

PENGARUH *GAMBLER'S FALLACY* DAN *ILLUSION OF CONTROL* TERHADAP KEPUTUSAN INVESTASI INVESTOR RITEL: *BEHAVIORAL FINANCE PERSPECTIVE*

Sherly¹, Bornok Situmorang^{2*}

^{1,2} Universitas Universal

¹Email: sherlycuang77@uvers.ac.id

^{2*}Email: bornoksitumorang@uvers.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh Gambler's Fallacy dan Illusion of Control terhadap keputusan investasi investor ritel dalam perspektif behavioral finance. Penelitian ini mengguankan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuesioner kepada 100 investor ritel di Kota Batam. Teknik analisis data yang digunakan adalah Structural Equation Modeling berbasis Partial Least Squares (SEM-PLS) dengan bantuan aplikasi SmartPLS. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Gambler's Fallacy dan Illusion of Control berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi, baik secara parsial maupun simultan. Nilai R-Square sebesar 0,574 mengindikasikan bahwa kedua variabel mampu menjelaskan 57,4% variasi keputusan investasi, sedangkan sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian. Temuan ini menunjukkan bahwa keputusan investasi investor tidak sepenuhnya rasional, melainkan dipengaruhi oleh bias psikologis. Oleh karena itu, pemahaman terhadap bias kognitif menjadi penting dalam meningkatkan kualitas pengambilan keputusan investasi.

Kata Kunci: *Behavioral Finance Perspective, Gambler's Fallacy, Illusion of Control, Investor Ritel, Keputusan Investasi*

PENDAHULUAN

Pertumbuhan pasar modal di Indonesia dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan perkembangan yang pesat, terutama ditandai dengan meningkatnya jumlah investor individu. Fenomena ini tidak terlepas dari kemajuan teknologi digital yang semakin mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai instrumen investasi. Berdasarkan data yang dirilis oleh (Datanesia, 2024), jumlah investor yang memiliki *Single Investor Identification* (SID) mengalami peningkatan yang signifikan, dari sekitar 3,8 juta pada tahun 2020 menjadi 12,3 juta pada Januari 2024. Peningkatan tersebut mencerminkan semakin tingginya partisipasi masyarakat dalam aktivitas investasi di pasar modal.

Namun demikian, meningkatnya jumlah investor tidak secara otomatis mencerminkan kualitas pengambilan keputusan investasi yang optimal. Dalam praktiknya, keputusan investasi sering kali tidak sepenuhnya didasarkan pada pertimbangan rasional, melainkan turut dipengaruhi oleh faktor psikologis. Investor kerap menunjukkan perilaku emosional, seperti menjual saham ketika harga mengalami penurunan akibat rasa takut, atau justru mempertahankan saham yang merugi dengan harapan akan terjadi pemulihan harga di masa depan. Perilaku tersebut berkaitan dengan teori prospek yang menyatakan bahwa individu cenderung lebih menghindari kerugian dibandingkan mengejar keuntungan, yang kemudian memunculkan fenomena seperti *disposition effect* (Pratama et al., 2023).

Dalam kajian *behavioral finance*, fenomena tersebut dijelaskan melalui keberadaan bias kognitif yang memengaruhi proses pengambilan keputusan investor. Dua bentuk bias yang sering dikaitkan dengan perilaku investor ritel adalah *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control*. *Gambler's Fallacy* mengacu pada kecenderungan individu untuk menganggap bahwa hasil yang telah terjadi sebelumnya akan memengaruhi kemungkinan hasil di masa mendatang, meskipun secara probabilitas tidak memiliki hubungan. Di sisi lain, *Illusion of Control* menggambarkan kondisi di mana individu memiliki keyakinan berlebihan terhadap kemampuannya dalam mengendalikan hasil investasi, padahal kenyataannya banyak faktor eksternal yang berada di luar kendali.

Sejumlah penelitian sebelumnya telah mencoba mengkaji pengaruh *Gambler's Fallacy* terhadap keputusan investasi, namun menunjukkan hasil yang berbeda-beda. Penelitian yang dilakukan oleh Nabyan dan Yusuf (2021) serta Rahman dan Dewi (2023) menemukan bahwa bias ini memiliki pengaruh yang signifikan terhadap keputusan investasi. Akan tetapi, hasil yang berbeda ditunjukkan oleh Marzuki et al. (2025) yang menyatakan bahwa *Gambler's Fallacy* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap keputusan investasi, khususnya pada generasi Z. Perbedaan temuan ini menunjukkan bahwa pengaruh bias tersebut belum dapat disimpulkan secara konsisten.

