pendidikan Ganesha Tahun 2025.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Institusi

Dapat memberikan informasi mengenai keterkaitan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD pada mahasiswa kedokteran sehingga dapat dijadikan referensi untuk penelitian berikutnya.

2. Bagi Peneliti

Dapat menambah pengalaman, wawasan, dan pengetahuan peneliti dalam aplikasi ilmu kedokteran mengenai hubungan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD pada usia dewasa.

3. Bagi Masyarakat

Diharapkan dapat menambah wawasan serta kesadaran masyarakat mengenai potensi adiksi gadget dalam menimbulkan risiko ADHD.

4. Bagi Mahasiswa

Memberi pengetahuan mengenai hubungan antara adiksi gadget dengan risiko ADHD, sehingga menjadi dasar bagi mahasiswa untuk menjaga *digital hygiene* dan pola penggunaan gadgetnya.