Ketidakkonsistenan hasil penelitian juga ditemukan pada variabel *Illusion of Control*. Nurchayati dan Perkasa (2024) menyatakan bahwa *Illusion of Control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi. Sebaliknya Saputro (2023) menemukan bahwa variabel tersebut tidak memiliki pengaruh terhadap keputusan investasi. Sementara itu, penelitian Veivilicha et al. (2024) menunjukkan bahwa *Illusion of Control* memiliki pengaruh positif, tetapi tidak signifikan. Variasi hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa peras bias psikologis dalam memengaruhi keputusan investasi masih memerlukan penelitian lebih lanjut. Selain adanya perbedaan hasil penelitian, sebagian besar studi sebelumnya hanya berfokus pada satu jenis bias kognitif secara terpisah. Penelitian yang mengkaji pengaruh *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* secara bersamaan dalam satu model penelitian masih terbatas, khususnya dalam konteks investor ritel di Indonesia. Padahal, dalam praktiknya, kedua bias tersebut dapat terjadi secara simultan dan saling memengaruhi dalam proses pengambilan keputusan investasi. Keterbatasan ini menunjukkan adanya celah penelitian yang penting untuk diteliti lebih lanjut.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* terhadap keputusan investasi investor ritel, baik secara parsial maupun simultan, dalam perspektif *behavioral finance*. Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) pengaruh *Gambler's Fallacy* terhadap keputusan investasi investor ritel; (2) pengaruh *Illusion of Control* terhadap keputusan investasi investor ritel; serta (3) pengaruh kedua variabel tersebut secara simultan terhadap keputusan investasi investor ritel.

Gambler's Fallacy

Gambler's Fallacy merupakan salah satu bias kognitif yang terjadi ketika seseorang mempercayai bahwa hasil yang telah terjadi sebelumnya dapat memengaruhi peluang kejadian di masa mendatang, padahal kedua peristiwa tersebut bersifat independen. Dalam konteks investasi, bias ini tampak ketika investor menafsirkan pergerakan harga saham berdasarkan tren sebelumnya dan menganggap bahwa arah pergerakan tersebut akan segera berbalik. Sebagai contoh, saat harga saham mengalami kenaikan secara berulang, sebagian investor memilih untuk tidak membeli karena beranggapan bahwa penurunan harga akan segera terjadi.

Namun, secara statistik, pergerakan harga saham tidak dipengaruhi oleh kejadian sebelumnya dan bersifat acak (Marzuki et al., 2025).

Illusion of Control

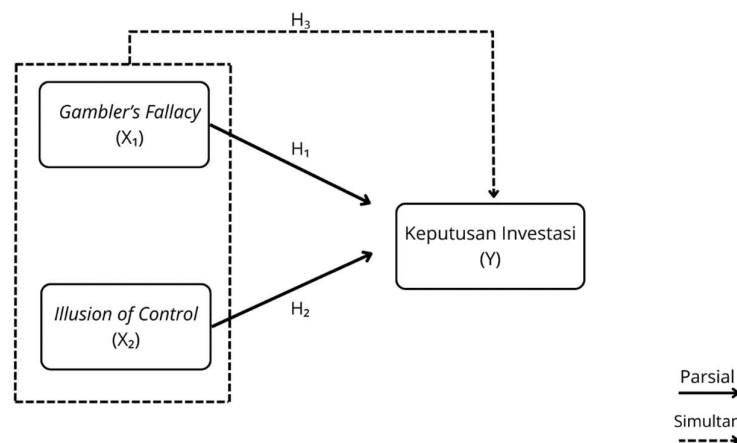
Illusion of Control merupakan bias kognitif yang membuat individu merasa memiliki kendali terhadap hasil suatu peristiwa, meskipun sebenarnya hasil tersebut dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak dapat dikontrol. Konsep ini pertama kali diperkenalkan oleh Langer (1975), yang menjelaskan bahwa individu sering kali menganggap situasi acak sebagai sesuatu yang dapat diprediksi atau dikendalikan (Kartini & Nugraha, 2015)

Dalam investasi, *illusion of control* muncul ketika investor menyakini bahwa kemampuan dan strategi pribadi dapat menentukan hasil investasi. Keyakinan ini sering menimbulkan rasa percaya diri berlebih (Nurchayati & Perkasa, 2024). Padahal, pergerakan pasar dipengaruhi oleh faktor eksternal yang tidak sepenuhnya dapat dikendalikan (Wulandari, 2021). Akibatnya, investor cenderung mengambil keputusan yang lebih berisiko dan kurang rasional.

Keputusan Investasi

Keputusan investasi merupakan proses penentuan alokasi dana ke berbagai instrumen dengan tujuan memperoleh keuntungan di masa depan (Kurniawati, 2023). Dalam teori keuangan, investor diasumsikan bertindak rasional dengan mempertimbangkan risiko dan return. Namun, dalam praktiknya, keputusan sering dipengaruhi oleh intuisi, pengalaman, dan emosi (Nurchayati & Perkasa, 2024). Hal ini menunjukkan bahwa keputusan investasi tidak sepenuhnya rasional, melainkan juga dipengaruhi oleh faktor psikologis.

Kerangka Pemikiran



Gambar 1 Kerangka Pemikiran

Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung kajian ini menunjukkan bahwa bias kognitif memiliki peran dalam memengaruhi keputusan investasi. Penelitian Nabyan dan Yusuf (2021) menyatakan bahwa *gambler's fallacy* berpengaruh terhadap keputusan investasi investor. Hasil tersebut didukung oleh Mahadwartha et al. (2023) yang menemukan bahwa kecenderungan mengandalkan pola masa lalu dapat memengaruhi perilaku investasi, khususnya pada kondisi pasar yang fluktuatif.

Pada variabel *illusion of control*, penelitian Nurchayati dan Perkasa (2024) menunjukkan bahwa bias ini memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi. Temuan serupa juga diungkapkan oleh Putri et al. (2025) yang menyatakan bahwa

tingkat kepercayaan diri yang tinggi mendorong investor lebih aktif dalam mengambil keputusan investasi.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu dan kerangka pemikiran yang digunakan, maka dirumuskan hipotesis sebagai berikut:

H1: *Gambler's Fallacy* berpengaruh terhadap keputusan investasi.

H2: *Illusion of Control* berpengaruh terhadap keputusan investasi.

H3: *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* secara simultan berpengaruh terhadap keputusan investasi.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif yang berlandaskan pada paradigma positivisme, dengan tujuan menganalisis hubungan antar variabel yang dapat diukur secara numerik dan objektif (Sugiyono, 2017). Data yang digunakan merupakan data primer yang diperoleh langsung dari responden melalui penyebaran kuesioner kepada investor ritel di Kota Batam, Provinsi Kepulauan Riau.

Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan melalui penyebaran kuesioner baik secara daring menggunakan Google Forms maupun secara langsung kepada responden. Instrumen penelitian disusun dalam bentuk pertanyaan tertutup dan terbuka, dengan pengukuran menggunakan skala Likert empat tingkat, mulai dari sangat tidak setuju hingga sangat setuju untuk mengukur persepsi responden.

Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah investor ritel yang berada di Kota Batam. Teknik pengambilan sampel menggunakan accidental sampling, yaitu responden dipilih berdasarkan kemudahan akses dan kesediaan untuk berpartisipasi (Sugiyono, 2016). Penentuan jumlah sampel mengacu pada pedoman Hair et al. (2010), yaitu 5-10 kali jumlah indikator penelitian. Dengan total 9 indikator, maka diperoleh sampel sebanyak 90 responden yang dianggap telah memenuhi kriteria minimal.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan menggunakan pendekatan *Structural Equation Modeling* berbasis *Partial Least Squares* (SEM-PLS) dengan bantuan aplikasi SmartPLS. Tahapan analisis meliputi evaluasi model pengukuran (*outer model*) melalui uji validitas dan reliabilitas indikator, serta evaluasi model struktural (*inner model*) menggunakan uji *collinearity* (VIF) dan koefisien determinasi (*R-Square*).

Pengujian hipotesis dilakukan dengan metode bootstrapping untuk memperoleh nilai *t-statistic* dan *p-value*. Hipotesis dinyatakan signifikan apabila nilai *t-statistic* lebih besar dari 1,96 dan *p-value* lebih kecil dari 0,05 pada tingkat signifikansi 5% (Yuniarti, 2016).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Uji Validitas

Tabel 1. Hasil Convergent Validity

<i>Latent Variabel</i>	Indikator	<i>Convergent Validity</i>	
		<i>Outer Loadings</i>	AVE
X1	X1.1	0,680	0,532
	X1.2	0,718	

	X1.3	0,799	
	X1.4	0,719	
	X1.5	0,694	
	X1.6	0,759	
X2	X2.1	0,816	0,557
	X2.2	0,766	
	X2.3	0,783	
	X2.4	0,657	
	X2.5	0,708	
	X2.6	0,736	
Y	Y.1	0,821	0,608
	Y.2	0,876	
	Y.3	0,786	
	Y.4	0,680	
	Y.5	0,743	
	Y.6	0,755	

Sumber: Hasil data diolah, 2026

Hasil pengujian *convergent validity* menunjukkan bahwa seluruh indikator memiliki nilai *outer loading* di atas 0,50, dengan mayoritas berada di atas 0,70. Nilai *Average Variance Extracted* (AVE) pada masing-masing konstruk, yaitu X1 (0,532), X2 (0,557), dan Y (0,608), telah memenuhi kriteria $\geq 0,50$. Hal ini menunjukkan bahwa seluruh konstruk telah memenuhi validitas konvergen.

Tabel 2. Hasil Uji HTMT

	X1	X2	Y
X1			
X2	0,823		
Y	0,801	0,808	

Sumber: Hasil data diolah, 2026

Pengujian *discriminant validity* dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan *Heterotrait-Monotrait Ratio* (HTMT). Kriteria HTMT menyatakan bahwa suatu konstruk dinyatakan memenuhi validitas diskriminan apabila nilai HTMT $< 0,90$ atau $< 0,85$ untuk kriteria yang lebih ketat.

Berdasarkan hasil pengujian pada Tabel X, seluruh nilai HTMT antar konstruk berada di bawah 0,85, yaitu hubungan antara X1 dan X2 sebesar 0,823, X1 dan Y sebesar 0,801, serta X2 dan Y sebesar 0,808. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat korelasi yang terlalu tinggi antar konstruk, sehingga masing-masing variabel laten memiliki perbedaan yang jelas.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk dalam penelitian ini telah memenuhi kriteria *discriminant validity* berdasarkan pendekatan HTMT.

Hasil Uji Realibilitas

Tabel 3. Hasil Uji Realibilitas

<i>Latent Variable</i>	<i>Internal Consistency Reliability</i>	
	<i>Composite Reliability</i>	<i>Cronbach's Alpha</i>
X1	0,831	0,824
X2	0,850	0,840
Y	0,879	0,870

Sumber: Hasil data diolah, 2026

Uji reliabilitas bertujuan untuk menilai tingkat konsistensi indikator dalam mengukur suatu konstruk laten. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability*. Suatu konstruk dinyatakan reliabel apabila memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* di atas 0,70 (Ghozali, 2021).

Hasil analisis menunjukkan bahwa seluruh variabel dalam penelitian ini memiliki nilai *Cronbach's Alpha* dan *Composite Reliability* yang melebihi batas minimum tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh konstruk telah memenuhi kriteria reliabilitas dan layak digunakan untuk analisis selanjutnya.

Uji Collinierity (VIF)**Tabel 4. Hasil uji VIF**

<i>Latent Variable</i>	Indikator	Uji Kolinearitas (VIF)
X1 <i>(Gambler's Fallacy)</i>	X1.1	2,143
	X1.2	2,528
	X1.3	2,061
	X1.4	1,670
	X1.5	1,853
	X1.6	1,717
X2 <i>(Illusion of Control)</i>	X2.1	2,025
	X2.2	1,709
	X2.3	1,909
	X2.4	1,440
	X2.5	1,510
	X2,6	1,614
Y <i>(Keputusan Investasi)</i>	Y.1	2,430
	Y.2	3,331
	Y.3	2,397
	Y.4	1,974
	Y.5	2,117
	Y.6	1,977

Sumber: Hasil data diolah, 2026

Uji *collinearity* dilakukan untuk memastikan tidak terdapat hubungan yang terlalu tinggi antar variabel dalam model penelitian, yang berpotensi mengganggu kestabilan estimasi. Pengujian ini menggunakan nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) sebagai indikator. Hair et al. (2017), menyebutkan model dinyatakan terbebas dari masalah multikolinearitas apabila nilai VIF berada di bawah 5. Analisis menunjukkan bahwa seluruh indikator dalam penelitian ini memiliki nilai VIF yang masih berada dalam batas yang dapat diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model penelitian tidak mengalami permasalahan multikolinearitas, sehingga layak untuk digunakan dalam analisis lebih lanjut.

Bootstrapping atau Pengujian Hipotesis**Tabel 5. Hasil Bootstrapping**

Hipotesis	Hubungan Variabel	<i>Path Coefficient</i>	<i>T-Statistic</i>	<i>P-Value</i>	Keterangan
H₁	<i>Gambler's Fallacy</i> → Keputusan Investasi	0,380	3,500	0,000	Diterima
H₂	<i>Illusion of Control</i> →	0,442	4,506	0,000	Diterima

	Keputusan Investasi				
--	----------------------------	--	--	--	--

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, (2026)

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini dilakukan menggunakan metode *bootstrapping* untuk menilai signifikansi hubungan antar variabel dalam model struktural. Teknik ini digunakan untuk memperoleh nilai *t-statistic* dan *p-value* sebagai dasar pengambilan keputusan.

Mengacu pada Hair et al. (2017), hubungan antar variabel dinyatakan signifikan apabila nilai *t-statistic* > 1,96 atau *p-value* < 0.05. Hasil pengujian menunjukkan bahwa seluruh hubungan yang diuji memiliki nilai *t-statistic* di atas 1,96 dan *p-value* di bawah 0,05.

Secara spesifik, keputusan *Gambler's Fallacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Investasi, demikian pula *Illusion of Control* yang juga menunjukkan pengaruh positif dan signifikan terhadap Keputusan Investasi. Hal ini mengindikasikan bahwa kedua keputusan tersebut memiliki peran dalam memengaruhi keputusan yang diambil oleh investor. Dengan demikian, seluruh hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dinyatakan diterima.

R-Square

Tabel 6. Hasil R-Square

Variabel Dependen	R-Square	Keterangan
Keputusan Investasi	0,574	Sedang

Sumber: Data primer yang diolah peneliti, (2026)

Nilai *R-Square* digunakan untuk menilai kemampuan model dalam menjelaskan variasi variabel dependen melalui variabel independen yang diteliti. Semakin tinggi nilai *R-Square*, semakin baik daya jelas model terhadap fenomena yang dianalisis. Mengacu pada Hair et al. (2017), nilai *R-Square* sebesar 0,75 dikategorikan kuat, 0,50 moderat, dan 0,25 lemah. Hasil analisis menunjukkan bahwa nilai *R-Square* untuk variabel Keputusan Investasi sebesar 0,574.

Temuan ini mengindikasikan bahwa *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* mampu menjelaskan sebesar 57,4% variasi dalam Keputusan Investasi, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model. Dengan demikian, kemampuan prediktif model berada pada kategori moderat.

Pembahasan

Pengaruh Variabel *Gambler's Fallacy* terhadap Keputusan Investasi

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Gambler's Fallacy* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi. Temuan ini mengindikasikan bahwa investor masih cenderung menggunakan pola kejadian masa lalu sebagai dasar dalam memprediksi pergerakan pasar, meskipun secara teoritis pergerakan tersebut bersifat acak.

Hasil konsisten dengan temuan Mahadwartha et al. (2023) dan Nabyan dan Yusuf (2021) yang menyatakan bahwa bias *gambler's fallacy* memengaruhi pengambilan keputusan investasi, terutama pada investor individu. Dalam praktiknya, bias ini membuat investor percaya bahwa tren harga akan berbalik atau berlanjut berdasarkan kejadian sebelumnya, tanpa didukung analisis yang memadai.

Dalam perspektif *behavioral finance*, kondisi ini mencerminkan bahwa keputusan investasi tidak sepenuhnya rasional. Investor yang terpengaruh *gambler's fallacy* cenderung mengandalkan persepsi subjektif dibandingkan informasi yang relevan, sehingga berpotensi menghasilkan keputusan yang kurang optimal.

Pengaruh Variabel *Illusion of Control* terhadap Keputusan Investasi

Hasil pengujian menunjukkan bahwa *Illusion of Control* juga memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi. Artinya, semakin tinggi tingkat keyakinan investor terhadap kemampuannya dalam mengendalikan hasil investasi, semakin besar kecenderungan mereka dalam mengambil keputusan berdasarkan persepsi pribadi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Nurchayati dan Perkasa (2024) dan Putri et al. (2025) yang menyatakan bahwa *illusion of control* mendorong kepercayaan diri berlebih dalam pengambilan keputusan, termasuk pada investasi berisiko tinggi. Kondisi ini seringkali memicu perilaku seperti *overtrading* akibat keyakinan bahwa investor mampu mengendalikan pasar.

Secara teoritis, fenomena ini dapat dijelaskan melalui konsep *overconfidence* yang dikemukakan oleh Odean dan Glaser, yang menjelaskan bahwa individu cenderung melebihkan kemampuan dan informasi yang dimilikinya. Dalam konteks ini, *illusion of control* menjadi salah satu bentuk bias yang menyebabkan keputusan investasi lebih dipengaruhi oleh keyakinan subjektif dibandingkan pertimbangan rasional.

Pengaruh Variabel *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* secara simultan terhadap Keputusan Investasi

Secara simultan, *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* terbukti berpengaruh terhadap keputusan investasi. Hal ini menunjukkan bahwa keputusan investor tidak hanya dipengaruhi oleh satu bias, melainkan kombinasi dari beberapa faktor psikologis.

Gambler's fallacy mendorong investor untuk mengandalkan pola historis dalam memprediksi pasar, sementara *illusion of control* memperkuat keyakinan bahwa hasil investasi dapat dikendalikan. Kombinasi kedua bias ini membuat investor lebih percaya pada intuisi dibandingkan analisis objektif.

Temuan ini didukung oleh penelitian Mahadwartha et al. (2023), Nabyan dan Yusuf (2021), serta Nurchayati dan Perkasa (2024) yang menunjukkan bahwa bias kognitif memiliki peran penting dalam keputusan investasi. Selain itu, hasil ini juga sejalan dengan pemikiran Kahneman dan Tversky (1979) yang menegaskan bahwa pengambilan keputusan individu sering dipengaruhi oleh bias kognitif.

Dengan demikian, penelitian ini memperkuat bahwa keputusan investasi investor ritel tidak sepenuhnya rasional, melainkan dipengaruhi oleh kombinasi bias psikologis yang membentuk persepsi dan keyakinan dalam pengambilan keputusan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa *Gambler's Fallacy* dan *Illusion of Control* berpengaruh positif dan signifikan terhadap keputusan investasi, baik secara parsial maupun simultan. Temuan ini menunjukkan bahwa keputusan investor tidak sepenuhnya didasarkan pada analisis rasional, tetapi juga dipengaruhi oleh bias psikologis.

Gambler's Fallacy mendorong investor untuk mengandalkan pola masa lalu dalam memprediksi pergerakan pasar, sedangkan *Illusion of Control* meningkatkan keyakinan berlebih terhadap kemampuan diri dalam mengendalikan hasil investasi. Selain itu, nilai *R-Square* sebesar 0,574 mengindikasikan bahwa kedua variabel mampu menjelaskan 57,4% variasi keputusan investasi, sementara sisanya dipengaruhi oleh faktor lain di luar model penelitian.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, beberapa saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut:

1. Bagi investor, diharapkan lebih berhati-hati terhadap bias psikologis dalam pengambilan keputusan investasi, serta lebih mengutamakan analisis rasional dan informasi yang relevan sebelum melakukan investasi.
2. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk menambahkan variabel lain yang berkaitan dengan *behavioral finance*, seperti *overconfidence*, *herding behavior*, atau *risk perception*, agar dapat memperluas kemampuan model dalam menjelaskan keputusan investasi.
3. Bagi praktisi dan edukator keuangan, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai dasar dalam merancang program literasi keuangan yang tidak hanya berfokus pada aspek teknis investasi, tetapi juga pada pemahaman terhadap bias kognitif yang memengaruhi perilaku investor.

DAFTAR PUSTAKA

- Datanesia. (2024, November 07). Retrieved from <https://datanesia.id/gen-z-dominasi-investor-individu/>
- Ghozali, I. (2021). *Partial Least Squares: Konsep, Teknik dan Aplikasi Menggunakan Program SmartPLS 3.2.9 Untuk Penelitian Empiris*. Badan Penerbit Universitas Diponegoro
- Hair, J. F., Black, W. C., Babin, B. J., & Anderson, R. E. (2010). *Multivariate Data Analysis. In Australia : Cengage: 7 edition*.
- Hair, J. F., Hult, G. T. M., Ringle, C. M., & Sarstedt, M. (2017). *A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM)*. In *Sage*.
- Kahneman, D., & Tversky, A. (1979). Prospect Theory: An Analysis Of Decision Under Risk. *Journal of the Econometric Society*, 47(2), 263–292. <http://www.jstor.org/stable/1914185><http://www.jstor.org/><http://www.jstor.org/action/showPublisher?publisherCode=econosoc><http://www.jstor.org>
- Kartini, & Nugraha, N. F. (2015). *Pengaruh Illusions of Control, Overconfidence Dan Emotion Terhadap Pengambilan Keputusan Investasi Pada Investor Di Yogyakarta*. 4(2), 114–122. <https://doi.org/10.20885/ajie.vol4.iss2.art6>
- Kurniawati, Y. (2023). Pengaruh Risk Attitude, Mental Accounting Dan Overconfidence Terhadap Keputusan Investasi (Studi Kasus pada UMKM di Kota Semarang). *Jurnal Ekonomi*, 1(69), 5–24.
- Mahadwartha, P. A., Ismiyanti, F., & Zunairoh. (2023). The Gambler's Fallacy, the Halo Effect, and the Familiarity Effect Based on Risk Profile: Bullish and Bearish Market in Indonesia Stock Exchange. *Gadjah Mada International Journal of Business*, 25(2), 143–171. <https://doi.org/10.22146/gamaijb.64801>
- Marzuki, F. B., Azriel, M. D., & Naomi, P. (2025). The influence of gambler's fallacy and financial literacy on generation z's investment decisions in the digital era. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 7(1), 1020–1033. <https://doi.org/10.47467/alkharaj.v7i1.6342>
- Nabyan, M. B., & Yusuf, M. (2021). *Pengaruh Gambler'S Fallacy, Halo Effect, Familiarity Effect Terhadap Pengambilan Keputusan Investasi Pada Investor Milenial Di Kota Semarang*. XIII(2), 196–210.
- Nurchayati, S., & Perkasa, D. H. (2024). Peran Illusion of Control, Literasi Keuangan Dan Bias Overconfidence Dalam Mempengaruhi Keputusan Investasi Dipasar Modal *Jurnal Bina Bangsa Ekonomika*, 17(2), 1139–1152. <https://www.jbbe.lppmbinabangsa.id/index.php/jbbe/article/view/544>

- Pratama, A. D. P., Akbar, A., Farhan, M., Hidayat, R., & Kusumasari, I. R. (2023). Penerapan Teori Prospek dalam Pengambilan Keputusan Investasi Saham. *Jurnal Ekonomi Akuntansi, Manajemen*, 2(2), 91–107.
- Putri, S. M., Yusmantiarti, Sumarlan, A., & Yuniarti, R. (2025). *Pengaruh Regret Aversion, Mental Accounting dan Illusion of Control terhadap Investment Decision (Studi Kasus pada Kantor Perwakilan Bursa Efek Indonesia Bengkulu)*. 10(1), 165–178.
- Rahman, F., & Dewi, S. (2023). Pengaruh Overconfidence, Gambler’S Fallacy Dan Loss Aversion Terhadap Keputusan Investasi Di Sumatera Utara. *Jurnal Riset Akuntansi Dan Bisnis*, 23(1). <https://doi.org/10.30596/14510>
- Saputro, H. (2023). *Pengaruh Illusion of Control, Financial Literacy dan Herding Bias Terhadap Keputusan Investasi pada Investor Muda di Surabaya*. <https://repository.upnjatim.ac.id/id/eprint/18693>
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R &D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metodologi penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Veivilicha, J., Saputri, A., Putra, L. F. K., Angela, F., & Angelina, K. (2024). Pengaruh Financial Literacy dan Illusion Of Control terhadap Keputusan Investasi pada Mahasiswa di Kota Palembang. *Jurnal Kajian Dan Penalaran Ilmu Manajemen*, 3(1), 72–86. <https://doi.org/10.59031/jkpim.v3i1.517>
- Wulandari, R. (2021). *Pengaruh Overconfidence , Illusion of Control , Level of Education Dan Gender Terhadap Keputusan Investasi Oleh Mahasiswa Di Semarang*.
- Yuniarti, Y. (2016). *Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Penggunaan Media Sosial Dalam Berwirausaha Dengan Menggunakan Decomposition Theory Of Planned Behaviour (DTPB)*.